

IDEEN.schule

Material für Lehrkräftefortbildungen





Das Fortbildungsmaterial von iDEEE.schule (Politische Bildung trifft Unternehmergeist) geht aus dem gleichnamigen Projekt hervor, das in den Jahren 2021-2023 von der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) gefördert wurde. In verschiedenen Durchläufen an Schulen und Unternehmen wurden die Materialien für Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte, Schulleitungen und Unternehmen mehrfach erprobt und evaluiert. Das Projekt iDEEE.schule gilt als Vorreiter für das Konzept der Political Entrepreneurship Education, das politische Bildung mit Entrepreneurship Education verbindet.

Am Projekt haben mitgewirkt:

- **Dr. Richard Nägler**, Leitung, Schwerpunkt politische Bildung
- **Prof. Dr. Ilona Ebbers**, Prozessbegleitung, Schwerpunkt Entrepreneurship Education
- **Prof. Dr. Brigitte Halbfas**, Prozessbegleitung und Qualitätssicherung
- **Florian Frenz**, Materialentwicklung, Schwerpunkte Entrepreneurship Education und politische Bildung
- **Dr. Su-Hyun Berg**, Materialentwicklung, Schwerpunkt Entrepreneurship Education
- **Stina Wrede**, Gestaltung

Die Hermann Ehlers Akademie gGmbH und die Europa-Universität Flensburg bedanken sich ausdrücklich bei der BpB für die finanzielle Förderung und Ermöglichung des Projekts.

ZEIT, FLÜGEL ZU ENTFALTEN

Muhammad Yunus, Friedensnobelpreisträger von 2006, symbolisiert die Kernintention von iDEEE.schule¹ (Politische Bildung trifft Unternehmergeist). Nämlich einerseits das Verständnis für die gesellschaftspolitischen Herausforderungen unserer Zeit, die uns regional, national und international tagtäglich begegnen – und andererseits Mut, Kreativität und Innovationsgeist, diese erkenn- und erfahrbaren Missstände unternehmerisch denkend und handelnd ansatzweise zu beheben.

„When I see a problem, I start a company.“

Muhammad Yunus

Die Materialien unterstützen die Herausbildung eines klaren Bewusstseins über politische und ökonomische Inhalte, Prozesse und Strukturen und fördern hierdurch ein Selbstbewusstsein im Sinne des oben genannten Ideals, durch das Akteurinnen und Akteure im System Schule zu Game Changern unserer Gesellschaft werden.

Beispiele, wie das gelingen kann, gibt es genügend. Muhammad Yunus ist nur einer von vielen, ebenso wie Bono von U2, Chris Martin oder Kiron Open Higher Education.

Sozial- oder politisch motivierter Unternehmergeist findet sich im Großen, wie im Kleinen, im globalen, wie im lokalen Raum. Alles, was es dazu braucht, ist eine gewisse Aufmerksamkeit für unsere Umwelt. Die Materialien von iDEEE.schule bereiten gezielt darauf vor, politisch-unternehmerisches Denken und Handeln zu stärken und nachhaltig in unsere Gesellschaft zu implementieren.

Auf den folgenden Seiten finden sich grundlegende Inhalte sowie ein ausgefeiltes methodisches Vorgehen, wie gesellschaftspolitisches Unternehmertum im schulischen Kontext und im kommunalen Umfeld umgesetzt werden kann. Dafür sind Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte sowie Schulleitungen gleichermaßen gefordert und werden dazu befähigt, demokratische Prozesse zu unterstützen und zu schützen.

Mit diesen Lehr- und Lernmaterialien ist ebenso die Vorstellung verbunden, Potentiale, Innovationen und Kreativität in und für den schulischen Lern- und Lebensraum zu erkennen und zu fördern. iDEEE.schule soll dazu beitragen, Flügel zu entfalten und mit Zuversicht die Herausforderungen unserer Zeit anzunehmen und anzugehen.



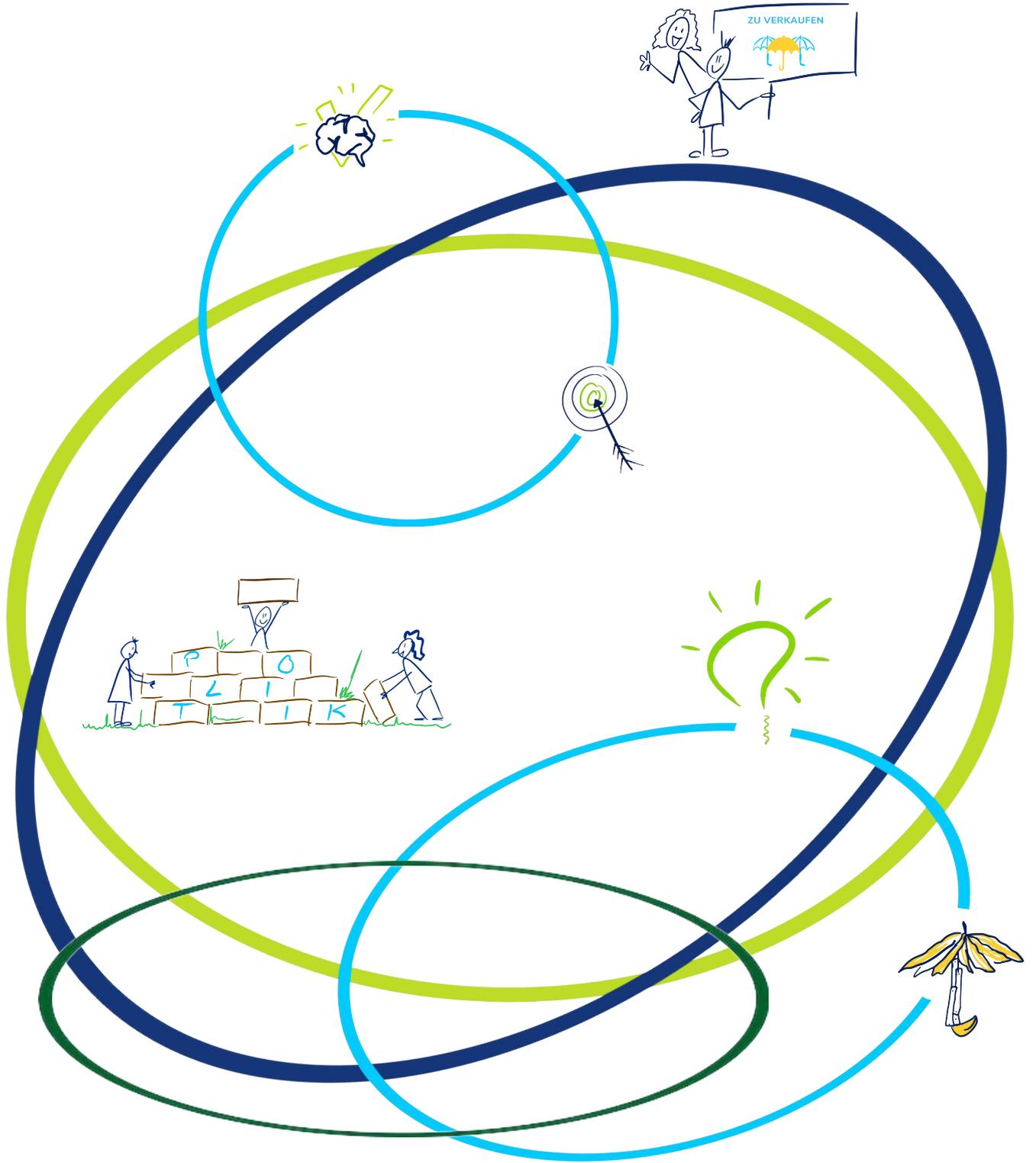
Kiel, Februar 2023

Dr. Richard Nögler

¹ iDEEE ist ein Akronym und steht für innovation | Democracy | Entrepreneurship | Empowerment | Education.

Inhaltsverzeichnis

A	Theoretisches Fundament von iDEEE.schule	6
A.1	Politische Bildung – Partizipatives Handeln fordern und fördern	8
A.2	Entrepreneurship, Social und Political Entrepreneurship – Kreativität, Engagement und Partizipation	11
A.3	Entrepreneurship Education, Social und Political Entrepreneurship Education – Kreativität, Engagement und Partizipation lehren und lernen	15
A.4	Design Thinking – komplexe Probleme erfassen und innovativ lösen	19
B	Struktur des Workshopmaterials	23
C	Workshopvorschläge	25
C.1	Curriculare Potenziale für Political Entrepreneurship Education (2 Stunden)	25
C.2	Planung einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education (3 Stunden)	34
C.3	Planung einer Unterrichtsstunde zu Political Entrepreneurship Education (4 Stunden)	42
D	Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen.....	49
	Literatur.....	52



A

Theoretisches Fundament

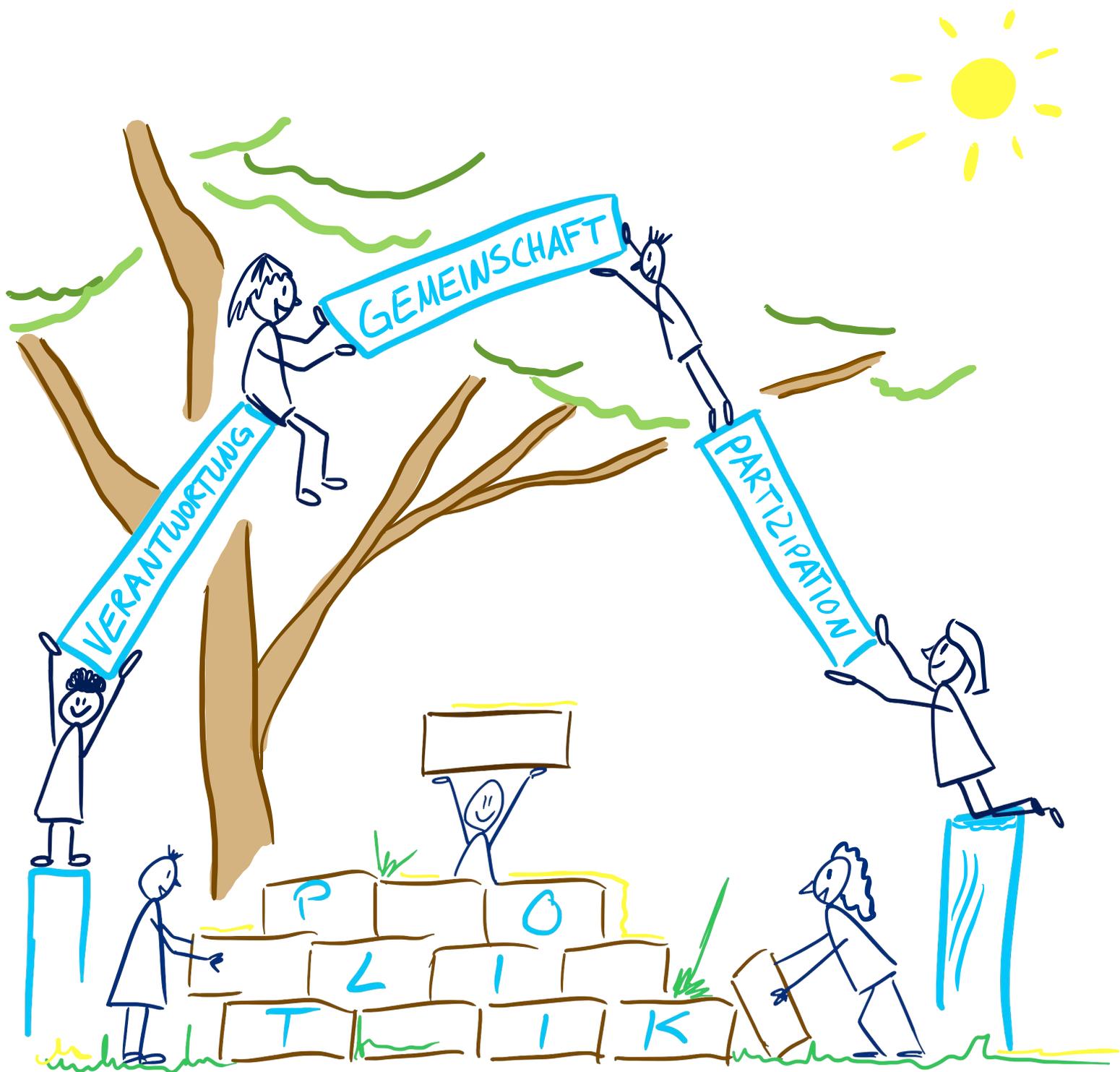
A Theoretisches Fundament von iDEEE.schule

Mit dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule² werden politische Bildung und Entrepreneurship Education miteinander verbunden. Diese Materialien ermöglichen einen innovativen und partizipativen Zugang zu gegenwärtigen gesellschaftspolitischen Entwicklungen und Herausforderungen. Auf diese Weise entsteht eine neue Political Entrepreneurship Education, die den didaktischen Raum eröffnet, politischen Themen, insbesondere auf kommunaler und regionaler Ebene, mittels unternehmerischen Denkens und Handelns zu begegnen. Dies kann im Weiteren auch zur Stärkung von regionalen Ökosystemen und Kooperationen führen.

Im Folgenden werden, für den sicheren Umgang mit dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule, die zentralen Begriffe definiert. Insbesondere die Political Entrepreneurship Education stellt ein Novum in der politischen Bildungsarbeit dar, welche daher einer fundierten Herleitung bedarf.

In diesem Sinne werden zunächst die [politische Bildung](#) sowie der [Entrepreneurship-Begriff](#) näher betrachtet. Anschließend werden [Social Entrepreneurship](#) und [Political Entrepreneurship](#) als spezifische Ausformungen des Entrepreneurships vorgestellt, denn beide Ausformungen lassen sich mal mehr und mal weniger in den Inhalten des Lehr-/Lernmaterials wiederfinden. Über die Definitionen von [Entrepreneurship Education](#) sowie [Social Entrepreneurship Education](#) erfolgt die begriffliche Einführung der [Political Entrepreneurship Education](#). Abschließend wird der [Design Thinking-Ansatz](#) erklärt, der den methodischen Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule darstellt.

² iDEEE ist ein Akronym und steht für innovation | Democracy | Entrepreneurship | Empowerment | Education.



A.1 Politische Bildung – Partizipatives Handeln fordern und fördern

Die Forderung nach mehr politischer Bildung zur Stärkung der Demokratie wird angesichts aktueller sozialer, ökologischer und ökonomischer Entwicklungen lauter. Dabei muss eine demokratiestärkende politische Bildung über bloße Institutionenkunde hinausgehen.

„Die politische Bildung ist der Treibstoff unserer Demokratie, der sie befördert und an gesellschaftliche Erwartungen und Anforderungen unserer Zeit heranführt“ (Nägler 2022).

Um die Wirkungskraft von politischer Bildung stärker entfalten zu können und damit den Stellenwert und den Reiz der Demokratie zu verdeutlichen, steht politische Bildungsarbeit vor der Herausforderung, die Lebenswirklichkeit, Erwartungen und Fragen der Bürgerinnen und Bürger aufzugreifen. Sie ist damit konfrontiert, innovativ, kreativ und agil agieren und reagieren zu müssen, um letztlich Bürgerinnen und Bürger zu befähigen und zu motivieren, selbst politisch aktiv zu werden. Auf dieser Idee basieren die Lehr- und Lernmaterialien von iDEEE.schule, die die Lehr- und Lernräume für ebendiesen aktiven Umgang mit Politik und Demokratie eröffnen.

Mit dem vorliegenden Lehr- und Lernmaterial ist der Anspruch verbunden, politische Bildung neu, modern und vernetzt zu denken und umzusetzen. Es geht grundlegend um die Frage, wie junge Menschen Gesellschaft, Demokratie und Politik wahrnehmen und darin beobachtbare Strukturen, Prozesse und Inhalte (selbst-)kritisch hinterfragen. Dies ist stets verbunden mit dem Ziel und der Prämisse, Zuversicht durch politische Bildungsarbeit auf allen Ebenen zu kommunizieren.

„Zuversicht ist für die politische Urteils- und Meinungsbildung ein wichtiges Moment, um besonders junge Menschen zu ermutigen, sich mit Themen und Fragen aus Politik, Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft bewusst auseinanderzusetzen und infolgedessen aktiv zu werden“ (Nägler 2022).

So wird eine politische Bildung forciert, die zwar gegenwärtige Wissensbestände, Interpretationen und Regeln des gesellschaftlichen Zusammenlebens vermittelt, sie aber nicht in Stein meißelt und die Lernenden darüber hinaus befähigt, Politik im Rahmen der gegebenen Strukturen und Regeln zu transformieren (vgl. Gessner 2021: 53). Eine

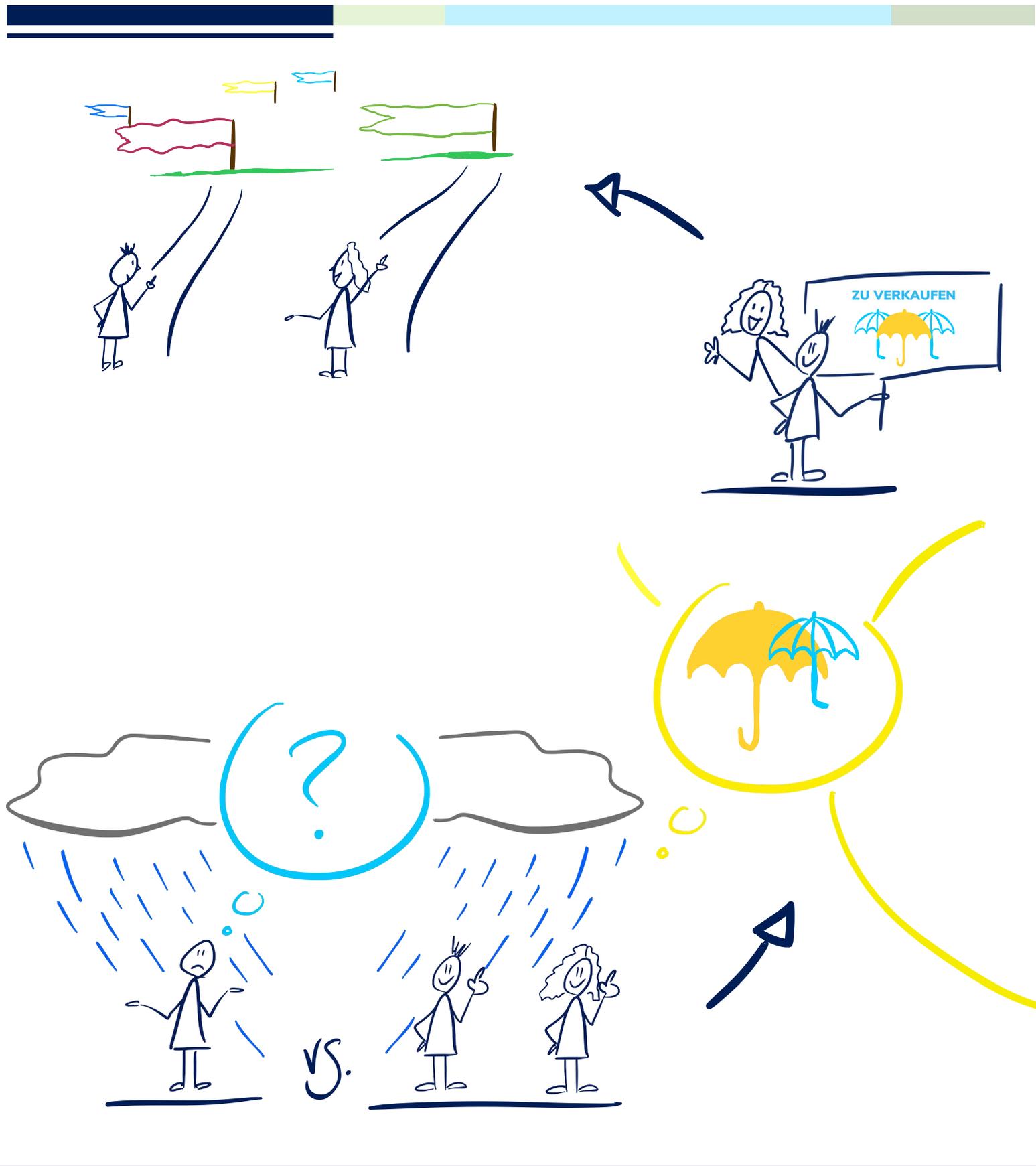


solche politische Bildung verfolgt das Ziel der Mündigkeit und stellt die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ins Zentrum des Bildungsprozesses (vgl. Detjen 2013: 5). Das Erwirken von Mündigkeit mit Perspektive auf die einzelne Bürgerin und den einzelnen Bürger macht offene Bildungsprozesse sowie die Ermöglichung unabhängigen Denkens unabdingbar und ist eine Grundvoraussetzung für gesellschaftliche und politische Partizipation über die Wahlurne hinaus sowie für die Entwicklung einer demokratischen Kultur (vgl. Gessner 2021: 54).

Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule sieht eine eigenständige und reflektierte Arbeit an politischen Herausforderungen aus der unmittelbaren Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ebenso vor wie eine Orientierung an aktuellen gesellschaftlichen Diskursen und gewährt dabei ein hohes Maß an Multiperspektivität. Auf diese Weise werden die drei Grundprinzipien politischer Bildung nach dem Beutelsbacher Konsens, das Überwältigungsverbot, das Kontroversitätsgebot sowie die Schülerinnen- und Schülerorientierung (weiterführend vgl. auch Wehling 1977: 173ff.) berücksichtigt.

Die mit den Lehr- und Lernmaterialien von iDEEE.schule verbundenen Intentionen, durch politische Bildung Zuversicht zu kommunizieren, zur Übernahme von Verantwortung zu animieren sowie politische Kreativität und Innovation zuzulassen und im Diskurs der politischen Bildung zu fördern, führen schließlich dazu, die Demokratie - in allen Formen und Varianten - neu zu entdecken und mitzugestalten. Die Entrepreneurship Education, die die Befähigung zu unternehmerischem Denken und Handeln anstrebt, bietet den Rahmen, Raum und Instrumente um diese Ziele zu erreichen.

Im Folgenden findet sich zunächst eine Begriffsklärung zum Entrepreneurship und für den Kontext der Materialien von iDEEE.schule zu relevanten Sonderformen des Social und Political Entrepreneurship. Dies ist erforderlich, um in einem nächsten Schritt Klarheit über die theoretischen Grundlagen der Entrepreneurship Education und die neu entwickelte Political Entrepreneurship Education gewinnen zu können.



A2

**Entrepreneurship, Social Entrepreneurship,
Political Entrepreneurship**

A.2 Entrepreneurship, Social und Political Entrepreneurship – Kreativität, Engagement und Partizipation

Entrepreneurship

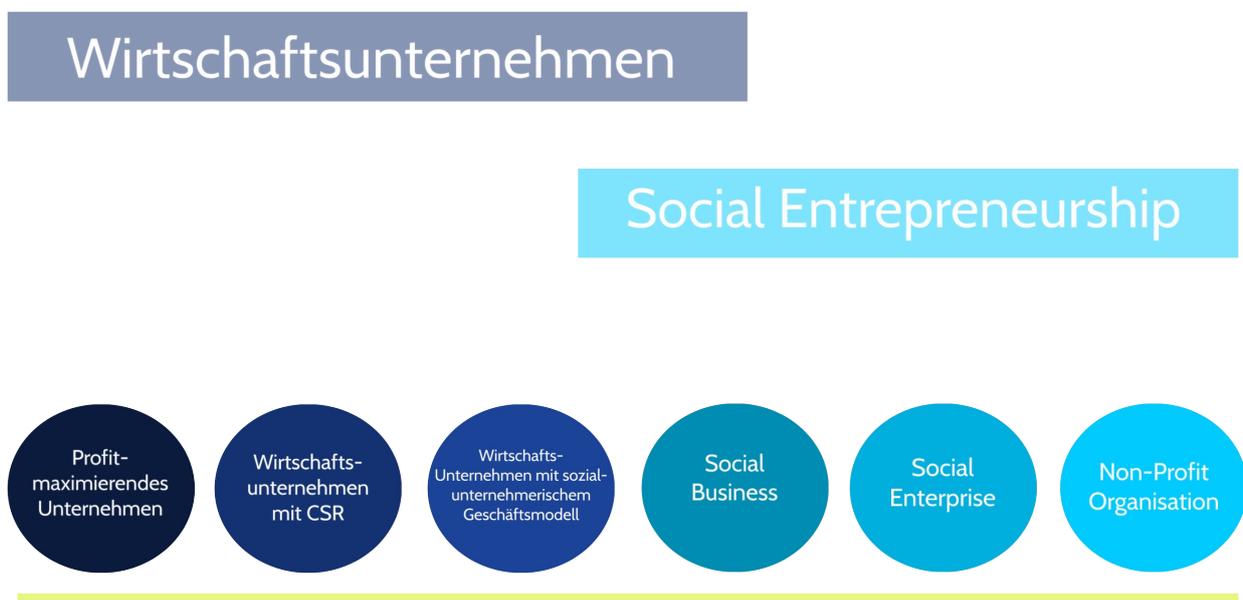
Während Entrepreneurship im deutschsprachigen Raum oft mit Unternehmertum übersetzt wird, steckt hinter dem Begriff noch deutlich mehr. Entrepreneurship stammt ursprünglich aus dem Französischen (Entreprendre), wo es ‚etwas unternehmen‘ oder ‚etwas eingehen‘ bedeutet (vgl. Bijedić 2013: 18). Schon hier wird deutlich, dass Entrepreneurship in keinem zwingenden Zusammenhang mit unabhängiger Erwerbsarbeit stehen muss. Vielmehr wird Entrepreneurship auf einer individuellen Ebene als „ein allgemein von Selbstständigkeit geprägtes unternehmerisches Denken und Handeln verstanden“ (Bijedić 2013: 18). Das hier angeführte unternehmerische Denken und Handeln bietet, inmitten der sehr unterschiedlichen definitorischen Ansätze für den Entrepreneurship-Begriff, die größte definitorische Reichweite (vgl. Bijedić 2013: 11f.). Unternehmerisches Denken und Handeln als Begriffsgehalt von Entrepreneurship geht definitorisch also über Unternehmertum und Unternehmensgründung hinaus und beschreibt bestimmte „Denk- und Verhaltensmuster wie Autonomiebestreben, Umgang mit unsicheren und riskanten Situationen [und] Eigeninitiative“ (Bijedić 2013: 17). Diese Definition von Entrepreneurship als unternehmerisches Denken und Handeln legt nahe, dass eben nicht zwingend nur Unternehmensgründerinnen und Unternehmensgründer mit dem Entrepreneurship-Begriff gemeint sind, sondern vielmehr, dass potentiell jede Person in die Lage versetzt werden kann, unternehmerisch zu denken und zu handeln. Entrepreneurinnen und Entrepreneure sind Personen mit einer stark ausgeprägten unternehmerischen Persönlichkeit. Eine solche Persönlichkeit zeichnet sich durch Zielorientiertheit, Engagement und Risikoaffinität aus (vgl. Bijedić 2013: 29). Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule basiert auf ebendiesem Begriffsverständnis von Entrepreneurship und wird überdies mit Inhalten und Fragen der politischen Bildung und gesellschaftspolitischen Herausforderungen in Verbindung gebracht.

Social Entrepreneurship und Political Entrepreneurship

Projekte und Initiativen, die sich unternehmerisch denkend und handelnd mit einer gesellschaftlichen Herausforderung befassen, gelten als Sonderformen von Entrepreneurship und werden als Social Entrepreneurship bezeichnet. Demgegenüber werden Projekte und Initiativen, die auf die Veränderung, Stärkung und Zukunftsfähigkeit politischer Strukturen, Prozesse und Inhalte abzielen, als Political Entrepreneurship bezeichnet.

Sowohl in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung als auch in der Praxis deckt Social Entrepreneurship ein breites Spektrum ab (vgl. Abb. 1).

Finanzielle Ziele



Gesellschaftliche Ziele

Abbildung 1: Unterscheidung von Organisationen aufgrund ihrer Zielsetzung nach Müller et al. 2019: 387.

Der grundlegende Unterschied zwischen Wirtschaftsunternehmen und Social Entrepreneurship ist die verschiedene Priorisierung gesellschaftlicher und finanzieller Ziele. Wie Abbildung 1 zeigt, sind profitmaximierende Unternehmen, die auf einen maximalen betriebswirtschaftlichen Gewinn ausgerichtet sind, sowie Wirtschaftsunternehmen mit Corporate Social Responsibility, die eine gesellschaftliche Verantwortung durch Spenden, Sponsoring oder Volunteering-Programme übernehmen, noch nicht dem Begriffskontext des Social Entrepreneurship zuzuordnen. Wirtschaftsunternehmen mit einem sozialunternehmerischen Geschäftsmodell lassen sich sowohl den Wirtschaftsunternehmen als auch dem Social Entrepreneurship zuordnen. Auch Social Businesses haben eindeutige Merkmale eines Wirtschaftsunternehmens und eines Social Entrepreneurship, sind tendenziell aber eher dem Social Entrepreneurship zuzuordnen, da die Priorität auf der Arbeit an einer gesellschaftlichen Herausforderung und nicht

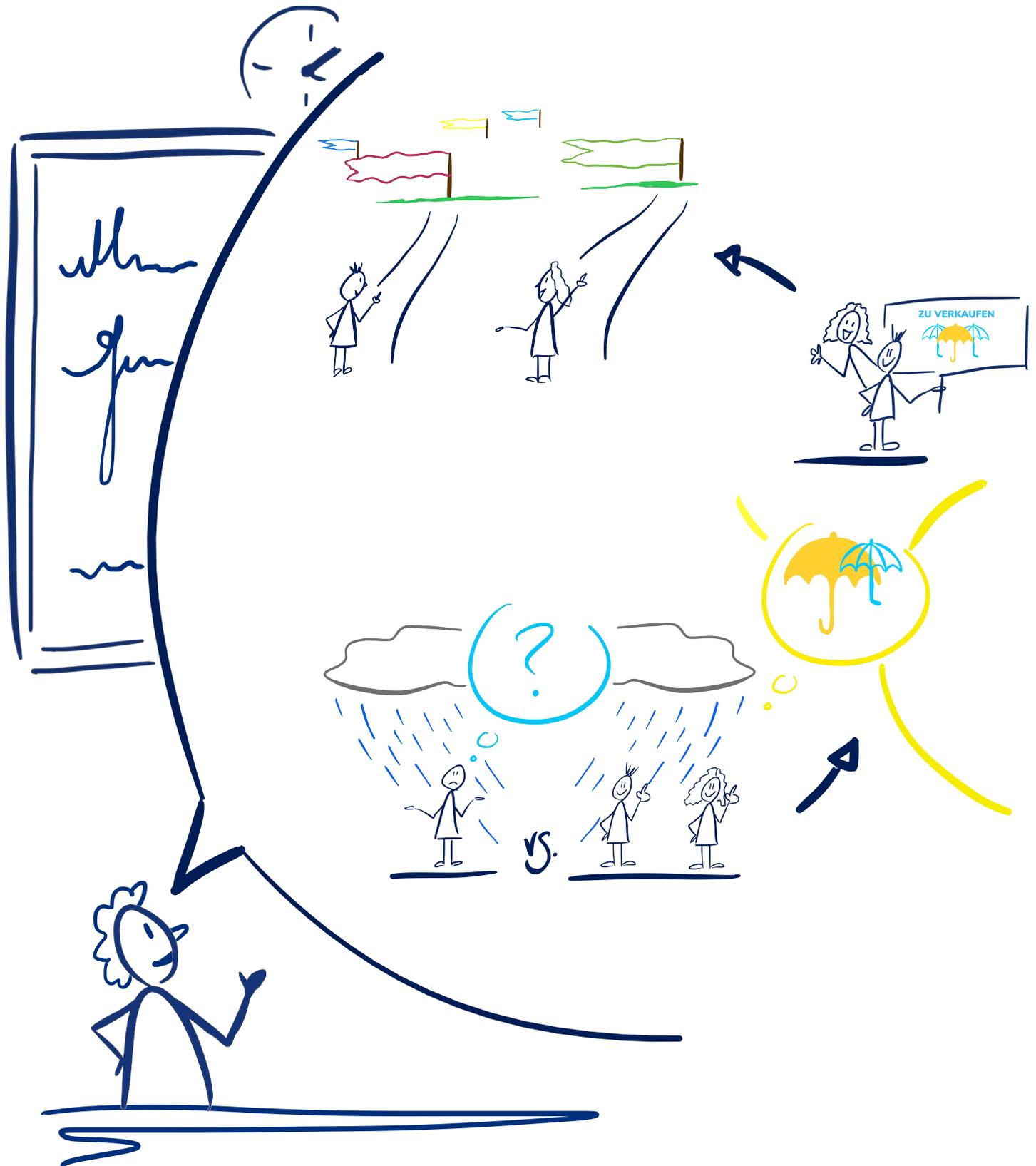
auf Gewinnmaximierung liegt. Social Enterprises werden mit dem Ziel gegründet, einen gesellschaftlichen Nutzen zu stiften und sind ebenso wie Non-Profit-Organisationen einwandfrei dem Social Entrepreneurship zuzuordnen. (vgl. Müller et al., 2019: 388)

Während bei Wirtschaftsunternehmen finanzielle Ziele im Vordergrund stehen, fokussieren Social Entrepreneurships gesellschaftliche Ziele. So streben Social Entrepreneurships gesellschaftlichen Wandel an und bieten Produkte oder Dienstleistungen mit einem sozialen Mehrwert an oder nutzen nachhaltige Produktionsmethoden.

Das Konzept von Political Entrepreneurship wird in der englischsprachigen Literatur seit den 1980er Jahren diskutiert (vgl. Asghari 2018: 166). Von besonderer Bedeutung für die Begriffsklärung von Political Entrepreneurship ist die Definition der Rolle von Entrepreneurinnen und Entrepreneuren als Entdeckerinnen und Entdecker brachliegender Ressourcen und neuer Marktchancen nach Kirzner (1997). Bei einer Kontextualisierung dessen für Political Entrepreneurship und insbesondere für dessen Akteurinnen und Akteure besitzen diese die Wachsamkeit, Chancen für die Realisierung politischer Ziele innovativ zu nutzen (vgl. Asghari 2018: 167). Political Entrepreneurinnen und Entrepreneure sind also Individuen, „die durch ihr kreatives Handeln im politischen System Veränderungen in politischen Strukturen, Grundsätzen und Richtlinien sowie die Funktionsweise des politischen Systems selbst herbeiführen“ (Asghari 2018: 167). Dabei ist besonders zu berücksichtigen, dass politische Prozesse nicht einzig auf Bundes-, Landes- oder kommunaler Ebene stattfinden, sondern auch in Schulen und Vereinen, die das alltägliche Leben der Kinder- und Jugendlichen maßgeblich prägen. Ebenso wenig, wie Political Entrepreneurship nur von Politikerinnen und Politikern betrieben werden kann, muss Political Entrepreneurship ausschließlich in großen Institutionen und Gremien stattfinden.

Im Kontext der Definition von Entrepreneurship als unternehmerisches Denken und Handeln lässt sich Political Entrepreneurship wie folgt definieren:

Political Entrepreneurship ist der kreative Einsatz unternehmerischen Denkens und Handelns mit den Zielen der Weiterentwicklung und Veränderung von politischen Strukturen, Grundsätzen und Richtlinien sowie des Annehmens und Bewältigens politischer Herausforderungen. Hierbei besitzen Political Entrepreneurinnen und Entrepreneure die bewusste Aufmerksamkeit, Sensibilität und Fähigkeiten, Chancen für die Realisierung politischer Maßnahmen und Projekte innovativ zu nutzen.



A.3 Entrepreneurship Education, Social und Political Entrepreneurship Education – Kreativität, Engagement und Partizipation lehren und lernen

Entrepreneurship Education

Unter Entrepreneurship Education ist nicht die Ausbildung zur Unternehmensgründung zu verstehen. Ebenso wie das Verständnis von Entrepreneurship als reines Unternehmertum zu kurz greift, verbirgt sich auch hinter Entrepreneurship Education mehr. Zum Verständnis darf die Entwicklung der Definition von Entrepreneurship Education in Deutschland von Brigitte Halbfas und Verena Liszt-Rohlf, die diese in vier Phasen eingeteilt haben, dienen (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 7f.).

- Die erste Phase erstreckte sich hierbei von 1987 bis 1999, bei der sich die Auseinandersetzung mit Entrepreneurship Education im deutschsprachigen Raum noch in geringem Rahmen hielt und sich vornehmlich auf die Qualifizierung für eine (zukünftige) Gründung beschränkte (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 9).
- Die zweite Phase von 2001 bis 2003 lässt eine Veränderung in Richtung einer Begriffsdefinition im Sinne einer Qualifizierung des (zukünftigen) Gründungssubjekts erkennen (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 10).
- In der dritten Phase von 2004 bis 2007 erfolgte eine größere Diversifikation des Entrepreneurship Education-Begriffs in der deutschsprachigen Auseinandersetzung. Zusätzlich zu Definitionen, die das (zukünftige) Gründungsobjekt und das (zukünftige) Gründungssubjekt fokussieren, wurden nun auch die gesellschaftlichen Auswirkungen mitbedacht (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 11f.).
- Im Anschluss an eine ruhige Zeit identifizieren Halbfas und Liszt-Rohlf (2019) die bislang letzte Phase von 2012-2017. Die Vielfältigkeit von deutschsprachigen Definitionen erreichte hier ihren Höhepunkt und es zeigen sich neben den bisher identifizierten definitorischen Ansätzen zudem solche, die institutionell-organisatorische Aspekte und die Integration didaktischer Aspekte berücksichtigen (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 12ff.).

In der letzten identifizierten Phase entwickelt sich das Verständnis der Entrepreneurship Education vermehrt zu einer ganzheitlichen Förderung von unternehmerischer Handlungskompetenz und unternehmerischer Persönlichkeit (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf

2019: 12f.). So führt Ebbers (2014) aus, dass Entrepreneurship Education als Disziplin zu verstehen sei, „die Kreativität und Innovation in allen Lebens- und Berufslagen fördern möchte, damit Lernende gesellschaftliche Entwicklungen konstruktiv weiter unterstützen oder auch Fehlentwicklungen mit neuen Ideen entgegentreten können“ (Ebbers 2014: 173). Dies solle im privaten Bereich ebenso wie in abhängiger und unabhängiger Beschäftigung stattfinden (vgl. ebd.).

Diese Definition lässt sich einem subjektorientierten Begriffsverständnis zuordnen, das sich „an einer polyvalenten Befähigung von unternehmerisch denkenden und handelnden Subjekten, mündig, kompetent, reflektiert und verantwortungsvoll sozio-ökonomische Situationen zu meistern“ (Bijedić 2019: 27) orientiert. Im Fokus stehe hierbei die Zielgruppe selbst mitsamt ihren Eignungen und Neigungen (vgl. Bijedić 2019: 27).

Entrepreneurship Education wird im Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule also verstanden als eine „ganzheitliche Förderung unternehmerischer Handlungskompetenzen und eine dadurch induzierte Entwicklung unternehmerischer Persönlichkeit, die polyvalent zum unternehmerischen Denken und Handeln befähigen und motivieren soll“ (Bijedić 2019: 38) und ebenso zur Reflexion der eigenen gesellschaftlichen Verantwortung erziehen soll.

Social Entrepreneurship Education

Social Entrepreneurship Education setzt mit gezielter Kompetenzförderung beim sozialen Engagement von Menschen an, die dazu ermutigt werden sollen, ihre Ideen zur Begegnung gesellschaftlicher Herausforderungen umzusetzen (vgl. Berg 2010: 38). Hierzu orientiert sich Social Entrepreneurship Education maßgeblich am Leitbild der Bildung für nachhaltige Entwicklung (vgl. Berg 2010: 38).

Die Zielsetzung der Social Entrepreneurship Education ist es, die unternehmerische Persönlichkeitsentwicklung und das Erlangen unternehmerischer Denk- und Handlungskompetenzen zu unterstützen, um gesellschaftliche Herausforderungen im eigenen Umfeld erkennen und analysieren zu können (vgl. Dominke/Ebbers/Mikkelsen 2017: 34).

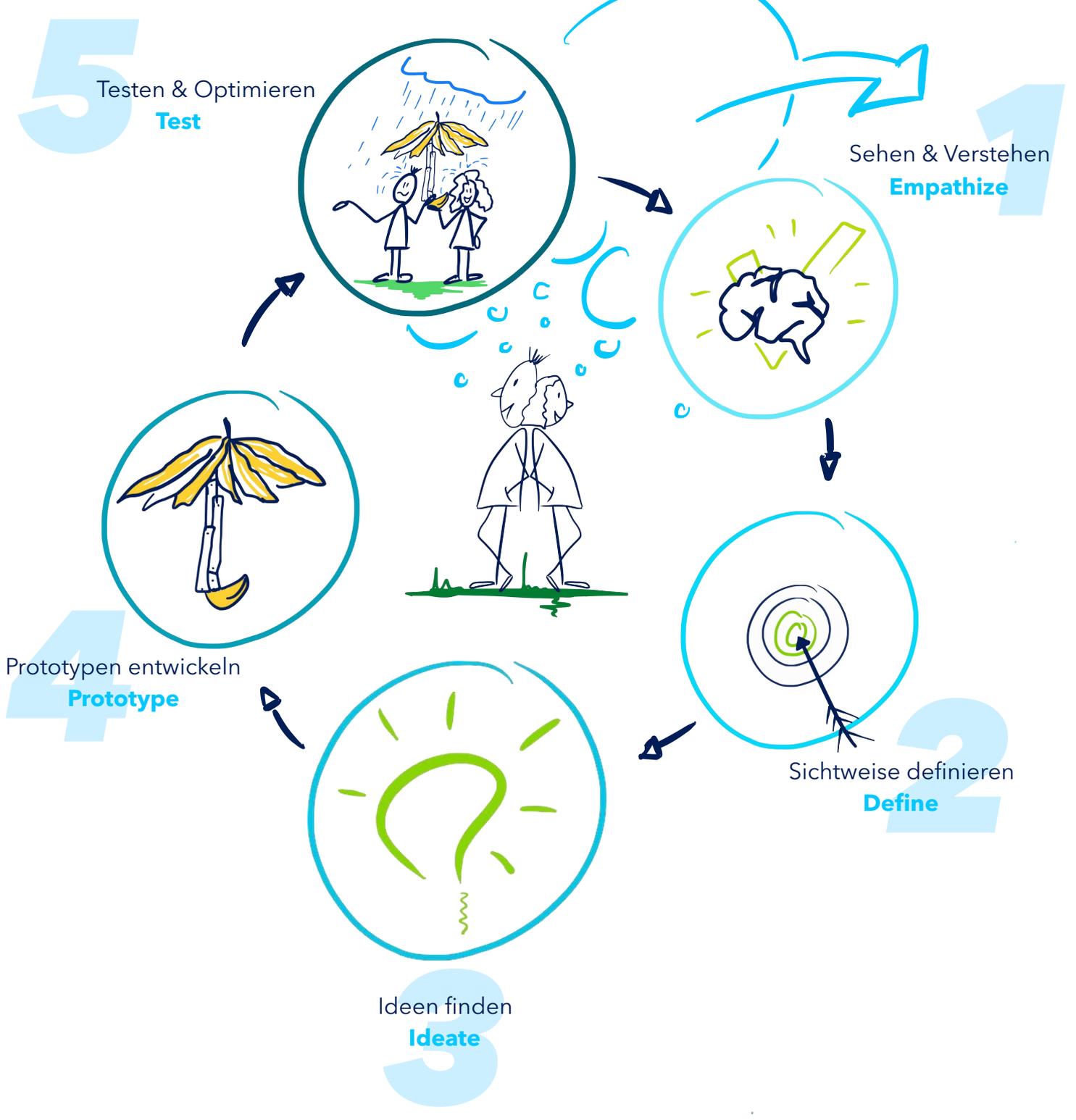
Der maßgebliche Unterschied zwischen Entrepreneurship Education und Social Entrepreneurship Education besteht darin, dass Möglichkeiten in der allgemeinen Entrepreneurship Education „meist als unter kapitalistischen Gesichtspunkten verwertbare

Geschäftsideen gesehen werden, deren Ausnutzung die reine unternehmerische Gewinnmaximierung zum Ziel hat“ (Dominke/Ebbers/Mikkelsen 2017: 34), während der Fokus in der Social Entrepreneurship Education nicht auf dem ökonomischen Gewinn, sondern auf der Schaffung gesellschaftlicher Mehrwerte liegt (vgl. Dominke/Ebbers/Mikkelsen 2017: 34).

Political Entrepreneurship Education

Dem Begriff der Political Entrepreneurship Education mangelte es bislang an einer definitorischen Herleitung. Unter Berücksichtigung der für das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule aufgestellten Definitionen wird eine solche Herleitung erstmalig möglich. So strebt politische Bildung die Befähigung der Lernenden an, Politik im Rahmen gegebener demokratischer Strukturen und Regeln mitzugestalten. Entrepreneurship bedeutet nicht etwa die Gründung eines Unternehmens, sondern legt den Fokus vielmehr auf unternehmerisches Denken und Handeln mit Eigeninitiative, Engagement und Zielorientiertheit. Social und Political Entrepreneurship bezeichnen den Einsatz unternehmerischen Denkens und Handelns zum Angehen gesellschaftlicher Herausforderungen einerseits oder zur Weiterentwicklung und Veränderung von politischen Strukturen, Grundsätzen und Richtlinien sowie zum Angehen politischer Herausforderungen andererseits. Entrepreneurship Education strebt die Befähigung zu unternehmerischem Denken und Handeln, die Förderung der unternehmerischen Persönlichkeit sowie die Reflexion über die eigene gesellschaftliche Verantwortung an. Social Entrepreneurship Education konzentriert sich in diesem Dreiklang auf die Befähigung zu gesellschaftlichem Engagement. Vor diesem Hintergrund ergibt sich für die Political Entrepreneurship Education folgende Definition:

Political Entrepreneurship Education strebt die Förderung einer politisch-orientierten unternehmerischen Handlungskompetenz an, die Lernende befähigt, gesellschaftspolitische Herausforderungen in ihrem Umfeld bewusst zu erkennen und zu analysieren und diesen im Rahmen ihrer Möglichkeiten unternehmerisch denkend und handelnd zu begegnen. Ergebnis ist das Erlangen eines politisch-unternehmerischen Selbstbewusstseins.



A.4 Design Thinking – komplexe Probleme erfassen und innovativ lösen

Design Thinking ist als eine „Sammlung von agilen Methoden, Tools und Techniken“ (Simschek/Kaiser 2019: 17) zu definieren, mit denen multidisziplinäre Teams komplexe Probleme lösen und Innovationen schaffen (vgl. Simschek/Kaiser 2019: 17). Oftmals wird Design Thinking als Begriff allerdings dahingehend missverstanden, dass Design häufig eine Eigenschaft eines Objektes oder eines Endergebnisses beschreibt. Design Thinking ist in seiner effektivsten Form allerdings eher als Mindset zu verstehen, das seinen Ausdruck in Prozessen und Aktionen, nicht aber in einer Objekteigenschaft findet (vgl. Gerstbach 2016: 39). Design Thinking wird derzeit insbesondere in Unternehmen genutzt, um Innovationen zu schaffen oder Prozesse zu optimieren. Die Ursprünge dessen, was heute als Design Thinking bezeichnet wird, reichen aber bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts zurück. Der Grundsatz, dass Gegenstände nach Funktion und nicht nach Ästhetik entwickelt werden, der aus der Bauhaus-Bewegung stammt, ist auch heute noch eines der Kernprinzipien des Design Thinking. In den 1970er Jahren wurde das System Thinking beliebter. Hierbei handelt es sich um eine Methode, mit der Probleme in komplexen Systemen gelöst werden können. Wie auch beim Design Thinking gilt hier der Grundsatz, sich nicht zu früh auf Lösungen festzulegen. In den 1980er Jahren führte David Kelley, einer der bekanntesten Väter des Design Thinking, in seiner Innovationsagentur erstmals die Design Thinking-Phasen ein. Hierbei revolutionierte insbesondere der Fokus auf die ersten Phasen, die sich ausschließlich darauf konzentrieren, das Problem zu verstehen, das Innovationsmanagement (vgl. Simschek/Kaiser 2019: 20).

Insbesondere die Anzahl der Phasen im Design Thinking-Prozess unterscheidet sich je nach Ansatz. So gibt es Ansätze mit vier Phasen und Ansätze mit sieben Phasen, die gleichermaßen korrekt sind. Allen Design Thinking-Prozessen, unabhängig von der Anzahl der Phasen, ist gleich, dass die Phasen „nebeneinander existieren und iterativ – je nach Bedarf und Natur des Projektes – angewendet werden können“ (Gerstbach 2016: 54).

Grundsätzlich geht es im Design Thinking darum, nutzendenorientierte Lösungen zu entwickeln. So kann das Arbeiten mit Design Thinking die Aufmerksamkeit für Probleme und Herausforderungen, die Fähigkeit zum Perspektivwechsel, die Kreativität und Frustrationstoleranz fördern. Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule folgt

einem fünfphasigen Design Thinking-Prozess. Die fünf Phasen sind die Empathize-Phase, die Define-Phase, die Ideate-Phase, die Prototype-Phase und die Test-Phase.

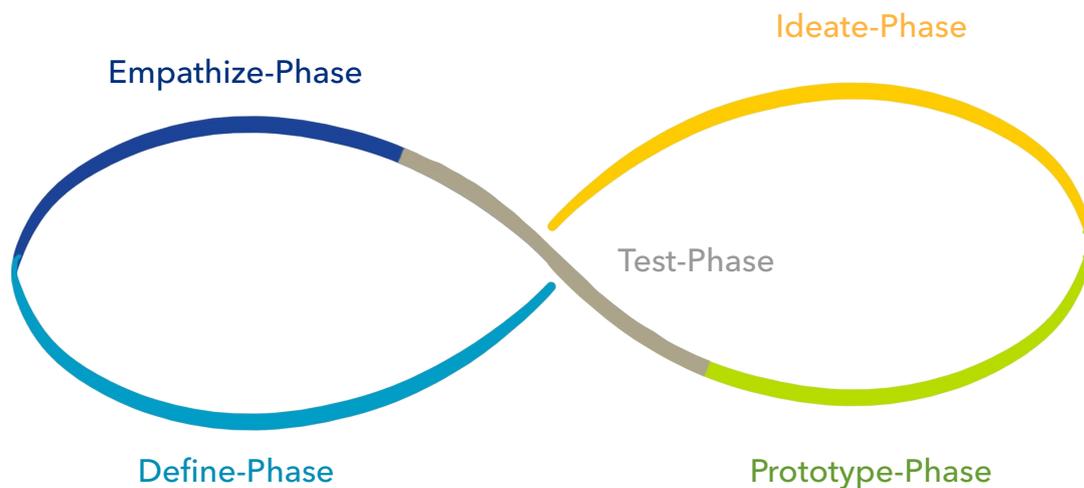


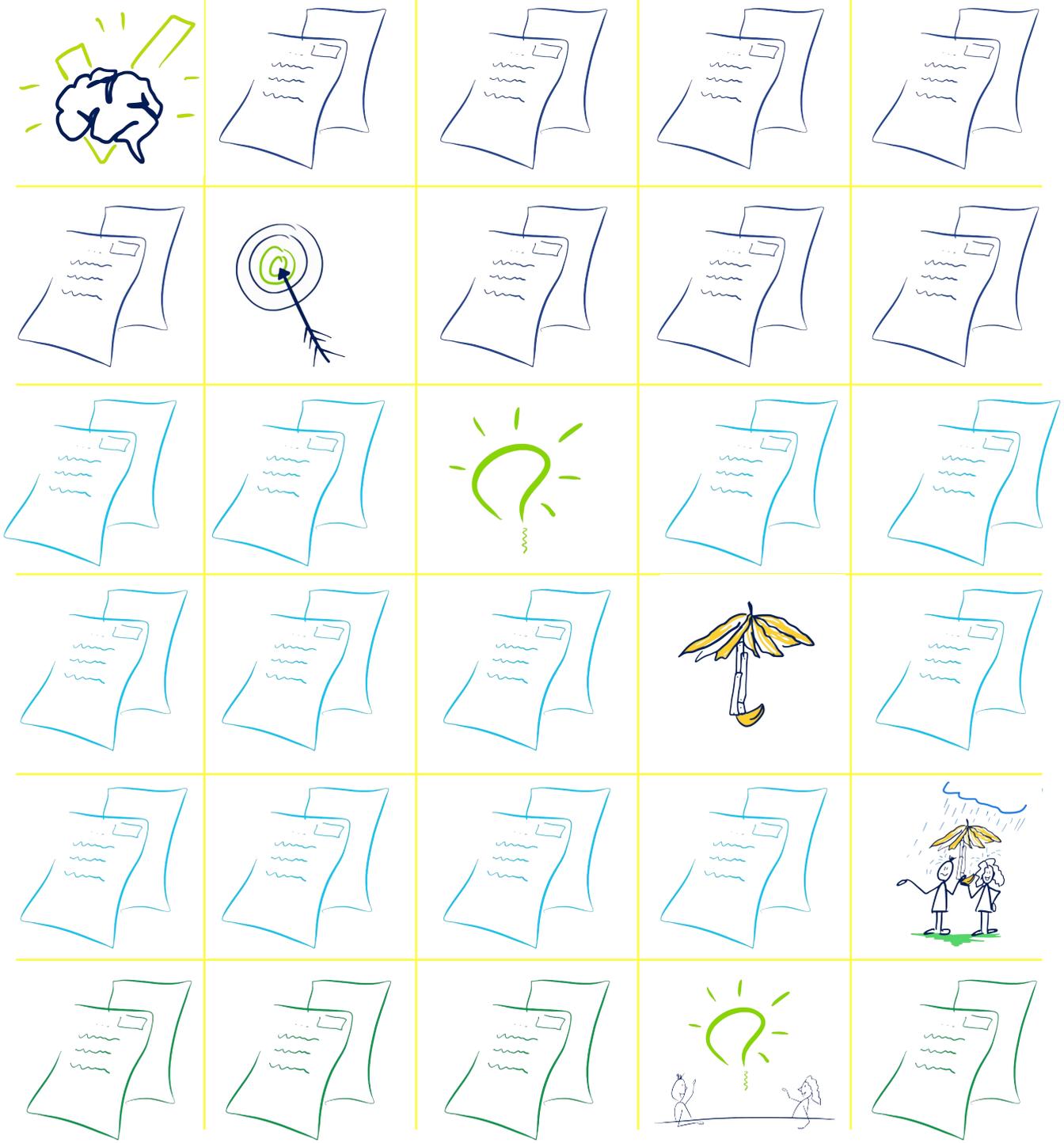
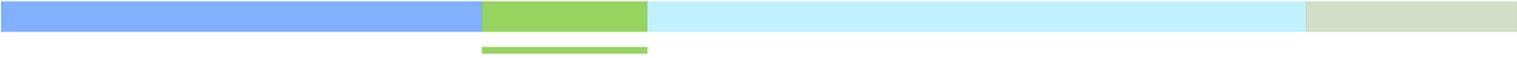
Abbildung 2: Design Thinking-Prozess (Eigene Darstellung).

- Die **Empathize-Phase** umschließt alle Prozesse, die zu einem vertieften Verständnis des zu lösenden Problems und der potenziellen Nutzenden führen. Häufig genutzte Zugänge sind die Beobachtung und die Befragung. Ein Grundprinzip des Design Thinking ist es, die potenziellen Nutzenden bereits möglichst früh in den Prozess einzubeziehen.
- Die **Define-Phase** mündet häufig nur in wenige Sätze, die das Problem und die potenziellen Nutzenden beschreiben. Trotzdem ist sie für den Prozess sehr wichtig. Insbesondere in Gruppenarbeiten ist ein gemeinsames Verständnis über das Problem, das es zu lösen gilt, und die Personen, die die potenziellen Nutzenden sein können, sehr wichtig.
- Die **Ideate-Phase** baut direkt auf den Ergebnissen aus der Empathize- und der Define-Phase auf. Es gilt nun, dem verstandenen Problem für die identifizierte Zielgruppe mit einer möglichst großen Zahl an Ideen zu begegnen. Die Methoden, um Ideen zu generieren, sind sehr vielfältig. Deshalb wird im Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule eine ausgewählte Methode vorgeschlagen, die bei Bedarf durch andere ersetzt werden kann. Auch geübten Gruppen kann es in der Ideate-Phase schwerfallen, sich nicht nur auf einen Lösungsansatz zu beschränken, sondern zunächst viele Ideen zuzulassen und sie erst anschließend zu bewerten, zu reduzieren oder zu kombinieren.

- 
- Die **Prototype-Phase** dient dazu, die Ideen aus der Ideate-Phase aus dem Kopf in die Hand zu bekommen. Sie geht mit der Test-Phase Hand in Hand. In diesen Phasen soll mindestens ein Lösungsansatz konkret gestaltet und ausprobiert werden. Prototypen können hierbei in vielen Formen auftreten. So ist von einem handgeschriebenen Konzept bis hin zu einem ersten funktionstüchtigen Produkt alles denkbar. In der Prototype- und der Test-Phase sind Fehler nicht nur erlaubt, sondern erwünscht.

Der Kern des Design Thinking ist die Iteration³. Der gesamte Design Thinking-Prozess ist demnach als eine Schleife zu verstehen. Aus jeder Phase kann entweder in die nächste oder aber mit neuen Eindrücken noch einmal in vorangegangene Phasen gewechselt werden. Ergibt sich in der Test-Phase beispielsweise, dass die Idee nicht zur Zielgruppe passt, bietet es sich an, entweder erneut in die Ideate- oder gar in die Empathize-Phase zu wechseln. Diese Rückschritte sind im Design Thinking ausdrücklich erwünscht. Design Thinking ist im schulischen Kontext umsetzbar. Es ist allerdings ratsam, die Lernenden über die prozessinhärente Iteration aufzuklären, um einer möglichen Frustration vorzubeugen.

³ Eine Iteration ist die Wiederholung einer Prozessphase. Solche Wiederholungen von Phasen sind im Design Thinking vorgesehen. So ist es beispielsweise möglich, mit den Erkenntnissen aus der Test-Phase erneut in die Ideate-Phase einzusteigen und neue Ideen zu generieren oder aber bestehende Ideen zu verändern.



B

Struktur des Workshopmaterials

B Struktur des Workshopmaterials

Die folgenden drei Workshops von iDEEE.schule unterstützen Personen, die Lehrkräftefortbildungen anbieten bei der Vorbereitung und Durchführung von Fortbildungen zum unterrichtlichen Einsatz von Political Entrepreneurship Education. Hierzu können die Workshopvorschläge so übernommen werden, wie sie im Folgenden vorliegen. Darüber hinaus ist es möglich, die Workshopvorschläge inhaltlich sowie methodisch an die Bedürfnisse der Zielgruppe anzupassen. Das übergeordnete Ziel aller drei Workshopvorschläge ist es, Lehrkräften einen Einblick in Political Entrepreneurship Education und Design Thinking für den Schulunterricht zu bieten und sie für Umsetzungsmöglichkeiten zu sensibilisieren.

Der erste der drei Workshopvorschläge ist auf zwei Zeitstunden angesetzt und verfolgt das Ziel, den Lehrkräften den Design Thinking-Prozess nahezubringen und die Teilnehmenden dazu zu befähigen, curriculare Anknüpfungspotenziale⁴ für Design Thinking im Kontext von Political Entrepreneurship Education zu identifizieren. Der zweite Workshopvorschlag erstreckt sich über drei Zeitstunden und visiert zusätzlich zu dem Ziel aus dem ersten Workshopvorschlag das Ziel an, die Lehrkräfte dazu zu befähigen, eine Unterrichtsreihe zur Political Entrepreneurship Education zu konzipieren, die sich am Design Thinking-Prozess orientiert. Der dritte Workshopvorschlag ist für vier Zeitstunden angesetzt. Nach diesem sollen die teilnehmenden Lehrkräfte dazu in der Lage sein, eine Unterrichtsstunde zu einer Phase des Design Thinking-Prozesses im Kontext einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education genau zu planen und diese sowie die dazugehörige Unterrichtsreihe im Fachcurriculum zu verorten.

Zur Vorbereitung auf eine Lehrkräftefortbildung mit den Workshopvorschlägen von iDEEE.schule ist es wichtig, dass Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule den Schulunterricht zu kennen, um beispielhaft darauf eingehen und Fragen beantworten zu können.

⁴ Es ist zu bedenken, dass sich die Curricula der einzelnen Bundesländer der Bundesrepublik Deutschland unterscheiden.



Workshopvorschläge

C Workshopvorschläge⁵

C.1 Curriculare Potenziale für Political Entrepreneurship Education (2 Stunden)

Lernziele

Nach der Teilnahme am Workshop sind die Teilnehmenden dazu in der Lage, ...

- den Design Thinking-Prozess und die zugrundeliegenden Prinzipien zu erklären.
- curriculare Anknüpfungspotenziale für Design Thinking im Sinne einer Political Entrepreneurship Education zu identifizieren.

Dieser Workshop ist für zwei Zeitstunden angesetzt und soll ausgebildete Lehrkräfte sowie Lehrkräfte in verschiedenen Ausbildungsphasen dazu befähigen, den Design Thinking-Prozess und die zugrundeliegenden Prinzipien zu erklären. Des Weiteren soll es den Teilnehmenden nach der Teilnahme möglich sein, curriculare Anknüpfungspotenziale für Design Thinking im Sinne der Political Entrepreneurship Education zu identifizieren. Aufgrund der angestrebten Handlungsorientierung bietet es sich an, eine Teilnehmendenzahl von zwölf nicht zu überschreiten. Der Workshop gliedert sich in sechs Phasen und eine Pause.

Die erste Phase dient zunächst dem gegenseitigen Kennenlernen, der Klärung organisatorischer Belange und einer Erläuterung der Lernziele sowie des Workshopverlaufs. Hier kann geklärt werden, welche Anrede im Workshopkontext genutzt wird, auf welchem Wege die Teilnehmenden anschließend ggf. an das genutzte Workshopmaterial gelangen können und wie mit Fragen und Pausen während des Workshopverlaufs umgegangen werden soll.

Darauf folgen die Darstellung des Workshopthemas *Curriculare Potenziale für Political Entrepreneurship Education* der Lernziele sowie des geplanten Verlaufs. Das Teilen der Workshopziele mit den Teilnehmenden soll dazu führen, dass die Teilnehmenden gemeinsam mit der Workshopleitung darauf hinarbeiten können, diese Ziele zu erreichen. Zudem ermöglicht es am Ende des Workshops eine Reflexion, die an der

⁵ Der Workshopleitung wird empfohlen, dass iDEEE.schule-Material für den Schulunterricht gelesen zu haben, um hierauf beispielhaft eingehen und Fragen der teilnehmenden Lehrkräfte beantworten zu können.

Erreichung der Lernziele orientiert ist und somit der Weiterentwicklung des Workshops dienlich sein kann.

Im Anschluss an die Klärung der Zielvorstellungen für den Workshop erfolgt eine kurze Darstellung des Workshopablaufs durch die Workshopleitung. Der vorgesehene Ablauf gestaltet sich hierbei wie folgt:

- I. Kennenlernen, Organisatorisches und Ziele
- II. Einführung in Political Entrepreneurship Education und Design Thinking
- Pause
- III. Interaktives Kennenlernen einer Design Thinking-Phase
- IV. Einblick in iDEEE.schule-Material für die Sekundarstufen I und II
- V. Reflexion über curriculare Anknüpfungspotenziale
- VI. Abschlussrunde

Die zweite Phase verfolgt das Ziel, den Lehrkräften einen Überblick über die zwei zentralen Begriffe im Rahmen dieses Workshops, nämlich der [Political Entrepreneurship Education](#) einerseits und des [Design Thinkings](#) andererseits, zu geben. Zentral sind hierbei die folgenden Informationen für die Lehrkräfte, die aus den vorangegangenen theoretischen Ausführungen hervorgehen.

Political Entrepreneurship Education

Die Political Entrepreneurship Education kann als eine Teildisziplin der Entrepreneurship Education angesehen werden, die sich spezifisch mit der Bearbeitung politischer Probleme unter Zuhilfenahme unternehmerischen Denkens und Handelns befasst. Dies bedeutet, dass die Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Political Entrepreneurship Education dazu befähigt werden sollen, politische Herausforderungen in ihrem Umfeld erkennen, analysieren und diesen unternehmerisch denkend und handelnd begegnen zu können.

Design Thinking

Das Design Thinking beschreibt einen Problemlösungsansatz, der sich durch seine prozessinhärenten Iterationsschleifen auszeichnet. Diese Iterationsschleifen ermöglichen es den Personen, die mit dem Design Thinking arbeiten, ihren Fortschritt und die bisher gesammelten Erkenntnisse über das Problem, die Zielgruppe und mögliche Lösungsansätze zu reflektieren und zuvor bereits durchlaufene Prozessphasen erneut



aufzurufen, um neue Erkenntnisse in den Prozess aufnehmen zu können. So ist der Design Thinking-Prozess nicht abgeschlossen, sondern kann stets weitergeführt werden, um dem identifizierten Problem für eine Zielgruppe bestmöglich zu begegnen. Der hier genutzte Design Thinking-Prozess gliedert sich in fünf Phasen:

1. Empathize-Phase
2. Define-Phase
3. Ideate-Phase
4. Prototype-Phase
5. Test-Phase

Die Einführung dieser Begriffe ist relevant, da diese ein weites Definitionsspektrum aufweisen und zudem im Schulkontext möglicherweise nicht tagtäglich genutzt werden. Im Anschluss an die Erklärungen durch die Workshopleitung erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, Fragen zu stellen, sodass es nach der anschließenden Pause möglich ist, mit einem klaren und einheitlichen Verständnis von den relevanten Begriffen mit dem interaktiven Kennenlernen einer Design Thinking-Phase zu beginnen.

Die dritte Phase soll es den Teilnehmenden ermöglichen, einen handlungsorientierten Einblick in eine Methode aus einer Phase des Design Thinkings zu erhalten. Es ist hierbei vorab wichtig, den Teilnehmenden zu verdeutlichen, dass der Design Thinking-Prozess in zwei Stunden nicht abzubilden ist, sodass an dieser Stelle nur eine Methode aus einer Phase erprobt werden kann. Gleichzeitig kann die Workshopleitung an dieser Stelle für vertiefte Einblicke auf das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule-Material für Sekundarstufen I und II verweisen. Die Workshopleitung erklärt den Teilnehmenden, dass die folgende Methode aus der Ideation-Phase stammt und dass diese auf die Empathize-Phase und die Define-Phase folgt. Dies bedeutet, dass zuvor in der Empathize-Phase bereits ein Problem identifiziert wurde, das es zu bearbeiten gilt, und die Zielgruppe bekannt ist. In der Define-Phase wurden die Ergebnisse aus der Empathize-Phase konsolidiert und so aufbereitet, dass innerhalb einer Gruppe von Personen ein einheitliches Verständnis von Problem und Zielgruppe besteht. Diese Vorarbeit wurde für diesen Workshop bereits geleistet⁶. Das folgende Problem wurde identifiziert:

⁶ Die ausgewählten Beispiele für die Vorarbeit aus der Empathize- und Define-Phase sind austauschbar und können der Zielgruppen ggf. angepasst werden.

Es gestaltet sich schwierig, einen geplanten Unterricht auch gut durchzuführen, wenn ein großer Teil der Klasse ohne Arbeitsmaterial im Unterricht erscheint.

Dieses Problem wurde folgendermaßen auf eine Zielgruppe bezogen:

Schülerinnen und Schüler im Alter zwischen 13 und 18 Jahren bekommen von ihren Eltern oft zunehmend Verantwortung für ihre Selbstorganisation übertragen und sind hiermit in Anbetracht pubertätsbedingter kognitiver Umbauprozesse überfordert.

In der Define-Phase wurden diese Ergebnisse in Form einer Design-Challenge konsolidiert:

Wie können wir Schülerinnen und Schüler im Alter von 13 bis 18 Jahren mit zunehmender Verantwortung für ihre Selbstorganisation dabei unterstützen, diese Verantwortung für sich selbst sukzessive besser wahrzunehmen und vorbereitet im Unterricht zu erscheinen?

Für diese Design-Challenge, die die Ergebnisse aus der Empathize-Phase verdichtet, gilt es in der folgenden Ideate-Phase Ideen zu generieren. Die Workshopleitung erläutert den Lehrkräften, dass es für die Ideate-Phase zunächst wichtig ist, die Ideen zu lösen, ohne diese bereits zu bewerten oder zu filtern. Die Bewertung und Auswahl der Ideen ist ebenfalls ein Teil der Ideate-Phase, erfolgt allerdings zu einem späteren Zeitpunkt.

Die Workshopleitung verteilt den Teilnehmenden den Arbeitsbogen [Die verrückte 8 – Kreativ zu innovativen Lösungen \(M1\)](#) und merkt an, dass dieser Arbeitsbogen auch im iDEEE.schule-Material für die Sekundarstufen I und II zu finden ist. Daraufhin erläutert die Workshopleitung, dass die Teilnehmenden in der folgenden Übung in vier Minuten acht Ideen generieren werden, die kreativ, verrückt und außergewöhnlich sein dürfen. Hierzu dienen die acht vorgegebenen Felder auf dem Arbeitsbogen, in die nur gezeichnet oder gemalt werden darf. Jedes dieser Felder soll am Ende der vier Minuten mit einer Idee gefüllt sein. Die Workshopleitung erklärt, dass es nach jeder halben Minute ein Signal geben wird, welches den Übergang zum nächsten Feld markiert. Es ist dabei zunächst unerheblich, ob das vorherige Feld schon fertig ausgefüllt ist oder nicht. Die Workshopleitung fragt alle Teilnehmenden, ob sie bereit sind, gibt das Startsignal für das Füllen des ersten Feldes und gibt nach jeder halben Minute ein weiteres Signal für den Übergang zum jeweils nächsten Feld, bis alle Teilnehmenden acht Felder gefüllt haben.



Die Workshopleitung bittet die Teilnehmenden nun darum, zunächst drei der acht generierten Ideen auszuwählen, die ihnen am liebsten sind. Es geht hierbei noch nicht um Umsetzbarkeit, sondern einzig um das persönliche Gefühl gegenüber den eigenen Ideen. Die Workshopleitung bittet die Teilnehmenden anschließend, die Idee unter den drei verbliebenen auszuwählen, die auf den ersten Blick am umsetzbarsten erscheint und dennoch ein hohes Lösungspotenzial für die formulierte Design-Challenge aufweist. Sobald alle Teilnehmenden eine Idee ausgewählt haben, erhalten sie drei Minuten Zeit, um sich einen 30-sekündigen Kurzvortrag⁷ zu überlegen, mit dem sie ihre Idee präsentieren.

Die vierte Phase dient dazu, den Lehrkräften einen Einblick in weitere Methoden aus dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule zu bieten. Hierzu präsentiert die Workshopleitung zu jeder der Design Thinking-Phasen einen Arbeitsbogen, der die Schülerinnen und Schüler beim Erkenntnisgewinn im Rahmen der entsprechenden Phase unterstützt. Die folgende Vorabauswahl aus dem iDEEE.schule-Material für die Sekundarstufen I und II ist hierbei denkbar:

- Empathize-Phase: Die Zielgruppe kennenlernen mit der Empathy Map
- Define-Phase: Unser Stand der Dinge
- Ideate-Phase: Ideen bewerten, aber mit Hüten
- Prototype- & Test-Phase: Unsere Idee real werden lassen
- Präsentation als Pitch: Pitch Perfect

Die fünfte Phase nutzt die neuen Eindrücke, um über curriculare Anknüpfungspotenziale zu reflektieren. Je nach Gruppengröße kann hierbei eine Einteilung in Kleingruppen sinnvoll sein. Bei zwölf Teilnehmenden bietet sich beispielsweise eine Einteilung in vier Gruppen an, sodass alle Teilnehmenden die Möglichkeit zum Austausch erhalten. Die Workshopleitung kann zur Unterstützung der Reflexion über curriculare Anknüpfungspotenziale eine Übersicht über die verschiedenen, in den Fachcurricula des jeweiligen Landes vorgesehenen Themenfelder zeigen. Sollten die Teilnehmenden sich damit schwer tun, Anknüpfungspotenziale zu identifizieren, ist es sinnvoll, wenn die Workshopleitung bereits ein Beispiel vorbereitet hat, um den Teilnehmenden einen Anhaltspunkt zu bieten.

⁷ Ein solcher Kurzvortrag kann auch als Elevator-Pitch bezeichnet werden. Der Name beruht dabei auf der Idee, einer Person in der Zeit einer Fahrstuhlfahrt von der eigenen Idee zu erzählen und sie zu überzeugen.

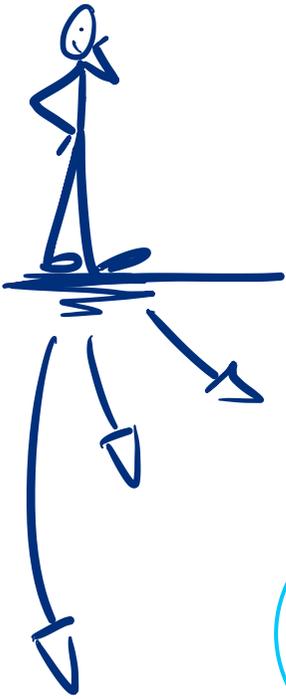


Die sechste Phase dient einem Ausblick auf regionale Vernetzungsmöglichkeiten und bietet Raum zur Klärung offener Fragen sowie zur Abschlussreflexion.



Zeit/Phase	Workshopgeschehen	Inhaltliche Hinweise	Didaktische Hinweise	Sozialform	Material
15 Minuten Phase I	<ul style="list-style-type: none"> WL begrüßt TN WL beginnt eine Vorstellungsrunde WL gibt organisatorische Hinweise WL benennt Workshopthema, Workshopziel und Workshopablauf 	<ul style="list-style-type: none"> Form der Anrede klären Vorname, Nachname, Fächer bei Vorstellung 	-	Plenum	ggf. PPP
20 Minuten Phase II	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt zentrale Begriffe Political Entrepreneurship Education und Design Thinking WL beantwortet ggf. inhaltliche Fragen 	<ul style="list-style-type: none"> Definition zu Political Entrepreneurship Education Definition zu Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> Vorkenntnisse beachten 	Plenum	ggf. PPP
25 Minuten Phase III	<ul style="list-style-type: none"> WL leitet interaktive Phase ein WL verortet folgende Methode im Design Thinking-Prozess WL leitet Design Challenge her WL verteilt M1 TN stellen ggf. Fragen TN bearbeiten M1 und beachten Signale von WL TN wählen Ideen aus TN stellen eine Idee vor 	<ul style="list-style-type: none"> Verrückte Acht ist Methode aus der Ideate-Phase und folgt auf Empathize- und Define-Phase 	<ul style="list-style-type: none"> Beschreibung der Methode in C.1 Curriculare Potenziale für Political Entrepreneurship Education (2 Stunden) Zunächst drei Lieblingsideen wählen lassen, dann die umsetzbarste Idee aus diesen drei wählen 	Plenum Einzelarbeit	ggf. PPP M1
10 Minuten Pause					
10 Minuten Phase IV	<ul style="list-style-type: none"> WL gibt Überblick über einzelne Methoden aus jeder Design Thinking-Phase in der Unterrichtsreihe 	<ul style="list-style-type: none"> Vorschläge zur Auswahl in C.1 Curriculare Potenziale für Political Entrepreneurship Education (2 Stunden) 	<ul style="list-style-type: none"> Auswahl kann ggf. geändert oder ausgeweitet werden, hierbei das Interesse der TN beachten 	Plenum	iDEEE.schule Material für Sek I & II
30 Minuten Phase V	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt die Aufgabe, curriculare Anknüpfungspotenziale zu für Political Entrepreneurship Education zu identifizieren WL teilt TN ggf. in Kleingruppen ein TN arbeiten in Kleingruppen an Aufgabe Kleingruppen präsentieren nach Erarbeitung ihre identifizierten curricularen Anknüpfungspotenziale 	<ul style="list-style-type: none"> Bedenken, dass Fachcurricula bundeslandspezifisch sind 	<ul style="list-style-type: none"> Kleingruppen können auch selbst gewählt werden 	Plenum Kleingruppen	ggf. PPP (mit Fachcurriculum)
10 Minuten Phase VI	<ul style="list-style-type: none"> WL bittet um Feedback WL gibt Hinweise zum Aufbau regionaler Netzwerke mit Unternehmen und Politik TN reflektieren, ob ihre Erwartungen erfüllt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> Siehe D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen für Hinweise zum Aufbau regionaler Netzwerke 	<ul style="list-style-type: none"> Wertschätzend mit Feedback umgehen 	Plenum	-

WL=Workshopleitung; TN=Teilnehmende; EA=Einzelarbeit; PA=Partnerarbeit; PPP=PowerPoint-Präsentation



Die verrückte 8

Kreativ zu innovativen Lösungen



Aufgabe:

Skizzieren Sie 8 mögliche Lösungen für das Problem. In jedes Feld kommt die Zeichnung zu einer Lösung. Die ersten Ideen sollten keine Herausforderung für Sie sein, die nächsten drei könnten Ihnen schon etwas schwerer fallen und wenn Ihnen dann noch zwei weitere einfallen, sind Sie ein wahres Ideen-Genie.

--	--	--

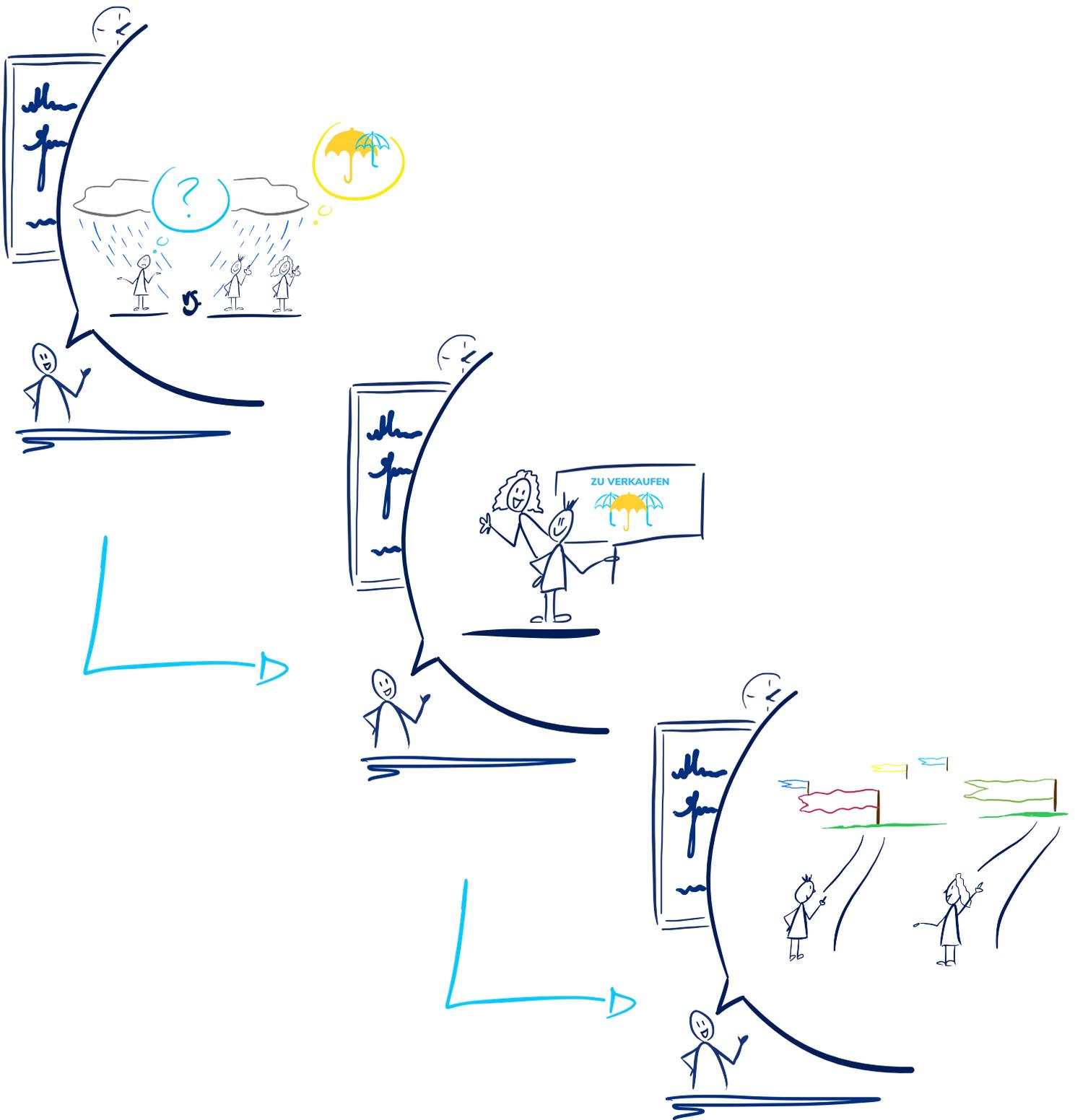


--	--	--



--	--





C2

Planung zu einer Unterrichtsreihe
zu Political Entrepreneurship Education

C.2 Planung einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education (3 Stunden)

Lernziele

Nach der Teilnahme am Workshop sind die Teilnehmenden dazu in der Lage, ...

- den Design Thinking-Prozess und die zugrundeliegenden Prinzipien zu erklären.
- eine Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education unter Zuhilfenahme des Design Thinking-Prozesses grob zu planen und in das Fachcurriculum einzuordnen.

Dieser Workshop ist für drei Zeitstunden angesetzt und soll ausgebildete Lehrkräfte sowie Lehrkräfte in verschiedenen Ausbildungsphasen dazu befähigen, den Design Thinking-Prozess und die zugrundeliegenden Prinzipien zu erklären. Des Weiteren soll es den Teilnehmenden nach der Teilnahme möglich sein, eine Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education unter Zuhilfenahme des Design Thinking-Prozesses grob zu planen und in das Fachcurriculum einzuordnen. Aufgrund der angestrebten Handlungsorientierung bietet es sich an, eine Teilnehmendenzahl von zwölf nicht zu überschreiten. Der Workshop gliedert sich in sechs Phasen und eine Pause.

Die erste Phase dient zunächst dem gegenseitigen Kennenlernen, der Klärung organisatorischer Belange und einer Erläuterung der Lernziele sowie des Workshopverlaufs. Hier kann geklärt werden, welche Anrede im Workshopkontext genutzt wird, auf welchem Wege die Teilnehmenden anschließend ggf. an das genutzte Workshopmaterial gelangen können und wie mit Fragen und Pausen während des Workshopverlaufs umgegangen werden soll.

Darauf folgen die Darstellung des Workshopthemas *Planung einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education* der Lernziele sowie des geplanten Verlaufs. Das Teilen der Workshopziele mit den Teilnehmenden soll dazu führen, dass die Teilnehmenden gemeinsam mit der Workshopleitung darauf hinarbeiten können, diese Ziele zu erreichen. Zudem ermöglicht es am Ende des Workshops eine Reflexion, die an der Erreichung der Lernziele orientiert ist und somit der Weiterentwicklung des Workshops dienlich sein kann.

Im Anschluss an die Klärung der Zielvorstellungen für den Workshop erfolgt eine kurze Darstellung des Workshopablaufs durch die Workshopleitung. Der vorgesehene Ablauf gestaltet sich hierbei wie folgt:

- 
- I. Kennenlernen, Organisatorisches und Ziele
 - II. Einführung in Political Entrepreneurship Education und Design Thinking
- Pause
- III. Interaktives Kennenlernen einer Design Thinking-Phase
 - IV. Vorstellung des iDEEE.schule-Materials für die Sekundarstufen I und II
 - V. Grobe Planung einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education
 - VI. Abschlussrunde

Die zweite Phase verfolgt das Ziel, den Lehrkräften einen Überblick über die zwei zentralen Begriffe im Rahmen dieses Workshops, nämlich der [Political Entrepreneurship Education](#) einerseits und des [Design Thinkings](#) andererseits zu geben. Zentral sind hierbei die folgenden Informationen für die Lehrkräfte, die aus den vorangegangenen theoretischen Ausführungen hervorgehen.

Political Entrepreneurship Education

Die Political Entrepreneurship Education kann als eine Teildisziplin der Entrepreneurship Education angesehen werden, die sich spezifisch mit der Bearbeitung politischer Probleme unter Zuhilfenahme unternehmerischen Denkens und Handelns befasst. Dies bedeutet, dass die Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Political Entrepreneurship Education dazu befähigt werden sollen, politische Herausforderungen in ihrem Umfeld erkennen, analysieren und diesen unternehmerisch denkend und handelnd begegnen zu können.

Design Thinking

Das Design Thinking beschreibt einen Problemlösungsansatz, der sich durch seine prozessinhärenten Iterationsschleifen auszeichnet. Diese Iterationsschleifen ermöglichen es den Personen, die mit dem Design Thinking arbeiten, ihren Fortschritt und die bisher gesammelten Erkenntnisse über das Problem, die Zielgruppe und mögliche Lösungsansätze zu reflektieren und zuvor bereits durchlaufene Prozessphasen erneut aufzurufen, um neue Erkenntnisse in den Prozess aufnehmen zu können. So ist der Design Thinking-Prozess nicht abgeschlossen, sondern kann stets weitergeführt werden, um dem identifizierten Problem für eine Zielgruppe bestmöglich zu begegnen. Der hier genutzte Design Thinking-Prozess gliedert sich in fünf Phasen:

1. Empathize-Phase
2. Define-Phase

3. Ideate-Phase
4. Prototype-Phase
5. Test-Phase

Die Einführung dieser Begriffe ist relevant, da diese ein weites Definitionsspektrum aufweisen und zudem im Schulkontext möglicherweise nicht tagtäglich genutzt werden. Im Anschluss an die Erklärungen durch die Workshopleitung erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, Fragen zu stellen, sodass es nach der anschließenden Pause möglich ist, mit einem klaren und einheitlichen Verständnis von den relevanten Begriffen mit dem interaktiven Kennenlernen einer Design Thinking-Phase zu beginnen.

Die dritte Phase bietet den Teilnehmenden einen handlungsorientierten Einblick in eine Methode aus einer Phase des Design Thinkings. Es ist hierbei vorab wichtig, den Teilnehmenden zu verdeutlichen, dass der Design Thinking-Prozess in drei Stunden nicht abzubilden ist, sodass an dieser Stelle nur eine Methode aus einer Phase erprobt werden kann. Gleichzeitig kann die Workshopleitung an dieser Stelle für vertiefte Einblicke auf das Lehr- und Lernmaterial von [iDEEE.schule](#) verweisen. Für die folgende Übung teilt die Workshopleitung die Teilnehmenden in Gruppen mit nicht mehr als jeweils vier Personen ein und erläutert den Teilnehmenden, dass die Methode aus der Empathize-Phase stammt. Die Workshopleitung verteilt den Arbeitsbogen [Five-Why-Methode – Herausforderungen besser verstehen \(M2\)](#). Die Five-Why-Methode unterstützt bei der Bildung von Kausalketten zu komplexen (gesellschaftspolitischen) Problemen, um diesen auf den Grund zu gehen und sie in ihrer Komplexität zu reduzieren. In der linken Spalte sind für diesen Workshop schon vier komplexe Probleme vorgegeben, die im Unterricht zuvor von den Schülerinnen und Schüler zu identifizieren wären. Eine fünfte Herausforderung dürfen die Teilnehmenden sich eigenständig überlegen. Um die Herausforderungen zu reduzieren und Kausalketten zu bilden, gilt es nun, jeweils nach dem „Warum?“ zu fragen. Die Antwort auf diese erste Frage wird in den Kasten rechts neben dem ersten Kasten mit dem Problem eingetragen und bietet nun den Ausgangspunkt für die nächste Frage nach dem „Warum?“. Folgend wird zum besseren Verständnis ein Beispiel angeführt.



Herausforderung

Menschen-
gemachter
Klimawandel

Warum?

Ausstoß von
Treibhausgasen

Warum?

Viele
Wege mit
dem Auto

Warum?

Alltag
erfordert
Mobilität

Warum?

Entfernung
zur
Schule

Abbildung 1: Beispiel zur Five-Why-Methode (eigene Darstellung).

Die Teilnehmenden erhalten zur Bearbeitung des Arbeitsbogens 20 Minuten Zeit.

Im Anschluss an die 20-minütige Bearbeitungszeit wählt jede Gruppe eine der entstandenen Kausalketten aus und stellt diese vor. Die Teilnehmenden reflektieren des Weiteren über die Einsatzmöglichkeiten dieser Methode im eigenen Unterricht.

Die vierte Phase dient dazu, den Lehrkräften einen Einblick in weitere Methoden aus dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule zu bieten. Hierzu präsentiert die Workshopleitung zu jeder der Design Thinking-Phasen einen Arbeitsbogen, der die Schülerinnen und Schüler beim Erkenntnisgewinn im Rahmen der entsprechenden Phase unterstützt. Die folgende Vorabauswahl aus dem iDEEE.schule-Material für die Sekundarstufen I und II ist hierbei denkbar:

- Empathize-Phase: Die Zielgruppe kennenlernen mit der Empathy Map
- Define-Phase: Unser Stand der Dinge
- Ideate-Phase: Ideen bewerten, aber mit Hüten
- Prototype- & Test-Phase: Unsere Idee real werden lassen
- Präsentation als Pitch: Pitch Perfect

Die fünfte Phase dient dazu, eine Unterrichtsreihe zur Political Entrepreneurship Education unter Zuhilfenahme des Design Thinking-Prozesses grob zu planen und diese im Fachcurriculum des Landes zu verorten. Hierzu gibt die Workshopleitung die folgenden zwei Aufgaben vor:

1. Planen Sie eine logisch aufgebaute Unterrichtsreihe zum Thema Political Entrepreneurship Education. Die Unterrichtsreihe soll hierbei mit einer Pitch-Präsentation durch die Schüler*innen enden.
2. Verorten Sie die geplante Unterrichtsreihe und somit das Themenfeld der Political Entrepreneurship Education im Fachcurriculum.



Die Lehrkräfte erhalten für die Bearbeitung der Aufgaben 50 Minuten Zeit. Nach dem Ende der Bearbeitungszeit sind alle Teilnehmenden dazu eingeladen, ihren Ergebnisse im Plenum zu präsentieren.

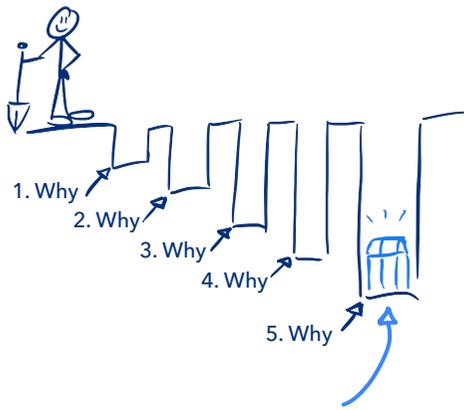
Die sechste Phase dient abschließend der Klärung noch offener Fragen, einem Ausblick auf regionale Vernetzungsmöglichkeiten und der gemeinsamen Reflexion über den Workshop.



Workshopverlaufsskizze: Planung einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education (3 Stunden) iDEEE.schule

Zeit/Phase	Workshopgeschehen	Inhaltliche Hinweise	Didaktische Hinweise	Sozialform	Material
15 Minuten Phase I	<ul style="list-style-type: none"> WL begrüßt TN WL beginnt eine Vorstellungsrunde WL gibt organisatorische Hinweise WL benennt Workshopthema, Workshopziel und Workshopablauf 	<ul style="list-style-type: none"> Form der Anrede klären Vorname, Nachname, Fächer bei Vorstellung 	-	Plenum	ggf. PPP
20 Minuten Phase II	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt zentrale Begriffe Political Entrepreneurship Education und Design Thinking WL beantwortet ggf. inhaltliche Fragen 	<ul style="list-style-type: none"> Definition zu Political Entrepreneurship Education Definition zu Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> Vorkenntnisse beachten 	Plenum	ggf. PPP
30 Minuten Phase III	<ul style="list-style-type: none"> WL leitet interaktive Phase ein WL verortet folgende Methode im Design Thinking-Prozess WL verteilt M2 und erläutert die dazugehörige Aufgabe TN stellen ggf. Fragen TN bearbeiten M2 TN wählen Ideen aus TN stellen eine Idee vor 	<ul style="list-style-type: none"> Five-Why-Methode ist in der Empathize-Phase zu verorten Herausforderungen für die Five-Why-Methode sind bereits vorbereitet, damit die Methode in so kurzer Zeit erfahrbar wird 	<ul style="list-style-type: none"> Beschreibung der Methode auf S. 29f. TN darauf hinweisen, dass es um das Bilden von Kausalketten geht und verschiedene Kausalitäten denkbar sind, das Nutzen der ersten Assoziation bietet sich an 	Plenum Gruppenarbeit	ggf. PPP M2
20 Minuten Phase IV	<ul style="list-style-type: none"> WL gibt Überblick über das gesamte iDEEE.schule-Material für den Schulunterricht TN stellen ggf. Fragen 	<ul style="list-style-type: none"> Hierfür ist es erforderlich, dass die WL das Material für den Schulunterricht gut kennt 	-	Plenum	iDEEE.schule Material für den Schulunterricht
10 Minuten	Pause				
70 Minuten Phase V	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt die Aufgabe, eine Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education unter Zuhilfenahme des Design Thinking-Prozesses grob zu planen und diese im Fachcurriculum zu verorten WL teilt TN ggf. in Kleingruppen ein TN arbeiten in Kleingruppen an Aufgabe Kleingruppen präsentieren nach Erarbeitung ihre Unterrichtsreihe 	<ul style="list-style-type: none"> Bedenken, dass Fachcurricula bundeslandspezifisch sind 	<ul style="list-style-type: none"> Kleingruppen können auch selbst gewählt werden 	Plenum Gruppenarbeit	ggf. PPP Fachcurriculum
15 Minuten Phase VI	<ul style="list-style-type: none"> WL bittet um Feedback WL gibt Hinweise zum Aufbau regionaler Netzwerke mit Unternehmen und Politik TN reflektieren, ob ihre Erwartungen erfüllt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> Siehe D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen für Hinweise zum Aufbau regionaler Netzwerke 	<ul style="list-style-type: none"> Wertschätzend mit Feedback umgehen 	Plenum	-

WL=Workshopleitung; TN=Teilnehmende; EA=Einzelarbeit; PA=Partnerarbeit; PPP=PowerPoint-Präsentation



Der Schatz ist der Kern des Problems

Five-Why-Methode



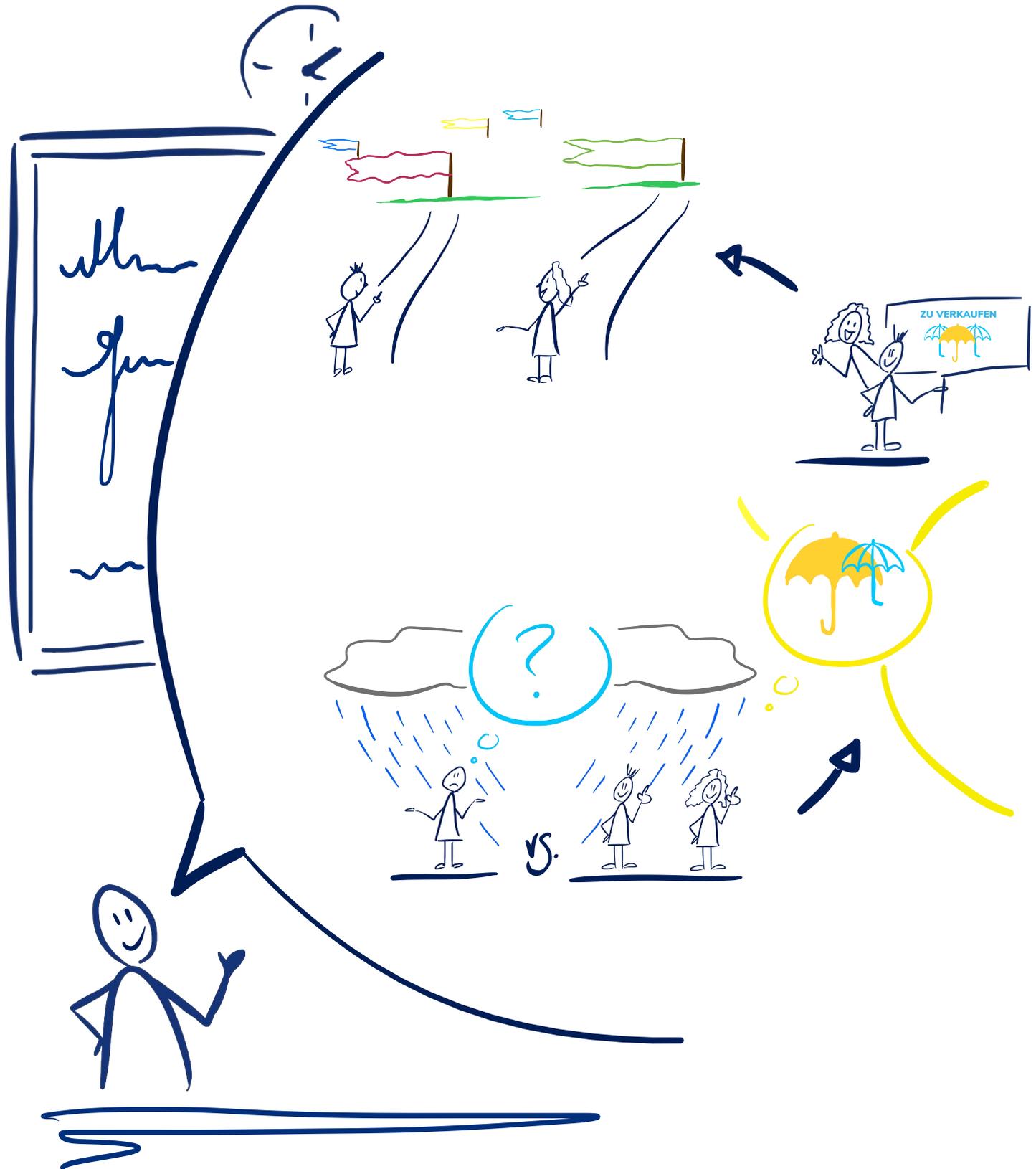
Herausforderungen besser verstehen

Aufgabe:

Tauschen Sie sich über die untenstehenden Herausforderungen aus.

Fragen Sie nach dem ersten warum, dem zweiten, usw. So bauen Sie rückwärts eine Kausalkette auf und gelangen immer näher an den Kern des Problems.

Herausforderung	Warum?	Warum?	Warum?	Warum?	Warum?
Eindämmen des Klimawandels					
Rassismus					
Geschlechtergerechtigkeit					
Vertrauensverlust in Demokratie					
...					



C3

Planung zu einer Unterrichtsstunde
zu Political Entrepreneurship Education

C.3 Planung einer Unterrichtsstunde zu Political Entrepreneurship Education (4 Stunden)

Lernziele

Nach der Teilnahme am Workshop sind die Teilnehmenden dazu in der Lage, ...

- den Design Thinking-Prozess und die zugrundeliegenden Prinzipien zu erklären.
- eine Unterrichtsstunde á 45 Minuten zu einer eigens gewählten Design Thinking-Phase im Sinne der Political Entrepreneurship Education im Fachcurriculum zu verorten, in eine Unterrichtsreihe einzubetten und zu planen.

Dieser Workshop ist für vier Zeitstunden angesetzt und soll ausgebildete Lehrkräfte sowie Lehrkräfte in verschiedenen Ausbildungsphasen dazu befähigen, den Design Thinking-Prozess und die zugrundeliegenden Prinzipien zu erklären. Des Weiteren soll es den Teilnehmenden nach der Teilnahme möglich sein, eine Unterrichtsstunde á 45 Minuten zu einer eigens gewählten Design Thinking-Phase im Sinne der Political Entrepreneurship Education im Fachcurriculum zu verorten, in eine Unterrichtsreihe einzubetten und zu planen. Aufgrund der angestrebten Handlungsorientierung bietet es sich an, eine Teilnehmendenzahl von zwölf nicht zu überschreiten. Der Workshop gliedert sich in sechs Phasen und zwei Pausen.

Die erste Phase dient zunächst dem gegenseitigen Kennenlernen, der Klärung organisatorischer Belange und einer Erläuterung der Lernziele sowie des Workshopverlaufs. Hier kann geklärt werden, welche Anrede im Workshopkontext genutzt wird, auf welchem Wege die Teilnehmenden anschließend ggf. an das genutzte Workshopmaterial gelangen können und wie mit Fragen und Pausen während des Workshopverlaufs umgegangen werden soll.

Darauf folgen die Darstellung des Workshopthemas *Planung einer Unterrichtsstunde zu Political Entrepreneurship Education* der Lernziele sowie des geplanten Verlaufs. Das Teilen der Workshopziele mit den Teilnehmenden soll dazu führen, dass die Teilnehmenden gemeinsam mit der Workshopleitung darauf hinarbeiten können, diese Ziele zu erreichen. Zudem ermöglicht es am Ende des Workshops eine Reflexion, die an der Erreichung der Lernziele orientiert ist und somit der Weiterentwicklung des Workshops dienlich sein kann.



Im Anschluss an die Klärung der Zielvorstellungen für den Workshop erfolgt eine kurze Darstellung des Workshopablaufs durch die Workshopleitung. Der vorgesehene Ablauf gestaltet sich hierbei wie folgt:

- I. Kennenlernen, Organisatorisches und Ziele
- II. Einführung in Political Entrepreneurship Education und Design Thinking
Pause
- III. Interaktives Kennenlernen einer Design Thinking-Phase
- IV. Vorstellung des iDEEE.schule-Materials für die Sekundarstufen I und II
Pause
- V. Planung einer Unterrichtsstunde zu einer Design Thinking-Phase
- VI. Abschlussrunde

Die zweite Phase verfolgt das Ziel, den Lehrkräften einen Überblick über die zwei zentralen Begriffe im Rahmen dieses Workshops, nämlich der [Political Entrepreneurship Education](#) einerseits und des [Design Thinkings](#) andererseits zu geben. Zentral sind hierbei die folgenden Informationen für die Lehrkräfte, die aus den vorangegangenen theoretischen Ausführungen hervorgehen.

Political Entrepreneurship Education

Die Political Entrepreneurship Education kann als eine Teildisziplin der Entrepreneurship Education angesehen werden, die sich spezifisch mit der Bearbeitung politischer Probleme unter Zuhilfenahme unternehmerischen Denkens und Handelns befasst. Dies bedeutet, dass die Schülerinnen und Schüler im Rahmen der Political Entrepreneurship Education dazu befähigt werden sollen, politische Herausforderungen in ihrem Umfeld erkennen, analysieren und diesen unternehmerisch denkend und handelnd begegnen zu können.

Design Thinking

Das Design Thinking beschreibt einen Problemlösungsansatz, der sich durch seine prozessinhärenten Iterationsschleifen auszeichnet. Diese Iterationsschleifen ermöglichen es den Personen, die mit dem Design Thinking arbeiten, ihren Fortschritt und die bisher gesammelten Erkenntnisse über das Problem, die Zielgruppe und mögliche Lösungsansätze zu reflektieren und zuvor bereits durchlaufene Prozessphasen erneut aufzurufen, um neue Erkenntnisse in den Prozess aufnehmen zu können. So ist der Design Thinking-Prozess nicht abgeschlossen, sondern kann stets weitergeführt

werden, um dem identifizierten Problem für eine Zielgruppe bestmöglich zu begegnen. Der hier genutzte Design Thinking-Prozess gliedert sich in fünf Phasen:

1. Empathize-Phase
2. Define-Phase
3. Ideate-Phase
4. Prototype-Phase
5. Test-Phase

Die Einführung dieser Begriffe ist relevant, da diese ein weites Definitionsspektrum aufweisen und zudem im Schulkontext möglicherweise nicht tagtäglich genutzt werden. Im Anschluss an die Erklärungen durch die Workshopleitung erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, Fragen zu stellen, sodass es nach der anschließenden Pause möglich ist, mit einem klaren und einheitlichen Verständnis von den relevanten Begriffen mit dem interaktiven Kennenlernen einer Design Thinking-Phase zu beginnen.

Die dritte Phase bietet den Teilnehmenden einen handlungsorientierten Einblick in eine Methode aus einer Phase des Design Thinkings. Es ist hierbei vorab wichtig, den Teilnehmenden zu verdeutlichen, dass der Design Thinking-Prozess in vier Stunden nicht abzubilden ist, sodass an dieser Stelle nur eine Methode aus einer Phase erprobt werden kann. Gleichzeitig kann die Workshopleitung an dieser Stelle für vertiefte Einblicke auf das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule verweisen. Für die folgende Übung teilt die Workshopleitung die Teilnehmenden in Gruppen mit nicht mehr als jeweils vier Personen ein und erläutert den Teilnehmenden, dass die folgende Methode aus der Empathize-Phase stammt und im Unterricht genutzt werden kann, um für ein zuvor identifiziertes Problem eine Zielgruppe zu identifizieren und zu analysieren. Die Workshopleitung teilt den Arbeitsbogen [Empathy Map – Zielgruppenorientierung \(M3\)](#) aus. Die Workshopleitung erklärt den Teilnehmenden, dass die Empathy Map sich aus sechs Segmenten zusammensetzt, die es ermöglichen, strukturiert Erkenntnisse über die Beschaffenheit der Zielgruppe festzuhalten. Die Workshopleitung gibt den Teilnehmenden das Problem vor, zu dem sie eine Zielgruppe identifizieren und anschließend mithilfe von *M1* analysieren sollen. Das Problem lautet wie folgt:

 *Der Beitrag der Schule zum Klimaschutz ist nicht groß genug.*

Die Workshopleitung gibt vor Beginn der Bearbeitungsphase den Hinweis, dass schon die Identifikation der Zielgruppe zu verschiedenen Ergebnissen der einzelnen Gruppen



führen kann. Die Bearbeitungszeit beträgt 30 Minuten. Während dieser Zeit steht die Workshopleitung für Fragen zur Verfügung.

Nach dem Ende der Bearbeitungszeit präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse aus der Zielgruppenanalyse und diskutieren im Plenum über die Einsatzmöglichkeiten dieser Methode in ihrem Unterricht.

Die Workshopleitung nutzt die frischen Eindrücke, um in *die vierte Phase* überzuleiten. Hier gibt die Workshopleitung einen Einblick in das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule. Hierzu hat die Workshopleitung das iDEEE.schule-Material für die Sekundarstufen I und II entweder in einer Druckfassung oder digital mitgebracht und zeigt den Teilnehmenden den Aufbau des gesamten Materials, erklärt die möglichen Anwendungsbereiche und die Arbeitsweise und arbeitet heraus, in welcher Form die einzelnen Phasen des Design Thinking-Prozesses für den unterrichtlichen Einsatz im Rahmen einer Political Entrepreneurship Education aufbereitet wurden.

Die fünfte Phase bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit, in Kleingruppenarbeit eine Phase aus dem Design Thinking-Prozess auszuwählen und zu dieser Phase eine Unterrichtsstunde innerhalb einer Unterrichtsreihe zur Political Entrepreneurship Education zu gestalten und diese im Fachcurriculum zu verorten. Die Kleingruppen aus der vorangegangenen Phase können beibehalten werden. Die Workshopleitung gibt hierzu die folgenden zwei Aufgaben vor.

1. Wählen Sie eine Phase aus dem Design Thinking-Prozess aus und planen sie zu dieser eine Unterrichtsstunde zur Political Entrepreneurship Education.
2. Verorten Sie die konzipierte Unterrichtsstunde innerhalb einer Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education und im Fachcurriculum.

Nach dem Ende der Bearbeitungszeit lädt die Workshopleitung die Teilnehmenden dazu ein, ihre Ergebnisse in Kürze zu präsentieren und im Plenum zu reflektieren.

Die sechste Phase dient abschließend der Klärung noch offener Fragen, einem Ausblick auf regionale Vernetzungsmöglichkeiten und der gemeinsamen Reflexion über den Workshop.



Workshopverlaufsskizze: Planung einer Unterrichtsstunde zu Political Entrepreneurship Education (4 Stunden) iDEEE.schule

Zeit/Phase	Workshopgeschehen	Inhaltliche Hinweise	Didaktische Hinweise	Sozialform	Material
20 Minuten Phase I	<ul style="list-style-type: none"> WL begrüßt TN WL beginnt eine Vorstellungsrunde WL gibt organisatorische Hinweise WL benennt Workshopthema, -ziel und -ablauf 	<ul style="list-style-type: none"> Form der Anrede klären Vorname, Nachname, Fächer bei Vorstellung 	-	Plenum	ggf. PPP
20 Minuten Phase II	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt zentrale Begriffe Political Entrepreneurship Education und Design Thinking WL beantwortet ggf. inhaltliche Fragen 	<ul style="list-style-type: none"> Definition zu Political Entrepreneurship Education Definition zu Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> Vorkenntnisse beachten 	Plenum	ggf. PPP
45 Minuten Phase III	<ul style="list-style-type: none"> WL leitet interaktive Phase ein WL verortet folgende Methode im Design Thinking-Prozess WL teilt TN zur Gruppenarbeit in Kleingruppen ein WL verteilt M1 und erläutert die dazugehörige Aufgabe TN bearbeiten M3 TN präsentieren ihre Zielgruppenanalyse TN reflektieren über unterrichtliche Einsatzmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> Empathy-Map ist in der Empathize-Phase zu verorten Für die vorgegebene Problemstellung sind unterschiedliche Zielgruppen denkbar 	<ul style="list-style-type: none"> Einteilung in Kleingruppen kann auch selbstständig erfolgen Für eine tiefgehende Zielgruppenanalyse ist es sinnvoll, die Empathy-Map in mehreren Runden zu bearbeiten 	Plenum Gruppenarbeit	ggf. PPP M3
30 Minuten Phase IV	<ul style="list-style-type: none"> WL gibt Überblick über das gesamte iDEEE.schule-Material für den Schulunterricht TN stellen ggf. Fragen 	<ul style="list-style-type: none"> Hierfür ist es erforderlich, dass die WL das Unterrichtsmaterial gut kennt 	-	Plenum	iDEEE.schule Material für den Schulunterricht
15 Minuten	Pause				
90 Minuten Phase V	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt die Aufgabe, eine Unterrichtsstunde zu einer Design Thinking Phase für eine Unterrichtsreihe zu Political Entrepreneurship Education zu konzipieren und diese in der Reihe und im Fachcurriculum zu verorten WL teilt TN ggf. in Kleingruppen ein TN arbeiten in Kleingruppen an Aufgabe Kleingruppen präsentieren nach Erarbeitung ihre Unterrichtsstunde 	<ul style="list-style-type: none"> Bedenken, dass Fachcurricula bundeslandspezifisch sind 	<ul style="list-style-type: none"> Kleingruppen können auch selbst gewählt werden 	Plenum Gruppenarbeit	ggf. PPP Fachcurriculum
20 Minuten Phase VI	<ul style="list-style-type: none"> WL bittet um Feedback WL gibt Hinweise zum Aufbau regionaler Netzwerke mit Unternehmen und Politik TN reflektieren, ob ihre Erwartungen erfüllt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> Siehe D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen für Hinweise zum Aufbau regionaler Netzwerke 	<ul style="list-style-type: none"> Wertschätzend mit Feedback umgehen 	Plenum	-

WL=Workshopleitung; TN=Teilnehmende; EA=Einzelarbeit; PA=Partnerarbeit; PPP=PowerPoint-Präsentation

EMPATHY MAP

Teamname: _____



Zielgruppenorientierung

Aufgabe:

Füllen Sie gemeinsam die einzelnen Segmente aus. Orientieren Sie sich dabei an den vorhandenen Leitfragen.

1. In wen versetzen wir uns hinein?
(Name/Alter/Herkunft/Beruf/Familie/Hobbys)

2. Was sieht die Person in ihrem Alltag?

3. Was sagt die Person in ihrem Alltag?

Herausforderungen:

4. Was denkt und fühlt die Person?

5. Was hört die Person in ihrem Alltag?

6. Was tut die Person in ihrem Alltag?

7. Wie politisch ist der Alltag der Person?

Wünsche:



D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen

Das Fortbildungsmaterial von iDEEE.schule verbindet politische Bildung mit Entrepreneurship Education. Mit dem hierbei entstehenden Konzept der Political Entrepreneurship Education sollen Schülerinnen und Schüler dazu befähigt werden gesellschaftspolitische Herausforderungen in ihrem Umfeld bewusst zu erkennen und zu analysieren und diesen im Rahmen ihrer Möglichkeiten unternehmerisch denkend und handelnd zu begegnen. Schülerinnen und Schüler entwickeln im Rahmen einer Unterrichtsreihe, die mit dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule gestaltet wurde, spannende, vielseitige und zumeist auch gesellschaftlich, politisch und wirtschaftlich anschlussfähige Projekte. Es wäre schade, diese Ergebnisse nicht gemeinsam weiter zu bearbeiten und den Schülerinnen und Schülern so die Möglichkeit zu verwehren, mit ihren Ideen Selbstwirksamkeit zu erfahren.

Vor diesem Hintergrund sind Lehrkräfte dazu angehalten, die Schülerinnen und Schüler dabei zu unterstützen, vorhandene Netzwerke zu nutzen, neue Partner zu gewinnen und den Schülerinnen und Schülern zu verdeutlichen, dass sie mit ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten gesellschaftspolitisch wirksam sein können. Hierüber ist es möglich, die Schülerinnen und Schüler nicht nur zu politischer Partizipation unter Einsatz unternehmerischen Denkens und Handelns zu befähigen, sondern bei ihnen auch ein langfristiges Interesse an politischer, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Teilhabe grundzulegen.

Im Rahmen eines Workshops mit dem Fortbildungsmaterial von iDEEE.schule können die teilnehmenden Lehrkräfte dabei unterstützt werden, die Notwendigkeit für die Einbindung externer Partner zu erkennen, solche zu finden und in diesem Zuge bereits bestehende Netzwerke zu nutzen. Externe Partner können entweder eine gesamte Unterrichtsreihe mit ihrer Expertise aus Politik und Wirtschaft begleiten oder zu einzelnen Phasen einer Unterrichtsreihe eingeladen werden, um die Schülerinnen und Schüler gezielt zu unterstützen. Des Weiteren können die Lehrkräfte bei der Suche nach bereits bestehenden Netzwerken unterstützt werden.

Es ist sinnvoll, zunächst zu prüfen, welche Netzwerke bereits durch die Schule oder vorangegangene eigene Projekte bestehen und inwiefern diese bereits anschlussfähig sind. Sollten noch keine anschlussfähigen Netzwerke bestehen, so können Partner aus Politik und Wirtschaft für Kooperationen gewonnen werden.



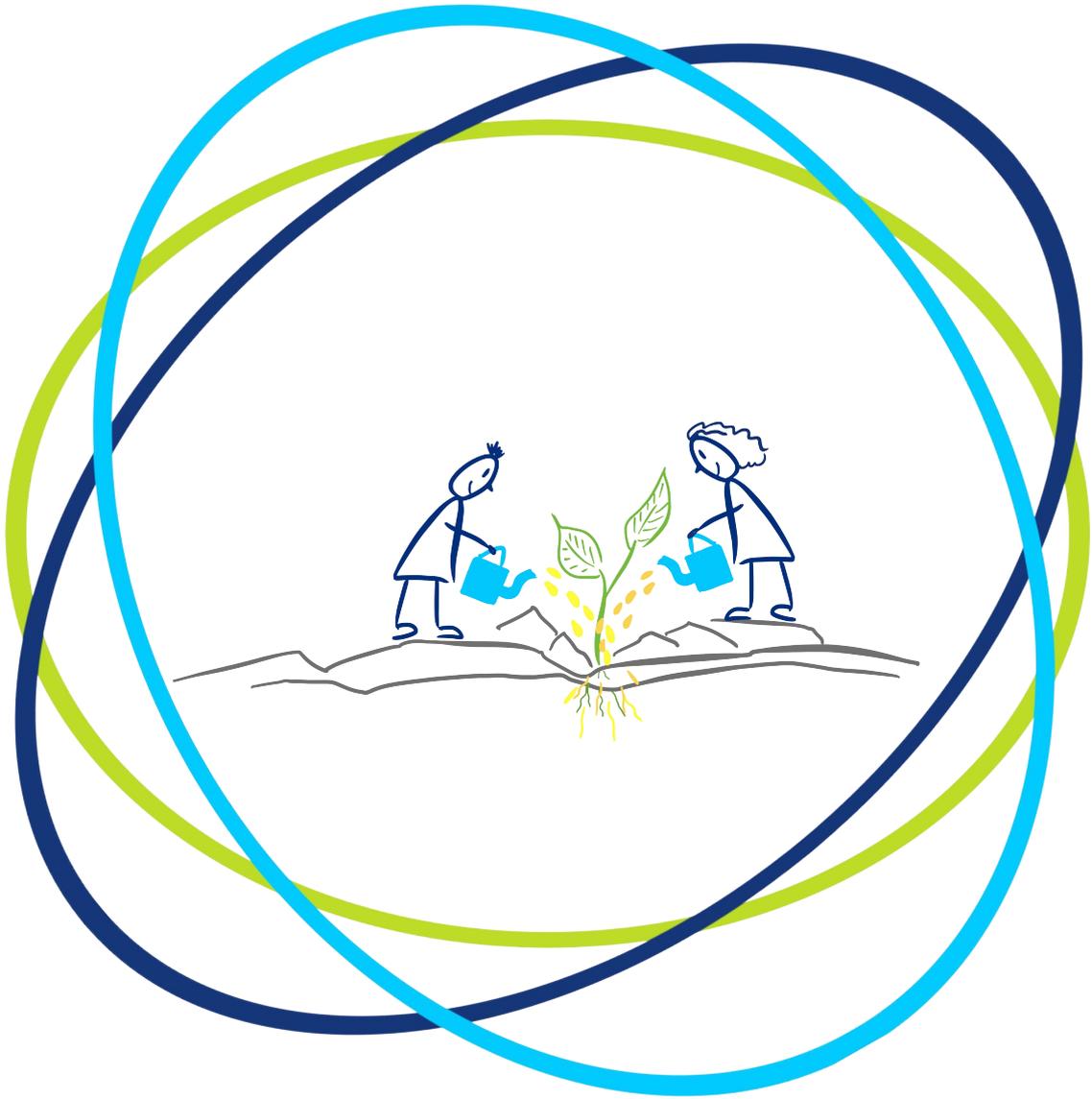
Für die Kooperation mit Partnern aus der Politik ist es hilfreich, sich zunächst in der Kommunalpolitik zu orientieren und in Abhängigkeit von den entstehenden oder entstandenen Ideen thematisch einschlägige Personen zu suchen, die die Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen können, ihre Ideen in Umsetzung zu bringen. Die politischen Partner bringen ihrerseits Netzwerke mit ein und können so als Katalysator für die Ideen der Schülerinnen und Schüler wirken. Durch die Kooperation mit Partnern aus der Politik können spezifische Herausforderungen und Chancen aufgezeigt werden, die im bisherigen Prozess noch nicht beleuchtet werden konnten.

Für die Kooperation mit Akteurinnen und Akteuren aus der Wirtschaft bietet sich in einer ersten Akquise ebenfalls eine lokale Orientierung an, um möglichst nah an der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler zu bleiben. Partner aus der Wirtschaft bringen ihre ökonomische Expertise mit ein und können ökonomische Chancen und Herausforderungen in der Umsetzung der Ideen der Schülerinnen und Schüler aufzeigen. Außerdem ist es möglich, dass Partner aus der Wirtschaft, abhängig von den Ideen, die entstanden sind, direkt bei der Umsetzung unterstützen können, indem sie beispielsweise vorhandene Werkstätten zur Verfügung stellen.

Es bietet sich bei der Akquise an, mit einem weiten Blick nach Partnern zu suchen. Hierzu können bestehende Netzwerke genutzt werden. Für politische Partner ist es beispielsweise möglich, bei verschiedenen Parteien und in der Kommunalpolitik anzufragen. Für Partner aus der Wirtschaft sind Unternehmensverbände, Gewerkschaften, Innungen, Handwerks- oder Handelskammern gute erste Ansprechpartner, wenn noch kein eigenes Netzwerk besteht, auf das zugegriffen werden kann.

Sowohl für Kooperationen mit Vertreterinnen und Vertretern aus der Politik als auch der Wirtschaft ist eine gute Vorbereitung und eine anschließende kritische Reflexion der Kooperation nicht zu vernachlässigen. Es ist hierbei zu empfehlen, vorab gegenseitige Erwartungen aneinander zu formulieren und anschließend über die Erfüllung dieser Erwartungen zu reflektieren. Mit den Schülerinnen und Schülern ist es empfehlenswert, vorab darüber zu sprechen, welche Partner am Unterricht teilhaben werden und welche Interessen diese selbst mitbringen oder vertreten.

Abschließend kann festgehalten werden, dass Kooperationen zwischen Schule, Politik und Wirtschaft sehr gewinnbringend sein können, zur Entwicklung des regionalen Ökosystems beitragen und die Schülerinnen und Schüler nachhaltig für gesellschaftspolitisches Engagement begeistern.



Literatur

Asghari, Reza: Political Entrepreneurship, in: Faltn, Günter (Hrsg.): Handbuch Entrepreneurship, Wiesbaden 2018, S. 165-180.

Berg, Anne: Social Entrepreneurship Education: Grundlagen für die Unterstützung gesellschaftliche engagierter Menschen im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung, Saarbrücken 2010.

Bijedić, Teita: Begriffliche und disziplinäre Genese der Entrepreneurship Education, in: Bijedić, Teita/Ebbers, Ilona/Halbfas, Brigitte: Entrepreneurship Education. Begriff – Theorie – Verständnis, Wiesbaden 2019, S. 21-40.

Bijedić, Teita: Entwicklung unternehmerischer Persönlichkeit im Rahmen einer Entrepreneurship Education. Didaktische Lehr-Lern-Konzeption und empirische Analyse für die Sekundarstufe II, München/Mering 2013.

Detjen, Joachim: Politische Bildung. Geschichte und Gegenwart in Deutschland, München 2013.

Dominke, Inga/Ebbers, Ilona/Mikkelsen, Kirsten: Social Entrepreneurship Education an Schulen – Anwendung des Design-Based Research Ansatzes zur Entwicklung von innovativem Unterrichtsmaterial, in: Arndt, Holger (Hrsg.): Perspektiven der Ökonomischen Bildung, Schwalbach/Ts. 2017, S. 32-44.

Ebbers, Ilona: Gezeiten der Ökonomischen Bildung, in: Müller, Christian/Schlösser, Hans J./Schuhen, Michael/Liening, Andreas (Hrsg.): Bildung zur sozialen Marktwirtschaft, Stuttgart 2014, S. 169-176.

Freiling, Jörg/Harima, Jan: Entrepreneurship. Gründung und Skalierung von Startups, Wiesbaden 2019.

Gerstbach, Ingrid: Design Thinking im Unternehmen. Ein Workbook für die Einführung von Design Thinking, Offenbach 2016.

Gessner, Susann: Bildungstheoretische Grundlagen politischer Bildung, in: Sander, Wolfgang/Pohl, Kerstin (Hrsg.): Handbuch politische Bildung, Frankfurt am Main 2021, S. 51-62.

Halbfas, Brigitte/Liszt-Rohlf, Verena: Entwicklungslinien und Perspektiven der Entrepreneurship Education – eine Analyse von Definitionen, in: Bijedić, Teita/Ebbers,

Ilona/Halbfas, Brigitte (Hrsg.): Entrepreneurship Education. Begriff – Theorie – Verständnis, Wiesbaden 2019, S. 3-20.

Müller, Susan/Fueglistaller, Urs/Fust, Alexander/Müller, Christoph/Zellweger, Thomas: Social Entrepreneurship, in: Fueglistaller, Urs/Fust, Alexander/Müller, Christoph/Müller, Susan/Zellweger, Thomas (Hrsg.): Entrepreneurship. Modelle – Umsetzung – Perspektiven. Mit Fallbeispielen auf Deutschland, Österreich und der Schweiz, Wiesbaden 2019.

Nägler, Richard: iDEEE.schule: Zeit, Flügel zu entstauben. Verzahnung, Netzwerk und Identität in regionalen Entrepreneurship Ökosystemen, in: Journal für politische Bildung, 3/2022, Frankfurt am Main 2022, S. 59-60.

Simschek, Roman/Kaiser, Fabian: Design Thinking. Innovationen effektiv managen, München 2019.

Wehling, Hans-Georg: Konsens à la Beutelsbach? Nachlese zu einem Expertengespräch, in: Schiele, Siegfried/Schneider, Herbert (Hrsg.): Das Konsensproblem in der politischen Bildung, Stuttgart 1977, S. 173-184.