

Anlage 3*

Methoden zur Themen- und Entscheidungsfindung

In dieser Anlage gibt es Links zu empfehlenswerten Methoden verschiedenen Zeitumfangs, mit denen die Kinder und Jugendlichen ihre Interessen formulieren oder ihr persönliches Umfeld bzw. den Nahraum der Schule thematisch erforschen können.

Ebenso ist hier eine kleine Auswahl an Methoden zusammengestellt, die kreatives Denken fördern, das Vorstellungsvermögen erweitern und dadurch die Ideenentwicklung unterstützen.

Außerdem gibt es Methoden, um in der Gruppe demokratische Entscheidungen bezüglich der Themenauswahl zu treffen und dabei verschiedene Interessen und Bedürfnisse aufeinander abzustimmen. Da nicht alle Kinder und Jugendlichen damit vertraut sind, sich einzubringen und eventuell dabei unterstützt werden müssen, helfen die Methoden, allgemein Demokratiekompetenzen zu Abstimmungs- und Entscheidungsverfahren zu stärken.

1) Methoden zur Themenfindung – Interessen erkunden

WAS WOLLEN WIR MACHEN?

Die Teilnehmenden formulieren ihre Interessen und ihr Vorwissen zu einem übergeordneten Themenbereich und entscheiden gemeinsam über Inhalte und Methoden einer folgenden Lerneinheit.

In: Informationsbüro Nicaragua e.V. (Hg.) (2015): Fokuscafé Lateinamerika.

*Handreichung für Teamer*innen, Wuppertal, S. 15.*

Online unter → <https://bit.ly/3cGL19d> (Stand: 03.05.21)

QUESTION: STAND UP AND ASK

Um herauszufinden, welche Fragen die Teilnehmenden zum Thema haben, sitzen alle im Kreis. Eine Person steht auf, stellt sich in die Mitte und formuliert eine Frage, die sie im Rahmen des Themas beschäftigt. Diejenigen, die sich auch mit dieser Frage auseinandersetzen wollen, stellen sich zu der Person in die Mitte. Evtl. ergänzen sie noch weitere Aspekte. Dann setzen sich alle und eine neue Person mit einer weiteren Frage steht auf.

*In: Open School 21 (Hg.) (2014): Handbuch für Referent*innen. Hamburg, S. 36.*

Online unter → <https://bit.ly/2TwQgCS> (Stand: 03.05.21)

OPEN SPACE

Die Teilnehmenden benennen eigene Fragen an das Thema und bilden Kleingruppen, in denen sie die Fragen bearbeiten. Ursprünglich ist der Open Space ein Konferenz-Format, er lässt sich jedoch auch gut als Mini-Open-Space mit einer 20-minütigen Workshop-Runde in einer Unterrichtsstunde umsetzen. Für eine schnelle Gruppeneinteilung können die eingebrachten Themen auf A4-Zettel geschrieben und auf dem Boden im Raum verteilt werden. Die Teilnehmenden stellen sich zu dem Zettel mit dem Thema ihrer Wahl und können auch noch einmal hin und her wechseln, bis sich arbeitsfähige Kleingruppen gefunden haben.

Online unter → <https://bit.ly/3wv7eQN> und mit einer Vorlage für einen Dokumentationsbogen unter → <https://bit.ly/3vyhd6m> (Stand: 03.05.21)

ZUKUNFTSWERKSTATT

Die Teilnehmenden benennen in einer Kritikphase Probleme, erarbeiten in einer Phantasiephase kreative Ideen zur Lösung der Probleme und planen in einer Umsetzungsphase die Verwirklichung ausgewählter Ideen.

Online unter → <https://bit.ly/35u5xHc> und → <https://bit.ly/3cGMqOj> (Stand: 03.05.21)

SCHÜLER*INNEN ALS GEMEINDEDETEKTIVE

Mit Hilfe konkreter Handlungsschritte erkunden die Kinder oder Jugendlichen den Nahraum der Schule, um darauf aufbauend Service-Learning-Projekte zu entwickeln und durchzuführen.

In: Seifert, Anne; Zentner, Sandra; Nagy, Franziska (2019): *Praxisbuch Service-Learning. "Lernen durch Engagement" an Schulen. Mit Materialien für Grundschule und Sekundarstufe I + II*, Weinheim Beltz. *Kostenloser Download der Materialien für die Praxis*, S. 183 → <https://bit.ly/3cLr3ve> (Stand: 03.05.21)

Sowie in: *Netzwerk Service Learning (2012): Detektivspiel nach Harry Silcox*. Online unter → <https://bit.ly/3cLs8TX> (Stand: 03.05.21)

SGD-LABOR UNGLEICHHEIT

Die Teilnehmenden setzen sich mit globaler und lokaler Ungleichheit auseinander und führen ein eigenes kleines Forschungsprojekt in ihrem Umfeld durch.

Konzept für Klasse 9 unter → <https://bit.ly/3wvdoQF> (Stand: 03.05.21)

Konzept für Klasse 11 unter → <https://bit.ly/3cMjSTA> (Stand: 03.05.21)

Um die Umsetzung von Nachhaltigkeit an der eigenen Schule (in den Organisationen der Kooperationspartner*innen oder im Umfeld der Schule) unter die Lupe zu nehmen und neue Ideen dazu zu entwickeln, eignen sich u.a. die folgenden Methoden:

SCHULE DES GELINGENS

Im Rahmen einer Zukunftswerkstatt entwickeln die Teilnehmenden eigene Ideen für die Umgestaltung ihrer Schule hin zu einer zukunftsfähigen Lernkultur.

In: FUTURZWEI (Hg.) (2018): Wie wollen wir gelebt haben? Bildungsmaterialien und Methoden für den sozial-ökologischen Wandel. Berlin, S. 30.

Online unter → <https://bit.ly/2RZKzNh> (Stand: 03.05.21)

UMSETZUNG VON SDGs AN DER SCHULE

Die Teilnehmenden entwickeln Ideen zur Umsetzung ausgewählter SDGs an der eigenen Schule oder im eigenen Umfeld.

In: Projekthof Karnitz (2017): Arbeitsmaterial im Projekt Schule von Morgen.

Derzeit nicht online, daher ist diese Methode am Ende dieser Anlage eingefügt.

DIE TRAUMSCHULE

Die Teilnehmenden malen ihre nachhaltige Traumschule und entwickeln aus den Einzel-Träumen eine gemeinsame Schule.

In: Schule im Aufbruch (Hg.): Reiseführer. Der Prozessleitfaden, S. 23. Online unter

→ <https://bit.ly/3pW7F44> (Stand: 03.05.21)

2) Methoden zur Themenfindung – Kreativitätstechniken

Für alle Kreativitätstechniken gelten folgende Regeln, damit alle sich trauen, ihre Ideen einzubringen:

- ▶ “Wir spinnen jetzt mal rum!” – Alle Ideen sind willkommen, auch die verrücktesten!
- ▶ Es gibt keine schlechten Ideen. (Solange sie nicht diskriminierend sind!)
- ▶ Ideen werden (in diesem Schritt!) nicht bewertet.
- ▶ Sage innerlich „ja“ zu den Ideen anderer und baue darauf auf.
- ▶ Schreibe oder visualisiere leserlich.

Vor jeder Methode zur Ideenfindung sollte eine Klärung des Problems oder der Herausforderung stehen und darauf aufbauend eine anregende, verständliche Frage gestellt werden.

Die folgenden Kreativitätstechniken stammen aus:

Zebralog (2019): Methodenübersicht Design Thinking. Transformatives Lernen durch Engagement. Wir entwickeln eine Lernwerkstatt mit Design Thinking.

Online unter → <https://bit.ly/3vMM4wm> (Stand: 01.06.21)

HEISSE KARTOFFEL

Diese Methode setzt auf spielerischen Zeitdruck, um unbegrenztes Denken zu ermöglichen. Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf und werfen sich gegenseitig eine symbolische Kartoffel (einen Gegenstand, der sich gut werfen und fangen lässt) zu. Diese Kartoffel ist im Spiel heiß, aber man darf sie nur weiter-schmeißen, wenn man eine Idee hervorgebracht hat. Eine Person ist dabei für das Aufschreiben der Ideen verantwortlich.

SUPERHERO

Manchmal hilft es, Superkräfte zu haben, um zu abstrahieren. Diese Methode kann mit der heißen Kartoffel kombiniert werden und hilft den Teilnehmenden gerade am Anfang eines Brainstormings aus den Denkbarrieren auszubrechen, indem sie sich vorstellen, sie hätten die besonderen Fähigkeiten ihrer Superheroes (z.B.: stark wie Pippi Langstrumpf, technisch ausgerüstet wie James Bond, übermenschliche Kräfte wie Superman u.s.w.).

IDEENBLUME

Die Ideenblume kann gut an eine Runde, in der die „heiße Kartoffel“ durchgeführt wurde, angeschlossen werden. Nachdem die Teilnehmenden individuell die Lieblings-Ideen aus dem „heiße Kartoffel“-Brainstorming gewählt haben, kleben sie diese als Post-its in die Mitte eines DIN A4 Blanks Papiers. Nun wird von dieser ersten Idee aus schriftlich wie in einer Mindmap assoziiert und Ideen werden aufeinander aufgebaut. Die erste Person malt für jede Idee ein Blütenblatt um das Post-it und schreibt ihre Idee hinein. Nach einer Minute wird das Blatt an die nächste Person weitergegeben; diese liest sich still die Ideen durch und schreibt eine oder mehrere weitere Ideen in Blütenblätter, die auch in weiteren Kreisen um einen vollendeten Blütenblätterkranz gemalt werden können. Im Minutentakt werden die so entstehenden „Ideenblumen“ im Kreis herumgereicht, sodass am Ende alle Teilnehmenden zu allen Ideenblumen assoziiert haben.

UMGEDREHT

Manchmal hilft es, erst negativ zu denken und die negativen Gedanken dann ins Gegenteil zu verkehren. Dafür lauten die Brainstorming-Fragen dann beispielsweise: „Was sollte in der Lernwerkstatt passieren, damit wir überhaupt keinen Spaß daran haben?“, „Wie sollten wir die*den Kooperationspartner*in xy ansprechen, damit sie*er auf keinen Fall mit uns zusammenarbeiten will?“ Die umgedrehten Antworten lockern meist enorm auf und können zu interessanten neuen Gedanken führen.

In der Methodendatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung sind weitere kreativitätsfördernde Methoden zusammengestellt.

Online unter → <https://bit.ly/3wz03oV> (Stand: 03.05.21)

3) Methoden zur Themenfindung – demokratische Entscheidungsfindung

AUS VIELEN IDEEN EINE AUSWAHL TREFFEN

Die Teilnehmenden grenzen ihre Ideen gemeinsam nach einem Prinzip von wachsenden Gruppen oder per Klebepunkten ein und bewerten die kleine Auswahl anhand von Kriterien.

In: Seifert, Anne; Zentner, Sandra; Nagy, Franziska (2019): Praxisbuch Service-Learning. "Lernen durch Engagement" an Schulen. Mit Materialien für Grundschule und Sekundarstufe I + II, Weinheim Beltz. Kostenloser Download der Materialien für die Praxis, S. 196 → <https://bit.ly/3q7bSSr> (Stand: 03.05.21)

SOZIOKRATISCHE WAHL

Die Soziokratie ist ein demokratisches Organisations- und Entscheidungsverfahren, das eine gleichwertige Beteiligung aller anstrebt. Bei einer soziokratischen Wahl kann eine Rolle vergeben oder aber auch ein Thema ausgewählt dazuwerden, indem alle ihre Wahl offen begründen und eine Entscheidung getroffen wird, wenn keine*r der Teilnehmenden einen schwerwiegenden Einwand hat.

Online unter → <https://bit.ly/3xqdnxC> , → <https://bit.ly/3vAPtOB> , → <https://bit.ly/3gDpTmx> (Stand: 03.05.21)

SYSTEMISCHES KONSENSIEREN

Bei diesem konsensnahen Entscheidungsverfahren ermittelt eine Gruppe aus einer Reihe selbst entwickelter Lösungsvorschläge durch das Vergeben von Widerstandspunkten jenen Vorschlag, der in der Gruppe die geringste Ablehnung erfährt.

Erklärungen des Verfahrens sind online unter [→ https://bit.ly/3zITiEO](https://bit.ly/3zITiEO),
[→ https://bit.ly/3zITjZo](https://bit.ly/3zITjZo) (siehe Material zur Methode “Mit Widerständen arbeiten” im Werkheft “Demokratie und soziale Bewegungen”), [→ https://bit.ly/3cNn69n](https://bit.ly/3cNn69n)
(Stand: 03.05.21)

HANDZEICHEN

Mit Diskussionshandzeichen kann man viel Zeit sparen, da die Teilnehmenden u.a. ihre Zustimmung oder Ablehnung zu einem Vorschlag direkt im Gespräch durch Handzeichen verdeutlichen können, ohne dass sich viele verbal dazu äußern müssen.

Online unter [→ https://bit.ly/3wCSyik](https://bit.ly/3wCSyik) (Stand: 03.05.21)


DIGITALE ABSTIMMUNGSWERKZEUGE

siehe dazu Anlage 9: Übersicht digitaler Kommunikationsformate

Impressum

Herausgeber

Umweltbundesamt
Wörlitzer Platz 1
06844 Dessau-Roßlau
Tel: +49 340-2103-0
Fax: +49 340-2103-2285
buergerservice@uba.de
Internet: www.umweltbundesamt.de

 [/umweltbundesamt.de](https://www.facebook.com/umweltbundesamt.de)

 [/umweltbundesamt](https://twitter.com/umweltbundesamt)

Autorenschaft, Institution

Jona Blum
Konzeptwerk Neue Ökonomie e.V.

zur Anlage 3

Methoden zur Themen- und Entscheidungsfindung

Die unter 1) aufgeführte Methode „Umsetzung von SDGs an der Schule“ vom Projekthof Karnitz wird im Folgenden erläutert, da sie zur Zeit nicht online zu finden ist.

UMSETZUNG VON SDGs AN DER SCHULE

Ziel: Die Teilnehmenden entwickeln Ideen zur Umsetzung ausgewählter SDGs an der eigenen Schule oder im eigenen Umfeld.

Dauer: 8 Unterrichtsstunden am Block oder über 4 Wochen verteilt

TN: bis zu 30 Teilnehmende

Material: eine Visualisierung der SDGs → <https://bit.ly/3cPTY17>, Flipchartpapier, Flipchartmarker, technische Geräte für Internetrecherchen, Handy oder Fotoapparat, Schreib- & Bastelmaterial für Skizzen, Modelle, Texte etc.

Ablauf:

Aufbauend auf einer Beschäftigung mit globalen ökologischen und sozialen Problemlagen werden die 17 Nachhaltigkeitsziele (SDGs für Sustainable Development Goals) der Vereinten Nationen vorgestellt. Es wird betont, dass zur Umsetzung dieser die Regierungen aller Staaten in der Verantwortung stehen, aber auch jede*r einzelne zu Veränderungen beitragen kann.

Die Teilnehmenden werden gebeten, die folgende Auswahl an SDGs auf ihre Schule und ihr persönliches Lebensumfeld zu übertragen:

Tab. 1

Auswahl an SDGs

Ziel	Inhalt	Beispiele
3	Gesundheit und Wohlergehen	Stress, Ernährung, Glück, Entspannung, Sport
6	Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen	Trinkwasser, Wasserverbrauch, Toiletten (Sauberkeit, Ambiente, Technik, etc.)
7	Bezahlbare und saubere Energie	Licht, Heizung, Standby von Geräten, Anteil erneuerbarer Energien, Anteil selbsthergestellter Energie in der Schule, „Ökologischer Fußabdruck“
10	Weniger Ungleichheiten	Stellt euch die Frage nach gleichen Rechten, gleichen Pflichten, gleichen Chancen und Zugängen: Alt – Jung, Mädchen – Jungs, „Neue“ – „Alteingessene“, Städter*innen – Dörfler*innen, verschiedene Stärken, (zugeschriebene) Herkunft, Glauben/ Weltbilder

11	Nachhaltige Städte und Gemeinden	<p>inklusiv, sicher, widerstandsfähig, nachhaltig; Infrastruktur, Mobilität*, Abfall und Ressourcenmanagement Anschluss an die Region und die Welt; Ausgewogener Raum für Wohnen, Arbeiten, Bildung, Erholung (Grünflächen und Natur), Gemeinschaftsorte, Rückzugsräume, Freizeit und Sport, Musik, Kunst, Zugang zu Information und Teilhabe an der Gestaltung *Stellt euch z.B. bei Mobilität die Fragen: Wie können Schulwege "kürzer" werden oder besser organisiert werden? Wann fängt Schule an, wann hört sie auf? Auf dem Schulweg, im Klassenzimmer, bei den Hausaufgaben?</p>
16	Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen	<p>Sicherheit – Kriminalität – Gewalt – Überwachung – Vertrauen – Zusammenhalt, Zugang zur Justiz/Rechten, Freiheit (freie Entscheidungen und Meinungsäußerungen), Mediator*innen/ Streitschlichter*innen/Ansprechpersonen, Gerechtigkeit – Ungerechtigkeit</p>

Quelle: Projekthof Karnitz (2017): Arbeitsmaterial im Projekt Schule von Morgen.

Für die Ausarbeitung erhalten die Teilnehmenden folgenden Arbeitsauftrag:

- A) Bildet gemischte Kleingruppen zu 3-4 Schüler*innen.
- B) Wählt in eurer Gruppe eines der oben aufgelisteten SDGs aus.
- C) Beantwortet in eurer Gruppe die folgenden Leitfragen schriftlich/grafisch. Benutzt dafür am besten ein großes weißes Blatt Papier. Schreibt so groß, dass es andere mit etwas Entfernung gut lesen können, wenn ihr es vorstellt.
 - Was bedeutet das Ziel für dich persönlich (in der Freizeit/in der Schule)?
 - Was verhindert, dass das Ziel erfüllt ist/wird? Was sind die Probleme? (Stichpunkt/Schlagworte)
 - Was müsste in der Schule anders sein, damit dieses Ziel für dich erfüllt wird? (best practice und Forderungen)

...berücksichtigt bei der Beantwortung der Fragen alle Bereiche eurer Schule und eures persönlichen Umfeldes. Dazu gehören z.B. Klassenzimmer, Kantine, Küche, Sport, AGs, Aula, Gebäude und Außenbereich und was euch noch einfällt. Nutzt dafür auch die 3. Spalte der Tabelle.

- D) Recherchiert gute Beispiele zu eurem SDG und für euch wichtige Punkte darin.

Nach der Recherchephase und Bestandsaufnahme folgt eine Erarbeitungsphase und Präsentation:

- E) Wendet die gesammelten Beispiele auf eure Schule an:
 - Wo könnten von euch welche Maßnahme umgesetzt werden?
 - Wie müssten Regeln geändert werden, um das SDG zu erfüllen?
 - Wie würde ein Tag an eurer Schule aussehen, wenn ihr diese Beispiele nutzen und anwenden könntet?

Dokumentiert eure Bestandsaufnahme in der Schule und eure Ideen in einer Fotodoku. Baut vielleicht ein Modell für einen Prototypen z.B., um ein neues Mobilitätskonzept für die Schule darzustellen oder eine neue Mensa oder macht eine Skizze. Ergänzt eure Arbeit durch einen Artikel, Text oder eine Wordcloud, welche eure Ideen ausführlich erläutert.

- F) Formuliert Forderungen und Statements an eure Schulleitung oder eure*n Bürgermeister*in und fordert, was notwendig ist, um die SDGs an eurer Schule und in eurem persönlichen Umfeld umzusetzen.
- G) Erstellt eine Sammlung offener Fragen für euer SDG. Nehmt darin auch für euch interessante Fragen auf, auf die ihr beim Arbeiten gestoßen seid. Diese sind die neuen Forschungsfragen, die zukünftig geklärt werden sollen.

Tab. 2

Zeitplan

Woche 1	Woche 2	Woche 3	Woche 4
A+B+C+D) Gruppenbildung, SDG, erste Recherche und Bestandsaufnahme	D) Recherche von Good-Practice Beispielen	E) Produktion von Ergebnissen: Dokumentation, Text, Visualisierung	F) Produktion von Ergebnissen: Formulierung von Forderungen


G) Sammlung offener Fragen

Quelle: Umweltbundesamt, eigene Anpassung in Anlehnung an die Methode „Arbeitsmaterial im Projekt Schule von Morgen“ des Projekthof Karnitz (2017).

Impressum

Herausgeber

Umweltbundesamt
 Wörlitzer Platz 1
 06844 Dessau-Roßlau
 Tel: +49 340-2103-0
 Fax: +49 340-2103-2285
 buergerservice@uba.de
 Internet: www.umweltbundesamt.de

 /umweltbundesamt.de

 /umweltbundesamt

Autorenschaft, Institution

Jona Blum
 Konzeptwerk Neue Ökonomie e.V.