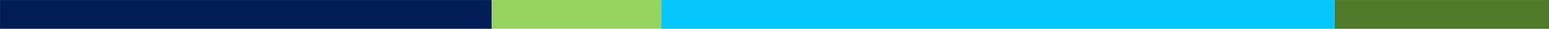


IDEEN.schule

Material für Schulleitungsfortbildungen





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 dieses 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.



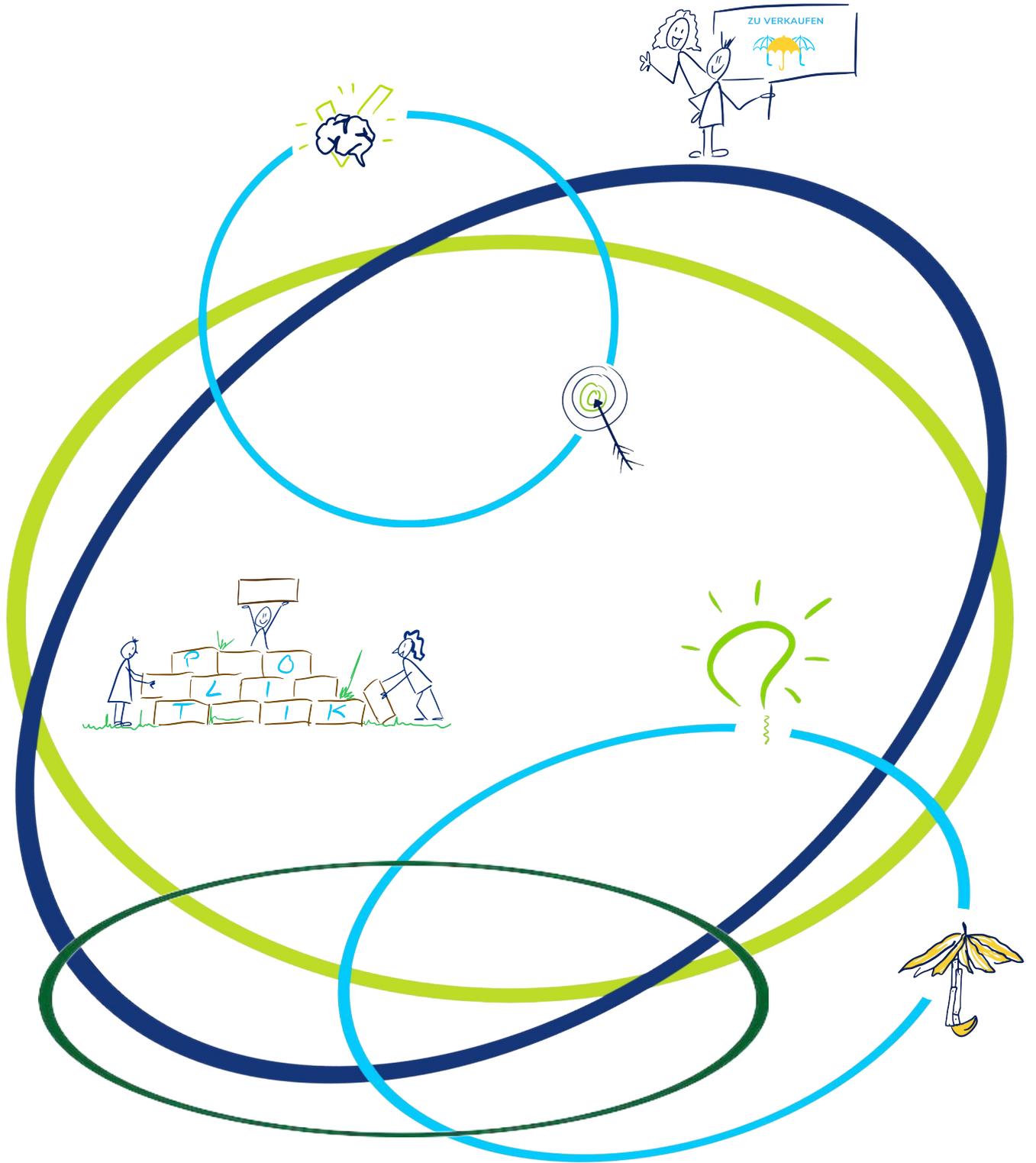
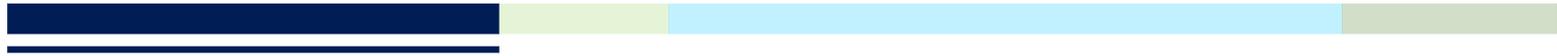
Kiel, Februar 2023

Dr. Richard Nägler

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	Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklung begeistern (3 Stunden)	25
C.2	Schule mit Schülerinnen und Schülern gemeinsam entwickeln (4 Stunden)	34
D	Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen	42
	Literatur	45



A

Theoretisches Fundament

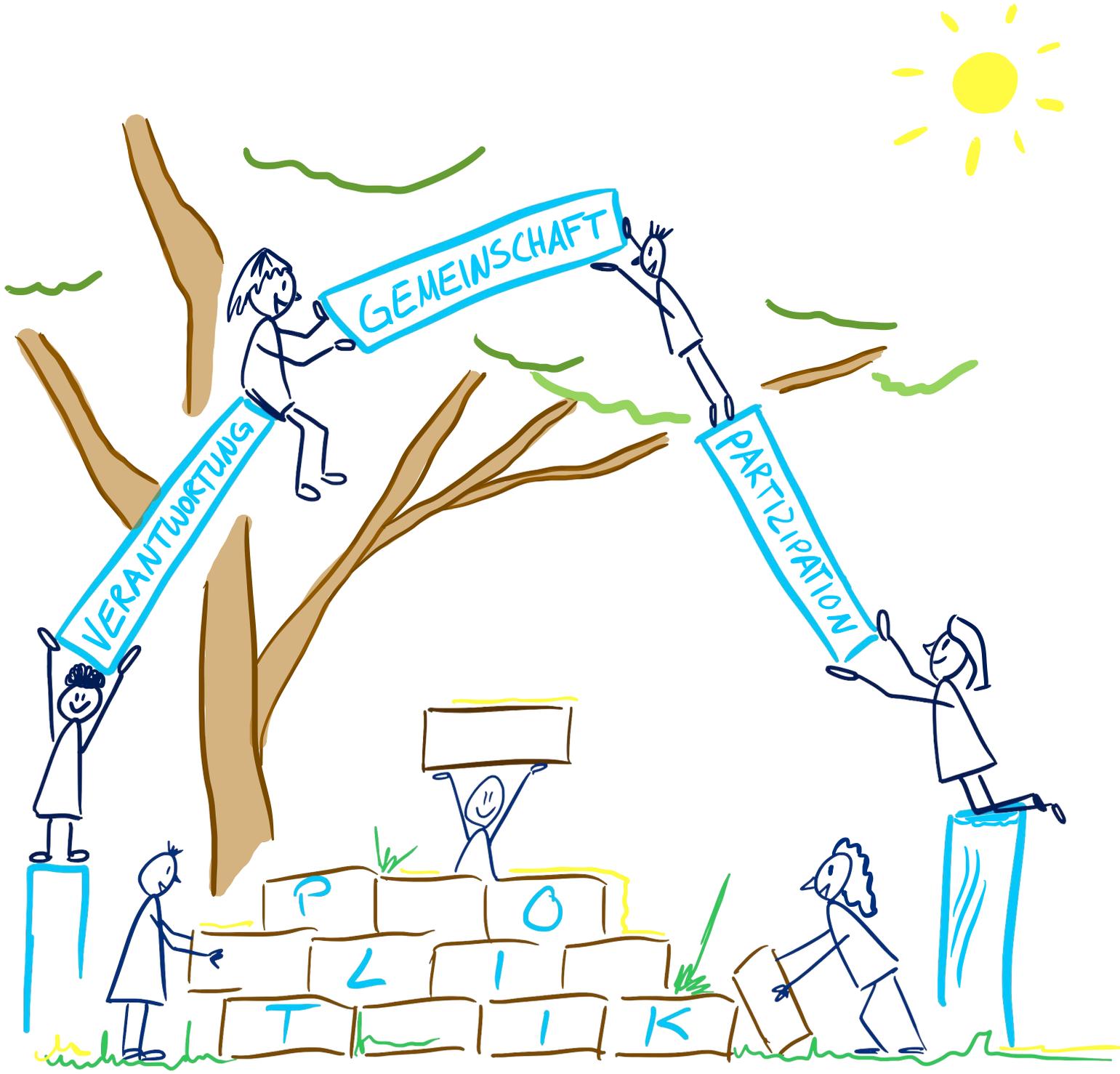
A Theoretisches Fundament von iDEEE.schule

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.

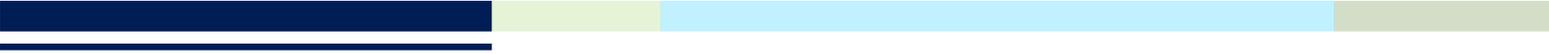
„Die politische Bildung ist der Treibstoff unserer Demokratie, der sie befördert und an gesellschaftliche Erwartungen und Anforderungen unserer Zeit heranführt“ (Nägler 2022).

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

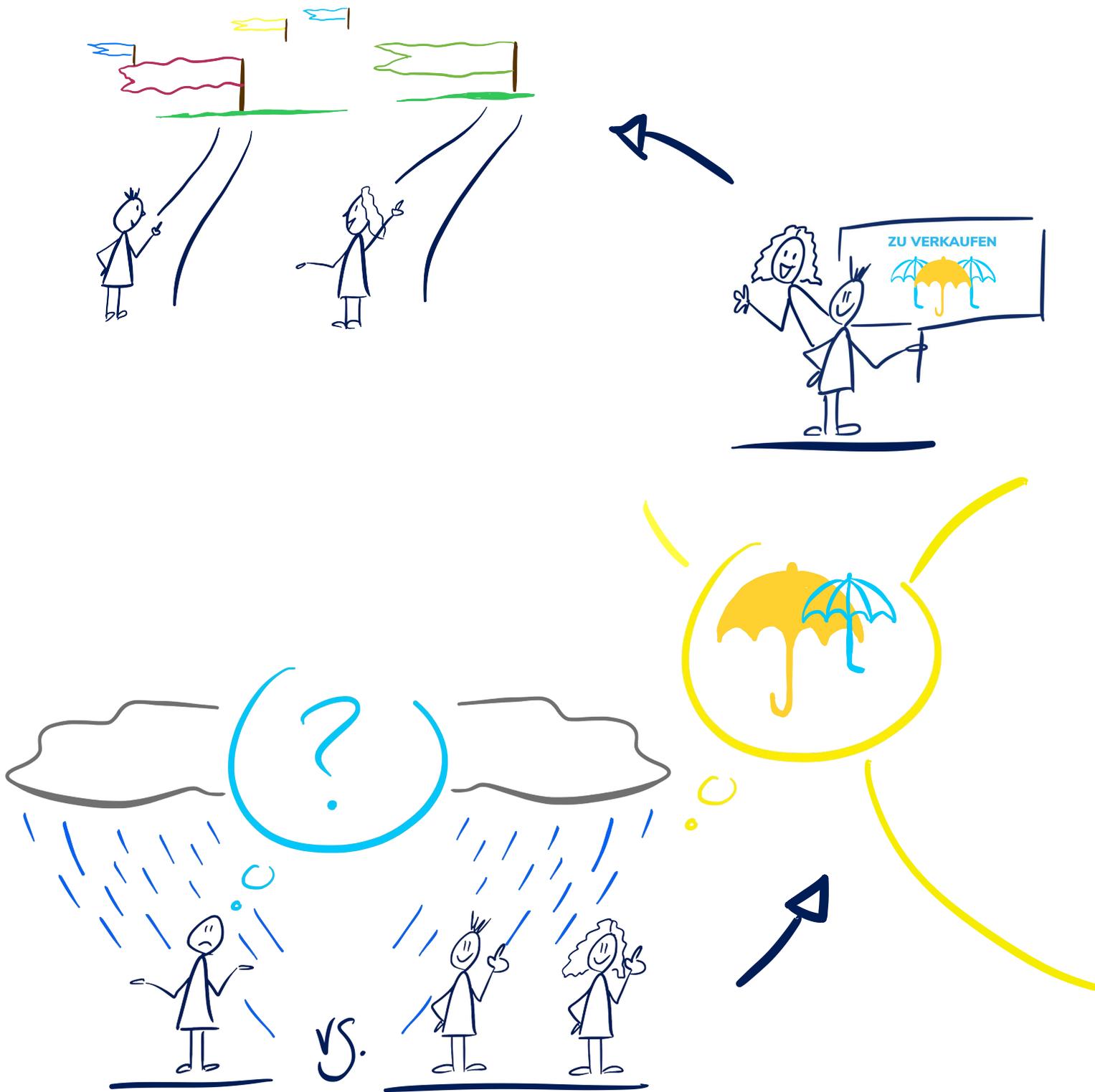


solche politische Bildung verfolgt das Ziel der Mündigkeit und stellt die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ins Zentrum des Bildungsprozesses (vgl. Detjen 2013: 5). Das Erwirken von Mündigkeit mit Perspektive auf die einzelne Bürgerin und den einzelnen Bürger macht offene Bildungsprozesse 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

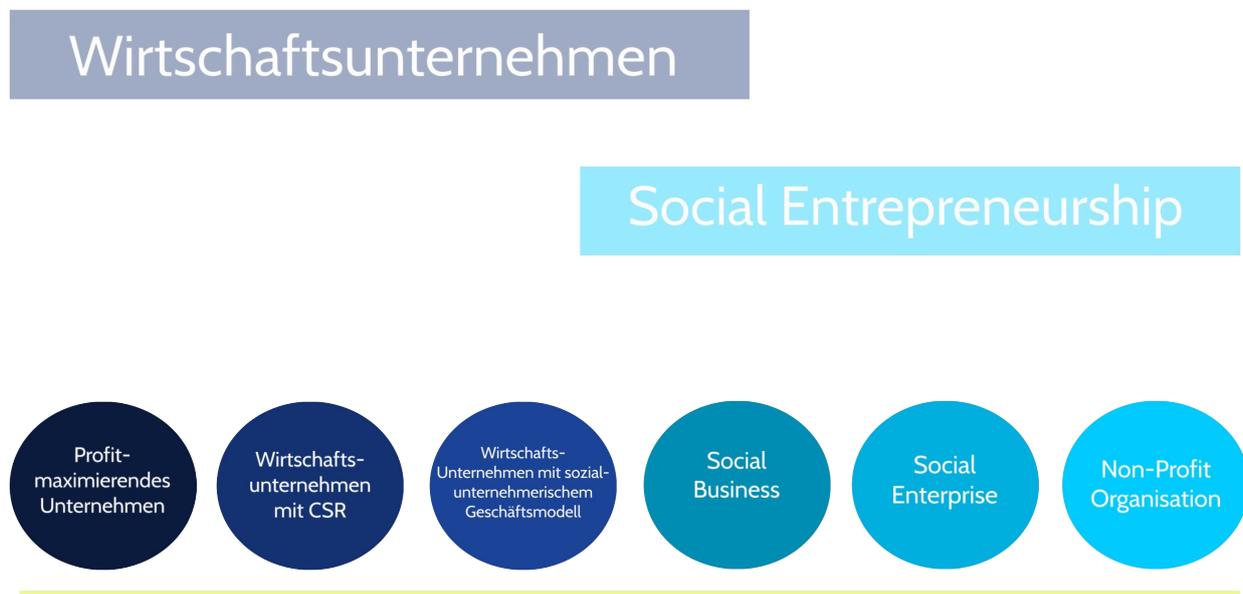


Abbildung 1: Unterscheidung von Organisationen aufgrund ihrer Zielsetzung nach Müller et al. 2019: 387.

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

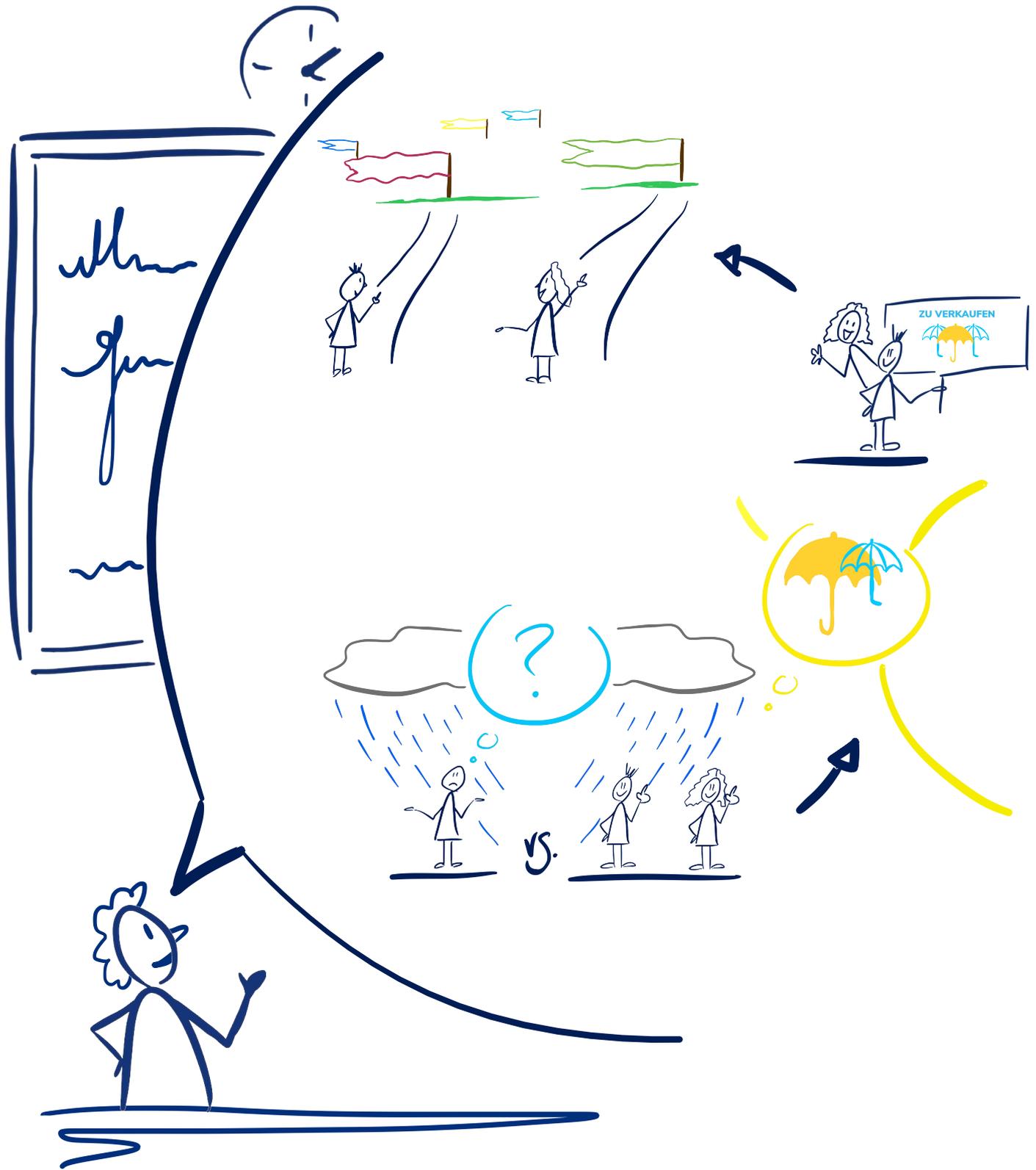
auf Gewinnmaximierung liegt. Social Enterprises werden mit dem Ziel gegründet, einen gesellschaftlichen Nutzen zu stiften und sind ebenso wie Non-Profit-Organisationen einwandfrei dem Social Entrepreneurship zuzuordnen. (vgl. Müller et al., 2019: 388)

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.



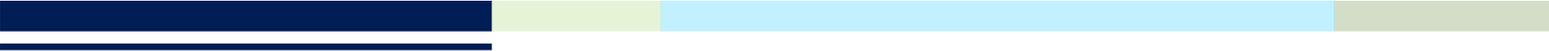
A.3 Entrepreneurship Education, Social und Political Entrepreneurship Education – Kreativität, Engagement und Partizipation lehren und lernen

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 dieser 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.

5

Testen & Optimieren

Test



Sehen & Verstehen

Empathize

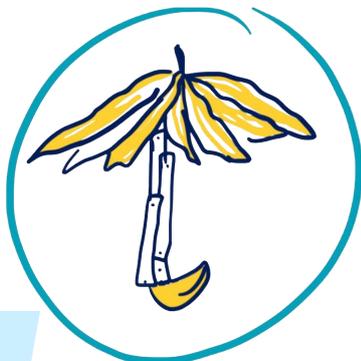
1



Prototypen entwickeln

Prototype

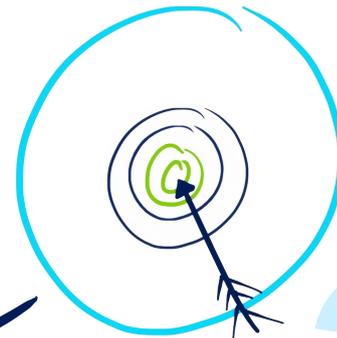
4



Sichtweise definieren

Define

2



Ideen finden

Ideate

3



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.

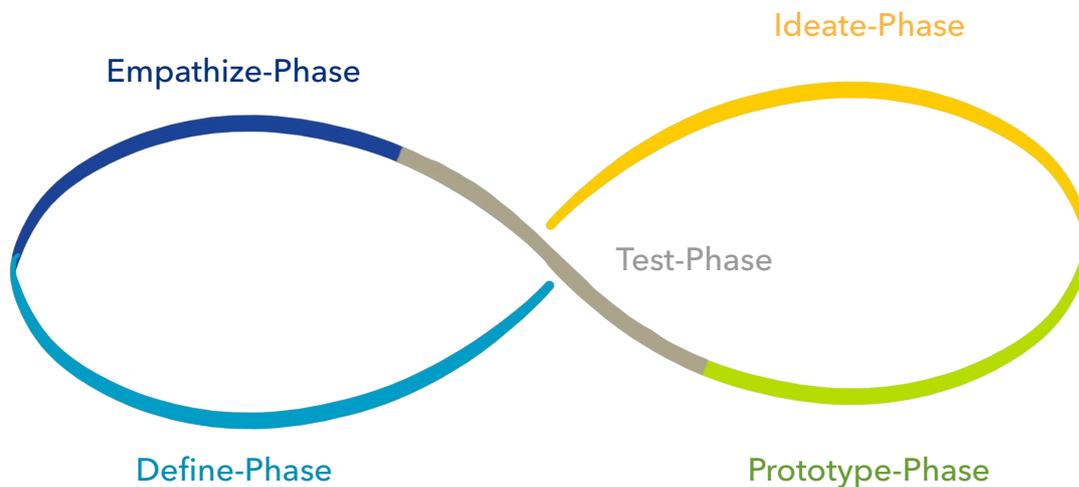


Abbildung 2: Design Thinking-Prozess (Eigene Darstellung).

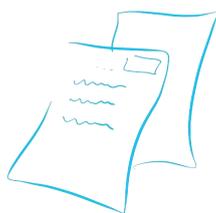
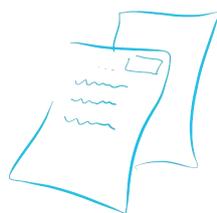
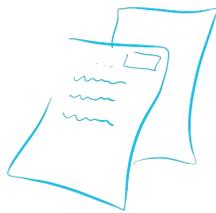
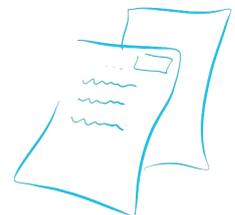
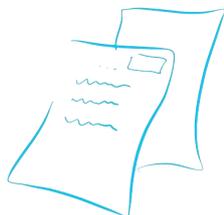
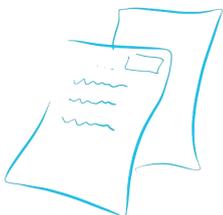
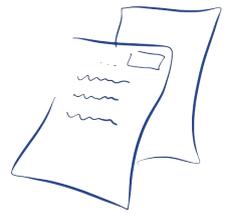
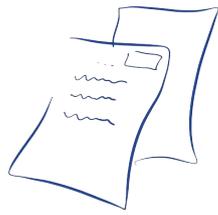
- Die **Empathize-Phase** umschließt alle Prozesse, die zu einem vertieften Verständnis des zu lösenden Problems und der potenziellen Nutzenden führen. Häufig genutzte Zugänge sind die Beobachtung und die Befragung. Ein Grundprinzip des Design Thinking ist es, die potenziellen Nutzenden bereits möglichst 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 und gestaltet 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 zwei Workshopvorschläge von iDEEE.schule unterstützen Personen, die Fortbildungen für Schulleitungen⁴ im Kontext der Schul- und Organisationsentwicklung anbieten, bei der Gestaltung dieser Fortbildungen. 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 beider Workshopvorschläge ist es, Schulleitungen das Potenzial von Political Entrepreneurship Education und Design Thinking für eine partizipative Schulentwicklung unter Einsatz aller relevanten schulinternen Akteurinnen und Akteure aufzuzeigen.

Der erste Workshopvorschlag ist auf drei Zeitstunden ausgelegt und verfolgt das Ziel, die Teilnehmenden dazu zu befähigen, Möglichkeiten zu erarbeiten, Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklungsprozesse zu begeistern und die Vorschläge dieser Akteursgruppe aufzunehmen. Der zweite Workshopvorschlag erstreckt sich über vier Zeitstunden und soll die Teilnehmenden dazu befähigen, Herausforderungen in der Schulentwicklung als Design Challenges im Sinne des Design Thinkings zu formulieren und Projekte zu initiieren, in denen verschiedene schulische Akteurinnen und Akteure gemeinsam an diesen Herausforderungen arbeiten können.

Die Workshopleitung sollte sich in der Vorbereitung mit den anderen Materialien von iDEEE.schule auseinandersetzen, um ein ganzheitliches Bild von den Möglichkeiten der Political Entrepreneurship Education zu bekommen. So können gemeinsam mit den teilnehmenden Schulleitungen partizipative Schulentwicklungsprozesse gestaltet und eine echte Teilhabe an der Entwicklung der eigenen Schule für alle relevanten Akteurinnen und Akteure ermöglicht werden.

⁴ Schulleitungen umfassen nicht nur die Schulleiterin oder den Schulleiter und die stellvertretende Schulleitung, sondern das gesamte Schulleitungsteam. Hierzu gehören alle Personen, die an der Schule eine übergeordnete koordinierende Funktion einnehmen.

C Workshopvorschläge

C.1 Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklung begeistern (3 Stunden)

Lernziel

Nach der Teilnahme am Workshop sind die Teilnehmenden dazu in der Lage, Möglichkeiten zu erarbeiten, um Schülerinnen und Schüler für schulpolitische Partizipation zu begeistern und Vorschläge der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrkräfte zur Schulentwicklung aufzunehmen.

Dieser Workshop ist für drei Zeitstunden angesetzt und richtet sich an Schulleitungen und Personen aus erweiterten Schulleitungsteams. Er verfolgt das Ziel, die Teilnehmenden dazu zu befähigen, Möglichkeiten zu erarbeiten, um Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte unter Einsatz von Design Thinking für schulpolitische Partizipation zu begeistern und Vorschläge der Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte zur Schulentwicklung aufzunehmen. Aufgrund der angestrebten Handlungsorientierung bietet es sich an, eine Teilnehmendenzahl von zwölf nicht zu überschreiten. Der Workshop ist auf drei Stunden angesetzt und 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 „Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklung begeistern“, des Workshopziels sowie des geplanten Verlaufs. Das Teilen des Workshopziels mit den Teilnehmenden soll dazu führen, dass die Teilnehmenden wissen, worauf sie sich einlassen und gemeinsam mit der Workshopleitung darauf hinarbeiten können, diese Ziele bestmöglich 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 Zielvorstellung für den Workshop erfolgt eine kurze Darstellung des Workshopablaufs durch die Workshopleitung. Der vorgesehene Ablauf gestaltet sich hierbei wie folgt:

- I. Kennenlernen, Organisatorisches und Ziel
- II. Aktuelle Schulentwicklungs Herausforderungen
- III. Einführung in Political Entrepreneurship Education und Design Thinking

————— Pause —————

- IV. How could we-Fragestellung #1

————— Pause —————

- V. How could we-Fragestellung #2

- VI. Abschlussrunde

Die zweite Phase dient dem Abfragen aktueller Schulentwicklungs Herausforderungen. Die genannten Herausforderungen sollten für die Teilnehmenden gut lesbar dokumentiert werden. Darüber hinaus kann die Workshopleitung gemeinsam mit den Teilnehmenden versuchen, die genannten Herausforderungen in Kategorien einzuteilen.

Die dritte Phase verfolgt das Ziel, den Teilnehmenden einen Überblick über zwei zentrale 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 Schulleitungen, 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. Hierbei ist es insbesondere wichtig zu bedenken, dass Politik nicht nur in Parlamenten und ebenso wenig nur im Kreise gewählter Vertreterinnen und Vertreter stattfindet, sondern vielmehr auf verschiedenen Ebenen

gesellschaftlichen Lebens, so auch in der Schule und nicht zuletzt im Kontext der Schulentwicklung zu finden ist.

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 vierte Phase dient der Beschäftigung mit der ersten von zwei sogenannten „How could we?“-Fragestellungen⁵. Die methodische Bearbeitung der ersten „How could we?“-Fragestellung erfolgt in Einzelarbeit. Die Fragestellung lautet:

 *Wie können wir Schülerinnen und Schüler für schulpolitische Partizipation begeistern?*

Die Workshopleitung verteilt den Arbeitsbogen [Die verrückte 8 – Kreativ zu innovativen Lösungen \(M1\)](#). 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

⁵ „How could we?“-Fragestellungen sind für Design Thinking-Prozesse charakteristisch. Sie fragen konkret danach, wie ein bestimmtes Ziel erreicht werden kann.

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 Kurzvortrag⁶ zu überlegen, mit dem sie ihre Idee präsentieren. Im Anschluss reflektiert das Plenum über die Umsetzbarkeit dieser Idee.

Die fünfte Phase widmet sich der zweiten „How could we?“-Fragestellung. Diese bezieht sich direkt auf die erste Fragestellung und lautet wie folgt:

Wie können wir Vorschläge von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften zur Schulentwicklung sammeln und nutzen?

Zur Bearbeitung der zweiten Fragestellung teilt die Workshopleitung die Teilnehmenden ggf. in Kleingruppen á drei bis vier Personen ein. Jede dieser Kleingruppen erhält nun den Arbeitsbogen [Die Kopfstandmethode – Der akrobatische Perspektivwechsel \(M2\)](#). Diese Methode nutzt das Umdrehen der „How could we?“-Fragestellung, da das Finden von Ideen für das gegenteilige Ziel ggf. leichter fallen kann. Die Teilnehmenden suchen zunächst nach Ideen für die umgedrehten Fragestellungen, um diese Ideen daraufhin erneut umzudrehen und darüber zu reflektieren, ob Ideen entstanden sind, die tatsächlich hilfreich zur Beantwortung der ursprünglichen Fragestellung sind. Im Anschluss an die Bearbeitung bittet die Workshopleitung die Teilnehmenden darum, die entstandenen Ideen in Kürze zu präsentieren und darüber zu reflektieren, ob und wie die Ideen umsetzbar sind.

⁶ 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 kann genutzt werden, um vor dem Hintergrund der entstandenen Ideen im Plenum darüber zu reflektieren, welche der eingangs genannten Herausforderungen gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften der Schule gelöst werden könnten. Darüber hinaus gibt die Workshopleitung einen Ausblick auf regionale Vernetzungsmöglichkeiten und reflektiert gemeinsam mit den Teilnehmenden über den Workshop.

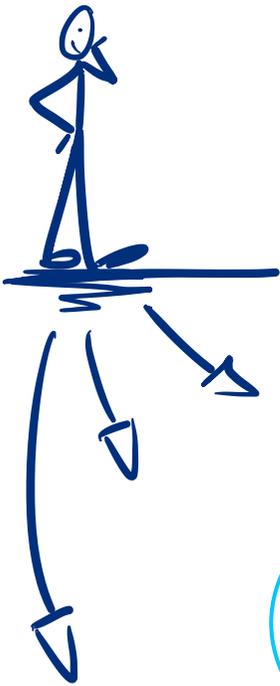


Workshopverlaufsskizze: Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklung begeistern (3 Stunden)

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, -ziel und -ablauf 	<ul style="list-style-type: none"> Form der Anrede klären Vorname, Nachname, Fächer bei Vorstellung 	-	Plenum	ggf. PPP
40 Minuten Phase II	<ul style="list-style-type: none"> WL bittet TN, aktuelle Schulentwicklungs Herausforderungen zu nennen TN nennen Herausforderungen WL weist darauf hin, dass Herausforderungen später erneut aufgegriffen werden 	-	<ul style="list-style-type: none"> Beispiel vorbereiten, falls zu Beginn keine Antworten von TN kommen Herausforderungen für TN lesbar notieren 	Plenum	ggf. PPP Flipchart o. ä.
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
10 Minuten Pause					
30 Minuten Phase IV	<ul style="list-style-type: none"> WL führt „How could we?“-Fragestellungen ein WL nennt Fragestellung für diese Phase WL verteilt M1 WL erklärt Verrückte Acht-Methode TN generieren acht Ideen TN bewerten Ideen 	<ul style="list-style-type: none"> Erklärung zur Methode unter C.1 Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklung begeistern (3 Stunden) Bei Bewertung erst drei liebste Ideen auswählen, davon dann die umsetzbarste 	<ul style="list-style-type: none"> Hinweis, dass nur gemalt und nicht geschrieben werden darf 	Plenum Einzelarbeit	ggf. PPP M1
10 Minuten Pause					
40 Minuten Phase V	<ul style="list-style-type: none"> WL nennt zweite „How could we?“-Fragestellung WL teilt TN in Gruppen á 3-4 Personen ein WL verteilt M2 WL erklärt Kopfstandmethode TN generieren Ideen zur zweiten Fragestellung mit der Kopfstandmethode TN reflektieren entstandene Ideen und wählen diejenigen aus, die tatsächlich hilfreich und umsetzbar erscheinen TN präsentieren Ideen TN geben Feedback zu Ideen und reflektieren Umsetzbarkeit dieser 	<ul style="list-style-type: none"> Erklärung zur Methode unter C.1 Schülerinnen und Schüler für Schulentwicklung begeistern (3 Stunden) 	<ul style="list-style-type: none"> Kleingruppen können auch selbst gewählt werden 	Plenum Kleingruppen Plenum	ggf. PPP M2
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 	Siehe D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Wertschätzend mit Feedback umgehen 	Plenum	-

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



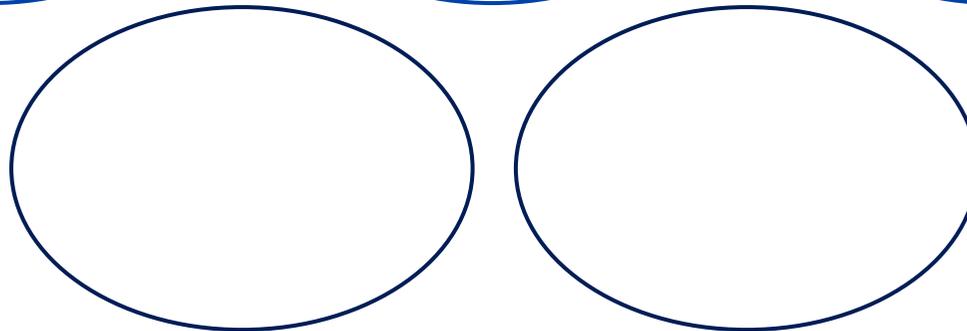
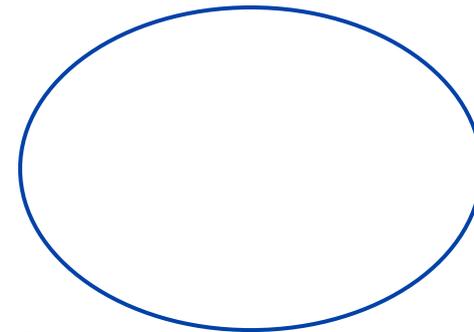
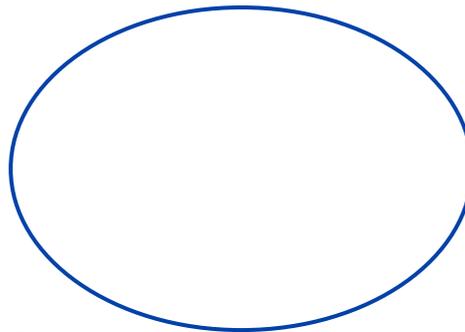
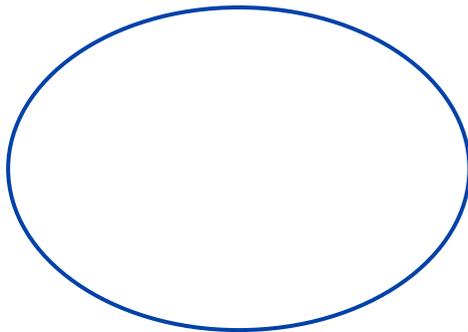
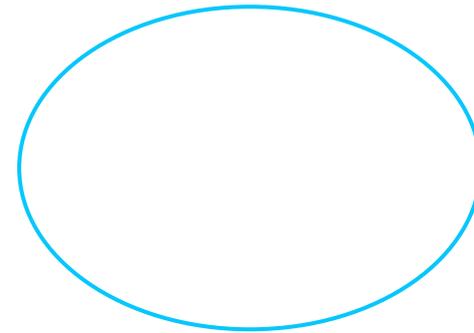
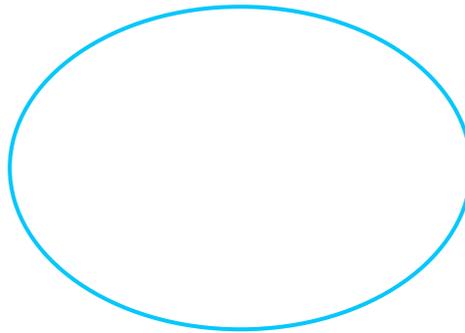
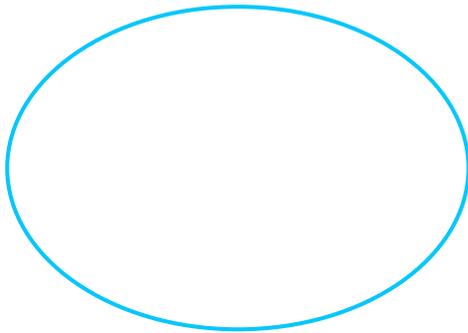
Die verrückte 8

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.



Die Kopfstand-Methode

Der akrobatische Perspektivwechsel

Aufgabe:

Drehen Sie die „How-could-we?“-Fragestellung inhaltlich um (2), sodass Sie Ideen für das Gegenteil der Ursprungsfrage suchen. Schreiben Sie diese Ideen in den dafür vorgesehenen Kasten (3). Drehen Sie die Ideen um (4). Wählen Sie die sinnhaftesten und am besten umsetzbaren Ideen aus (5).

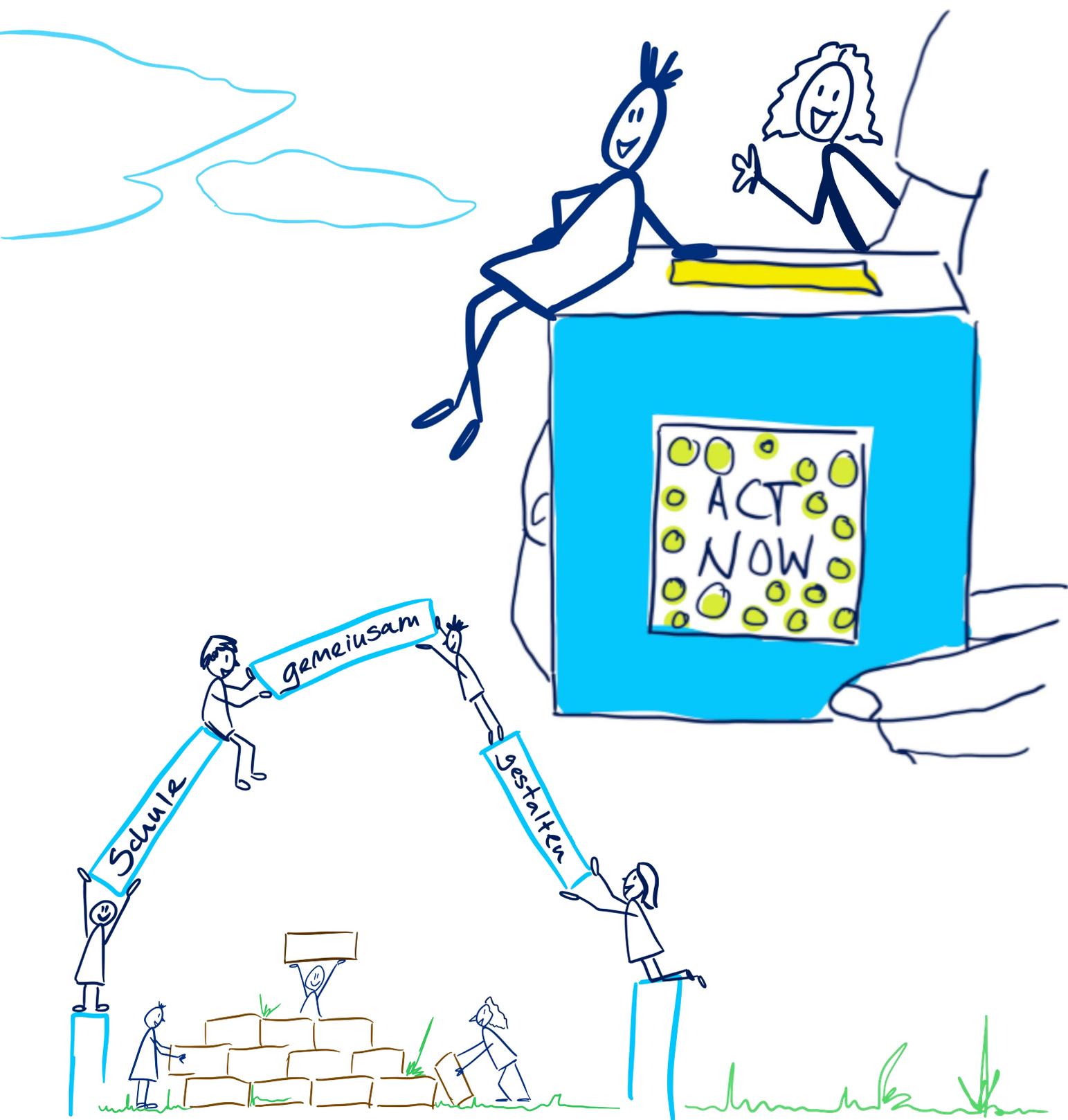
1. „How could we?“-Fragestellung

2. Inhaltlich umgedrehte Fragestellung

3. Ideen zur inhaltlich umgedrehten Fragestellung

4. Umgedrehte Ideen

5. Davon sinnvolle und umsetzbare Ideen



C2

**Schule mit Schülerinnen und Schülern
gemeinsam entwickeln**

C.2 Schule mit Schülerinnen und Schülern gemeinsam entwickeln (4 Stunden)

Lernziel

Nach der Teilnahme am Workshop sind die Teilnehmenden dazu in der Lage, Herausforderungen in der Schulentwicklung als Design Challenges im Sinne des Design Thinkings zu formulieren und Projekte zu initiieren, in denen verschiedene schulische Akteurinnen und Akteure gemeinsam an diesen Herausforderungen arbeiten können.

Dieser Workshop ist für vier Zeitstunden angesetzt und richtet sich an Schulleitungen und Personen aus erweiterten Schulleitungsteams. Er verfolgt das Ziel, die Teilnehmenden dazu zu befähigen, Möglichkeiten zu erarbeiten, um Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte unter Einsatz von Design Thinking für schulpolitische Partizipation zu begeistern und Vorschläge der Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte zur Schulentwicklung aufzunehmen. Aufgrund der angestrebten Handlungsorientierung bietet es sich an, eine Teilnehmendenzahl von zwölf nicht zu überschreiten. Der Workshop ist auf vier Stunden angesetzt und 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 „Schule mit Schülerinnen und Schülern gemeinsam entwickeln“, des Workshopziels sowie des geplanten Verlaufs. Das Teilen des Workshopziels mit den Teilnehmenden soll dazu führen, dass die Teilnehmenden wissen, worauf sie sich einlassen und gemeinsam mit der Workshopleitung darauf hinarbeiten können, diese Ziele bestmöglich 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 Zielvorstellung für den Workshop erfolgt eine kurze Darstellung des Workshopablaufs durch die Workshopleitung. Der vorgesehene Ablauf gestaltet sich hierbei wie folgt:

- 
- I. Kennenlernen, Organisatorisches und Ziel
 - II. Aktuelle Schulentwicklungs Herausforderungen
 - III. Einführung in Political Entrepreneurship Education und Design Thinking

————— Pause —————

- IV. Design Challenges

————— Pause —————

- V. Design Challenges und Projekte für die Schulentwicklung
- VI. Abschlussrunde

Die zweite Phase dient dem Abfragen aktueller Schulentwicklungs Herausforderungen. Die genannten Herausforderungen sollten für die Teilnehmenden gut lesbar dokumentiert werden. Darüber hinaus kann die Workshopleitung gemeinsam mit den Teilnehmenden versuchen, die genannten Herausforderungen in Kategorien einzuteilen.

Die dritte Phase verfolgt das Ziel, den Teilnehmenden einen Überblick über zwei zentrale 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 Schulleitungen, 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. Hierbei ist es insbesondere wichtig zu bedenken, dass Politik nicht nur in Parlamenten und ebenso wenig nur im Kreise gewählter Vertreterinnen und Vertreter stattfindet, sondern vielmehr auf verschiedenen Ebenen gesellschaftlichen Lebens, so auch in der Schule und nicht zuletzt im Kontext der Schulentwicklung zu finden ist.

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

Bevor die Entwicklung eigener Design Challenges in Angriff genommen wird, gilt es in *der vierten Phase* zunächst zu klären, wie eine Design Challenge aufgebaut ist und wie eine solche bearbeitet werden kann. Eine Design Challenge besteht aus zwei inhaltstragenden Komponenten, nämlich aus der Zielgruppe einerseits und aus dem primären Ziel andererseits. Sollte es nun beispielsweise eine Schulentwicklungsherausforderung sein, weniger Papier zu verbrauchen, um die Umwelt zu schonen und ein Problem an der Schule ist das Kopierverhalten der Lehrkräfte, so kann die Design Challenge wie folgt lauten:

Wie können die Lehrkräfte in der Schule weniger kopieren?

Aus dieser Design Challenge gilt es dann, messbare Ziele zu formulieren. Anschließend kann entweder bereits die Ideengenerierung begonnen werden oder aber es bietet sich an, im Sinne des Design Thinking-Prozesses, zunächst zu versuchen, die Zielgruppe und das Problem besser zu verstehen und herauszufinden, was genau zu dem übermäßigen Kopierverhalten der Lehrkräfte führt. Unabhängig davon, wie nach der Formulierung der Design Challenge und der messbaren Ziele verfahren wird, können ab diesem Zeitpunkt verschiedene schulische Akteurinnen und Akteure, darunter auch

die Schülerinnen und Schüler, in das Lösen der Herausforderung eingebunden werden. So kann der Prozess von verschiedenen Perspektiven profitieren. Die Workshopleitung gibt den Teilnehmenden für die folgende Erarbeitung eigener Design Challenges also die folgende Formel:

Wie kann [Person/Personengruppe]+[das primäre Ziel der Person/Personengruppe]?

Diese Formel kann durch weitere Bausteine ergänzt, muss die beiden o. a. dabei aber mindestens enthalten. Daraufhin erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

Die fünfte Phase dient der Formulierung eigener Design Challenges aus den anfänglich gesammelten Schulentwicklungs Herausforderungen unter Anwendung des zuvor vermittelten Schemas. Hierzu werden die Teilnehmenden zunächst in Kleingruppen á 3-4 Personen eingeteilt und erhalten den [Design Challenges entwickeln – Grundlage für die Bearbeitung von Herausforderungen \(M3\)](#). Auf diesem Arbeitsbogen ist Platz die Ausarbeitung von drei Design Challenges mitsamt messbarer Ziele und einer dazugehörigen kurzen Planung des weiteren Vorgehens unter Berücksichtigung einzubindender Akteurinnen und Akteure. Die Teilnehmenden stellen ggf. Fragen zur Aufgabenstellung. Die Bearbeitungszeit beträgt 45 Minuten. Währenddessen steht die Workshopleitung für Fragen zur Verfügung.

Nach dem Ende der Bearbeitungszeit bittet die Workshopleitung die Teilnehmenden, ihre Design Challenges, die dazugehörigen messbaren Ziele und die Planung des weiteren Vorgehens unter Berücksichtigung einzubindender Akteurinnen und Akteure zu präsentieren. Die Arbeitsergebnisse werden stets im Plenum reflektiert und das Feedback aus der Gruppe kann ggf. direkt eingearbeitet werden.

Die sechste Phase bietet die Möglichkeit, die Teilnehmenden über die Möglichkeiten zur unmittelbaren Weiterarbeit an den entstandenen Design Challenges und über die Möglichkeiten, verschiedenen schulische Akteurinnen und Akteure einzubinden, reflektieren zu lassen. Darüber hinaus gibt die Workshopleitung einen Ausblick auf regionale Vernetzungsmöglichkeiten und reflektiert gemeinsam mit den Teilnehmenden über den Workshop.



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
60 Minuten Phase II	<ul style="list-style-type: none"> WL bittet TN, aktuelle Schulentwicklungs Herausforderungen zu nennen TN nennen Herausforderungen WL und TN teilen die genannten Herausforderungen in Cluster ein WL weist darauf hin, dass Herausforderungen später erneut aufgegriffen werden 	-	<ul style="list-style-type: none"> Beispiel vorbereiten, falls zu Beginn keine Antworten von TN kommen Herausforderungen für TN lesbar notieren 	Plenum	ggf. PPP Flipchart o. ä.
15 Minuten	Pause				
20 Minuten Phase III	<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
20 Minuten Phase IV	<ul style="list-style-type: none"> WL erläutert schrittweise anhand eines Beispiels den Aufbau von Design Challenges WL gibt TN eine Formel für die Erstellung von Design Challenges vor 	<ul style="list-style-type: none"> Formel für Design Challenges: Wie kann [Person/Personengruppe][das primäre Ziel der Person/Personengruppe]? 	<ul style="list-style-type: none"> Hinweis, dass nur gemalt und nicht geschrieben werden darf 	Plenum Einzelarbeit	ggf. PPP
15 Minuten	Pause				
75 Minuten Phase V	<ul style="list-style-type: none"> WL führt an, dass es nun gilt, eigene Design Challenges für die anfänglich gesammelten Schulentwicklungs Herausforderungen zu formulieren WL teilt TN in Kleingruppen ein WL verteilt M3 und erläutert die Aufgabe TN stellen ggf. Fragen TN bearbeiten M3 TN präsentieren Ergebnisse und erhalten Feedback aus dem Plenum 	-	<ul style="list-style-type: none"> Sollten die gesammelten Schulentwicklungs Herausforderungen nicht ergiebig sein, bietet es sich an, vorbereite allgemein formulierte Herausforderungen aufzuzeigen Kleingruppen können auch selbst gewählt werden 	Plenum Kleingruppen Plenum	ggf. PPP M3
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 	Siehe D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Wertschätzend mit Feedback umgehen 	Plenum	-

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

Design-Thinking Challenges entwickeln

Kreativ und innovativ Ideen entwickeln

Aufgabe:

1. Wählen Sie drei der zu Beginn gesammelten Schulentwicklungs Herausforderungen aus und formulieren Sie hierfür jeweils Design Challenges.
2. Erarbeiten Sie zu jeder Design Challenge drei mess- und erreichbare Ziele.
3. Benennen Sie die drei nächsten Schritte, die Sie unternehmen müssen, um der Design Challenge zu begegnen.



1. Design Challenge

Mess- und erreichbare Ziele:

1.

2.

3.

Nächste Schritte:

1.

2.

3.

2. Design Challenge



Mess- und erreichbare Ziele:

1. _____
2. _____
3. _____

Nächste Schritte:

1. _____
2. _____
3. _____

3. Design Challenge

Mess- und erreichbare Ziele:

1. _____
2. _____
3. _____

Nächste Schritte:

1. _____
2. _____
3. _____



D

Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen

D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen

Das Fortbildungsmaterial von iDEEE.schule ermutigt Schulleitungen dazu, Schulentwicklung partizipativ zu gestalten. So werden im Rahmen der Schulentwicklung Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte eingebunden, um Schulentwicklungsherausforderungen gemeinsam zu begegnen. Insbesondere Schülerinnen und Schüler können so dazu ermutigt werden, sich schulintern zu engagieren, sich für ihre Interessen einzusetzen und ihre Ideen einzubringen. Darüber hinaus bietet das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule für den Einsatz im Unterricht ein ausgefeiltes Konzept, um Schülerinnen und Schüler dazu zu befähigen gesellschaftspolitische Herausforderungen in ihrem Umfeld bewusst zu erkennen und zu analysieren und diesen im Rahmen ihrer Möglichkeiten unternehmerisch denkend und handelnd zu begegnen. Sowohl im Rahmen partizipativer Schulentwicklungsprozesse als auch im Kontext einer mit dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule gestalteten Unterrichtsreihe entstehen spannende, vielseitige und zumeist auch gesellschaftlich, politisch und wirtschaftlich anschlussfähige Projekte. Solche Projekte können mithilfe externer Partner aus Politik und Wirtschaft weiterverfolgt und umgesetzt werden.

Im Rahmen eines Workshops mit dem Fortbildungsmaterial von iDEEE.schule können die teilnehmenden Schulleitungen dabei unterstützt werden, die Notwendigkeit für die Einbindung externer Partner zu erkennen, solche zu finden und in diesem Zuge bereits bestehende Netzwerke zu nutzen. So können ausgewählte Schulentwicklungsherausforderungen gezielt mit externen Partnern aus Politik und Wirtschaft bewältigt werden⁷. Außerdem gehen Schulleitungen über die Öffnung der Schule für solche Kooperationen mit gutem Beispiel voran und sorgen für die Etablierung eines Netzwerks, das Lehrkräfte auch für den Unterricht nutzen können.

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

⁷ Die jeweiligen Schulaufsichten können bei der Vernetzung von Schule, Politik und Wirtschaft unterstützen und als Sprachrohr und Multiplikator dienen.



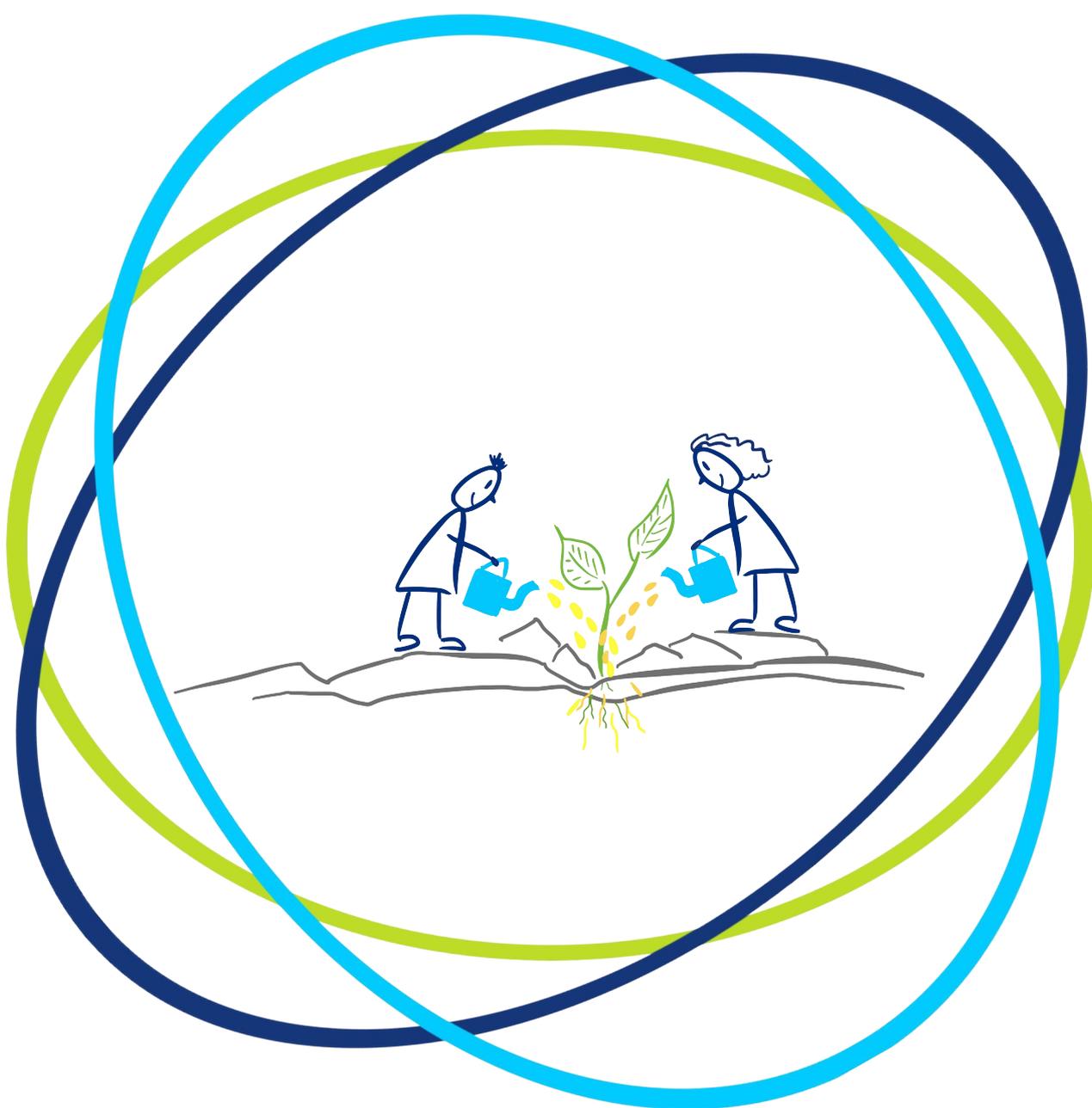
Für die Kooperation mit Partnern aus der Politik ist es hilfreich, sich zunächst in der Kommunalpolitik zu orientieren und in Abhängigkeit von den entstehenden oder entstandenen Ideen im Kontext der Schulentwicklung oder des Unterrichts thematisch einschlägige Personen zu suchen, die bei der Weiterentwicklung und Umsetzung von Ideen unterstützen können. 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. Partner aus der Wirtschaft bringen ihre ökonomische Expertise mit ein und können ökonomische Chancen und Herausforderungen in der Umsetzung von Ideen 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 ihre Ressourcen zur Verfügung stellen, an denen es der Schule sonst mangeln würde.

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.

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 und zur Entwicklung des regionalen Ökosystems beitragen.



Literatur

Asghari, Reza: Political Entrepreneurship, in: Faltin, 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.