

Wahlpflichtgegenstand **CHANGEMAKER LAB**

Lehrplan

Inhalt

Allgemeine Empfehlungen zum Wahlpflichtgegenstand	1
Allgemeine Bildungsziele	2
Beiträge zu den Bildungsbereichen	2
Bildungsbereich Sprache und Kommunikation.....	2
Bildungsbereich Mensch und Gesellschaft	2
Bildungsbereich Natur und Technik	3
Bildungsbereich Kreativität und Gestaltung	3
Bildungsbereich Gesundheit und Bewegung.....	3
Lehr- und Lerninhalte	3
1. Be the Change.....	3
2. Sustainable Development Goals	3
3. Inner Development Goals	4
4. Die 4 P's der Kreativität	4
5. Kreativitätstechniken.....	4
6. Teamarbeit.....	4
7. Projektmanagement.....	4
8. Kommunikations- und Präsentationstechniken.....	5
9. Social Entrepreneurship	5
10. Arbeit am Projekt.....	5
Zusätzliche Informationen.....	5
Hochschullehrgang „Innovatives Problemlösen – Schüler:innen als Changemaker für kreative und nachhaltige Lösungen“	5

Allgemeine Empfehlungen zum Wahlpflichtgegenstand

- Der Umfang des Wahlpflichtgegenstands (WPG) beläuft sich auf 2 Semesterwochenstunden.
- Das WPG kann als maturables WPG in der 6. & 7. Klasse oder in der 7. & 8. Klasse angeboten werden.
- Das WPG bietet auch die Möglichkeit für eine „Abschließende Arbeit“.
- Die unten angeführten Lerninhalte des WPGs sind an keine Zeitstruktur gebunden und flexibel einsetzbar. So kann z.B. die Wahl einer oder mehrerer Problemstellungen in jeder Phase des Wahlpflichtgegenstandes stattfinden.

Allgemeine Bildungsziele

Ein **CHANGEMAKER** ist eine Person, die kreative Lösungen für reale Herausforderungen entwickelt und aktiv daran arbeitet, positive und nachhaltige Veränderungen in ihrem Umfeld zu bewirken. Changemaker übernehmen Verantwortung für gesellschaftliche und ökologische Probleme, indem sie:

- **Probleme erkennen:** Sie analysieren Herausforderungen in Bezug auf Nachhaltigkeit, Wissenschaft und Innovation, oft im Kontext der globalen Nachhaltigkeitsziele (SDGs).
- **Innovativ denken:** Mithilfe von Kreativitätstechniken und wissenschaftlichem Arbeiten entwickeln sie innovative Ansätze, um Lösungen zu gestalten.
- **Projekte umsetzen:** Sie arbeiten in Teams an Projekten, die reale Wirkung erzielen und praktische Problemlösungen bieten.
- **Zusammenarbeiten:** Changemaker sind Teamplayer, die andere inspirieren und externe Partner wie Unternehmen oder Organisationen einbinden, um die Reichweite ihrer Arbeit zu erhöhen.
- **Nachhaltigkeit fördern:** Sie legen Wert auf langfristige, ressourcenschonende Lösungen, die einen positiven Einfluss auf ihre Gemeinschaft haben.

Dieses Wahlpflichtfach fördert Changemaker, indem es ihnen die Werkzeuge, Methoden und Kompetenzen vermittelt, um als aktive Gestalter einer nachhaltigeren und innovativeren Welt zu agieren.

Beiträge zu den Bildungsbereichen

Bildungsbereich Sprache und Kommunikation

Die Schüler:innen lernen ihre Ideen und Gedanken klar und nachvollziehbar in schriftlicher sowie mündlicher Form überzeugend zu präsentieren. Sie können Ziele klar formulieren, überzeugend präsentieren und professionell auftreten. Feedbackprozesse fördern ihre Fähigkeit, Kritik zu geben und anzunehmen und im Team zu diskutieren. Dabei verbessert sich ihre Kommunikationskompetenz in schulischen und späteren beruflichen Kontexten entscheidend. Die Schüler:innen stärken ihre sprachlichen Fähigkeiten durch Teamarbeit sowie durch Kommunikation mit externen Partnern.

Bildungsbereich Mensch und Gesellschaft

Durch die Auseinandersetzung mit den *Sustainable Development Goals* (SDGs) und den *Inner Development Goals* (IDGs) sowie durch die Realisierung nachhaltiger Projekte, erkennen die Schüler:innen, wie sie zur Lösung globaler und lokaler Herausforderungen beitragen können und fühlen sich befähigt, auch Handlungen für einen positiven Wandel zu setzen. Sie lernen, gesellschaftliche Verantwortung zu übernehmen und entwickeln Empathie für unterschiedliche Perspektiven. Die Zusammenarbeit mit externen Partnern schärft ihr Bewusstsein für die Bedeutung von Netzwerken und interdisziplinärer Arbeit, wodurch sie Kompetenzen erwerben, die für eine aktive Teilhabe in einer globalisierten Welt entscheidend sind.

Bildungsbereich Natur und Technik

Die Schüler:innen vertiefen ihr Wissen über Naturwissenschaften und Technik durch die direkte Anwendung in realen Projekten. Sie erforschen den Zusammenhang zwischen Umwelt, Technologie und Nachhaltigkeit und entwickeln innovative, wissenschaftlich fundierte Lösungen. Dies fördert ihr Verständnis für naturwissenschaftliche Zusammenhänge und ihre Fähigkeit, diese für nachhaltige und technologische Innovationen einzusetzen.

Bildungsbereich Kreativität und Gestaltung

Die Anwendung von Kreativitätstechniken wie der Morphologischen Analyse und Bisoziation fördert die Fähigkeit, kreative Ideen für komplexe Probleme zu entwickeln. Schüler:innen setzen ihre Lösungsansätze praktisch um, begleitet von Innovationsmethoden wie Design Thinking. Der Prozess von der Idee bis zum Prototyp stärkt ihre kreative Selbstwirksamkeit und damit auch ihre Gestaltungscompetenz. Die Schüler:innen gewinnen so Vertrauen, auch in unkonventionellen Situationen Lösungen zu finden. Visuelle und gestalterische Kompetenzen werden durch die Umsetzung und Präsentation der Projekte geschult. Die Schüler:innen erleben durch die Entwicklung eines eigenen Projekts den Spirit von Entrepreneurship und gewinnen Fähigkeiten im unternehmerischen Denken und Handeln, um auch später eigene Projekte umsetzen zu können.

Bildungsbereich Gesundheit und Bewegung

Projekte mit Nachhaltigkeits- und Umweltfokus wecken ein Bewusstsein für eine gesunde Lebensweise und einen verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen. Dies unterstützt nicht nur ihre körperliche und geistige Gesundheit, sondern regt auch zu einem bewussten Umgang mit ihrer Umwelt an.

Lehr- und Lerninhalte

1. Be The Change

Ein zentrales Ziel ist es, dass die Schüler:innen ein Bewusstsein für die globalen Herausforderungen entwickeln und ihren eigenen Wirkungsbereich erkennen. Die Schüler:innen sollen erkennen, dass sie durch ihre eigenen Handlungen und Entscheidungen in der Lage sind, Veränderungen in ihrem Umfeld und darüber hinaus zu bewirken. In diesem Zusammenhang lernen sie die globalen Nachhaltigkeitsziele kennen und setzen sich mit ihrer Bedeutung auseinander (siehe Punkt 2). Außerdem entwickeln die Schüler:innen ein Bewusstsein dafür, welche Fähigkeiten sie benötigen, um einen Wandel zu ermöglichen (siehe Punkt 3).

2. Sustainable Development Goals

Die Schüler:innen befassen sich mit den Sustainable Development Goals (SDGs), die 2015 von allen 193 Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen verabschiedet wurden und bis 2030 umgesetzt werden sollen. Diese Nachhaltigkeitsziele sind ein Aufruf an die Welt die globalen Herausforderungen wie Armut, Ungleichheit und die Zerstörung der Umwelt

anzugehen. Anhand von konkreten Beispielen für positiven Initiativen, die sich den SDGs verschrieben haben, entwickeln die Schüler:innen ein Verständnis dafür, dass ein Wandel möglich ist und Handlungsoptionen für eine nachhaltigere Welt gegeben sind.

3. Inner Development Goals

Um die globalen Herausforderungen zu lösen, bedarf es an einigen persönlichen Fähigkeiten und Kompetenzen wie Selbstreflexion, Resilienz und Empathie. Diese Fähigkeiten werden als Inner Development Goals (IDGs) zusammengefasst. Durch praxisnahe Übungen setzen sich die Schüler:innen mit den IDGs auseinander und entwickeln ihre Fähigkeit, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen und komplexe Herausforderungen lösungsorientiert anzugehen.

4. Die 4 P's der Kreativität

Die Schüler:innen lernen die 4 P's der Kreativität kennen – *person*, *process*, *product* und *press* (Umfeld). Dabei lernen sie die Begriffe zw. kreatives Produkt, kreativer Prozess, kreativer Rahmen und kreative Person klar voneinander zu unterscheiden. Dabei erkennen sie, wie charakteristische Persönlichkeitsmerkmale und best. Umgebungsfaktoren während eines kreativen Prozesses die Entwicklung kreativer Produkte fördern können. Diese Struktur dient als Grundlage, um kreative Projekte systematisch zu planen und umzusetzen, und stärkt das Verständnis für die Dynamik von Innovationsprozessen.

5. Kreativitätstechniken

Die Schüler:innen werden mit zahlreichen Kreativitätstechniken vertraut gemacht, darunter die Morphologische Analyse, Reizwort-Assoziation, etc. Diese Techniken helfen, innovative Lösungen für komplexe Problemstellungen zu finden und kreative Denkprozesse anzustoßen.

6. Teamarbeit

Ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts ist die Arbeit in Teams. Die Schüler:innen sollen verstehen, wie sie in der Gruppe effizient zusammenarbeiten können, und lernen, ihre eigenen Stärken im Team zu nutzen. Teamarbeit ist nicht nur eine Schlüsselkompetenz für die schulische Projektarbeit, sondern auch für das spätere Berufsleben.

7. Projektmanagement

Die Schüler:innen werden mit verschiedenen Strategien wie Design Thinking und Dragon Dreaming vertraut gemacht. Diese Techniken ermöglichen es ihnen, den Innovationsprozess strukturiert zu durchlaufen – von der Ideenfindung über das Prototyping bis hin zur konkreten Umsetzung ihrer Projekte. Hier werden auch die Grundlagen des Projektmanagements vermittelt, einschließlich Formulierung von SMARTen Zielen, Zeit- und Ressourcenplanung z.B. mithilfe von Business Model Canvas, Protokollführung und der Organisation von Arbeitsabläufen z.B. mithilfe eines GANNT-Diagramms.

8. Kommunikations- und Präsentationstechniken

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf den Kommunikationstechniken, die den Schüler:innen helfen, sicher und professionell in einer Gruppe, vor einem Publikum oder mit externen Partnern zu kommunizieren. Die Schüler:innen lernen ihre Ideen und Gedanken auf eine nachvollziehbare Weise zu formulieren.

Dies umfasst sowohl schriftliche Kommunikation (z.B. Berichte für Preisausschreiben) als auch persönliche Gespräche und Verhandlungen. Auch die Kommunikation über Online-Tools soll geübt und trainiert werden. Ziel ist es, dass sich die Schüler:innen bei der Kontaktaufnahme mit Institutionen souverän und kompetent fühlen.

Der gute Aufbau einer Präsentation, von einem gut inszenierten Spannungsbogen, über eine ansprechende Präsentation oder einem Pitch bis zu einem selbstbewussten und überzeugenden Auftreten, soll gelehrt und geübt werden. Techniken wie Storytelling oder Creative Writing befähigen Schüler:innen diese Anforderungen zu bewältigen.

9. Social Entrepreneurship

Die Schüler:innen werden in die Grundlagen des Social Entrepreneurship eingeführt, das wirtschaftliche und soziale Ziele miteinander verbindet. Sie lernen, wie unternehmerisches Denken genutzt werden kann, um gesellschaftliche Herausforderungen nachhaltig zu lösen. Techniken wie Fundraising und Geschäftsmodellentwicklung befähigen sie, eigene soziale Projekte zu starten und deren Wirkung langfristig zu sichern. Die Schüler:innen formulieren einen Businessplan für ihr eigenes Projekt und arbeiten eine Kostenaufstellung für das eigene Projekt aus. Des Weiteren lernen Schüler:innen Kontakt mit externen Partner:innen für eine Zusammenarbeit aufzunehmen und zu pflegen.

10. Arbeit am Projekt

Die Punkte 1-9 können einzeln und unabhängig voneinander trainiert werden. Ein Schwerpunkt der Unterrichtszeit des WPGs soll jedoch der Arbeit an einem Projekt gewidmet sein. Vom Finden einer geeigneten realen Herausforderung, die im Kontext der SDGs steht, über der Entwicklung von Lösungsideen bis zur Entwicklung eines Prototyps und im Idealfall der Realisierung des Projekts, soll mit Hilfe der erlernten Theorie und den erlernten Techniken gemeistert werden.

Zusätzliche Informationen

Hochschullehrgang „Innovatives Problemlösen – Schüler:innen als Changemaker für kreative und nachhaltige Lösungen“

Die Inhalte des WPGs basieren auf dem Hochschullehrgang „Innovatives Problemlösen“ der Pädagogischen Hochschule OÖ. Dieser Lehrgang befähigt Lehrkräfte, das WPG zu unterrichten, und stellt ihnen die notwendigen Techniken und eine Vielzahl von Unterrichtsmaterialien zur Verfügung. Der Lehrgang kann parallel zur Unterrichtstätigkeit absolviert werden.

Informationen zum Lehrgang: www.school-creative-solutions.at