

Innovativität

Partizipieren und Kooperieren zur Förderung sozialer Innovationen

Claudia Scharf, Swantje Weis, Inga Gryl, Thomas Jekel



Fachtagung
Soziale Innovation – Erfahrungen, Kontroversen, Perspektiven
Fachschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit
Olten
02.02.2018

Inhalt

Gesellschaftlicher- und bildungspolitischer Hintergrund

Partizipative Dimension:

Innovativität zur Förderung mündiger Partizipation

Kooperative Dimension:

Kooperatives Innovieren innerhalb der Spaces of the In-Between

Methodische Dimension:

Aktuelle Forschung

Gesellschaftlicher- und bildungspolitischer Hintergrund

Komplexität, Wandel, Beschleunigung

Beck (2007)

Rosa (2005)

Illusion von
Kontrolle und
Vorhersehbarkeit

Moldaschl (2010)

Weltprobleme

Klafki (1963)

[Abb. wurden aus urheberrechtlichen Gründen entfernt]

Bildungspolitische Absichtserklärungen

vs. neoliberale/inkongruente Umsetzung vs. humanistisches Bildungsideal

Gryl/Naumann (2016)

Weis (2016)

Humboldt (1792)

Krautz (2007)

Adorno (1970)

[Abb. wurden aus urheberrechtlichen Gründen entfernt]

KMK (2007)

MSW (2008)

GDSU (2013)

Innovativität zur Förderung mündiger Partizipation

Partizipative Dimension

Komponenten

Innovationsprozess & Partizipationsmomente

Ergebnisse, Erzeugnisse

The Model of Innovativeness

Innovativeness = The Ability to Participate in Innovation Processes

REFLEXIVITY

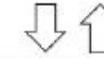
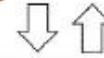
The ability to question current circumstances, reflect on (own) actions and point out issues.

CREATIVITY

The ability to generate creative ideas in order to find solutions for stated issues.

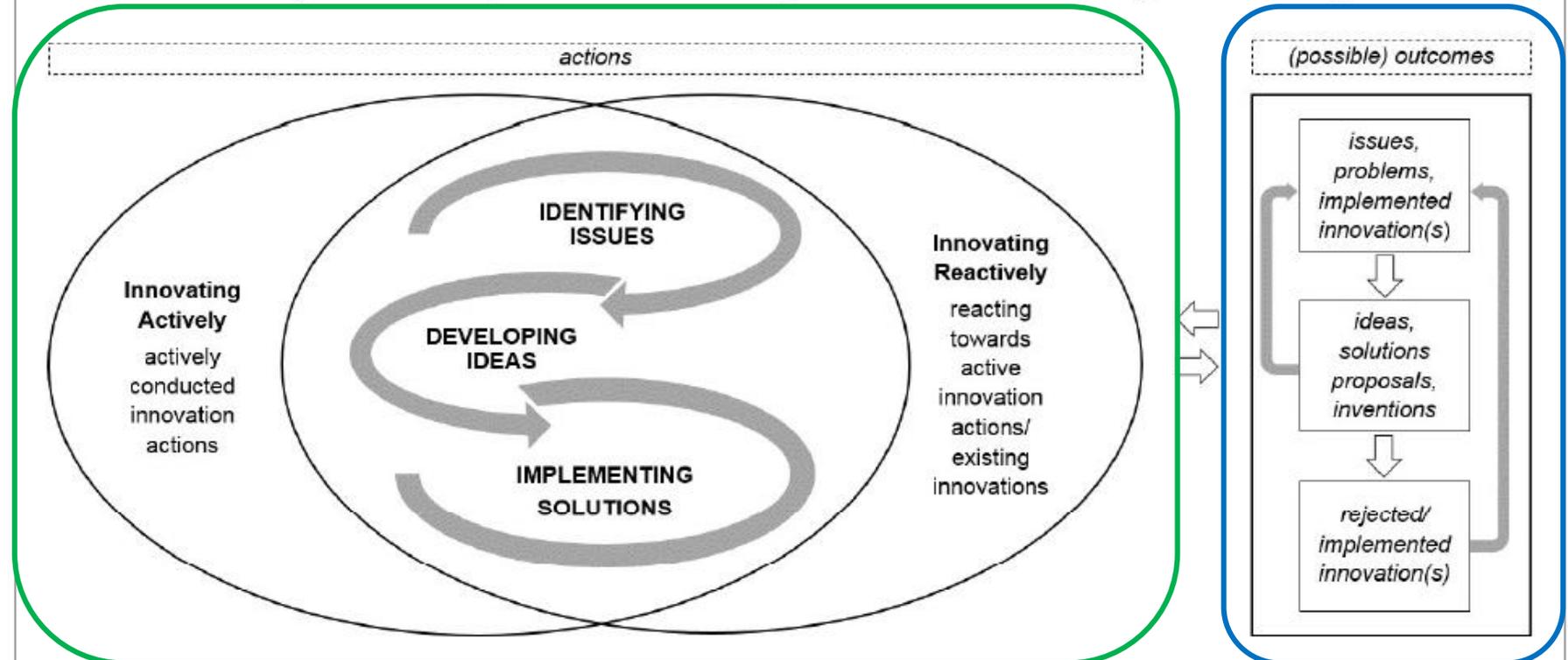
IMPLEMENTIVITY

The ability to convince others of the need to overcome issues and/or developed solutions.



Participating in Innovation Processes

Innovation Processes = dynamic processes, that offer polyvalent participation options as they can be entered, left and re-entered at any point and conducted individually or collaboratively



Kooperatives Innovieren innerhalb der Spaces of the In-Between

Kooperative Dimension

Soziale Netzwerke

- *Embeddedness*: Menschen sind immer in soziale Strukturen eingebettet (White, 2008)
- Netzwerke generieren Sozialkapital (Lin, 2002)
- Bedeutung:
 - andere von Ideen überzeugen,
 - Aushandlungsprozesse (Bellinger/Krieger, 2006):
 - Wenn ein Problem von mehr als einer Person wahrgenommen wird, entsteht ein Netzwerk
- *Heterogenität* fördert Kreativität:
 - *Weak Ties* haben geringe Homophilie (Granovetter, 1973)
 - *Structural Holes*: Mehr Verknüpfungen mit heterogenen Gruppen als im engen Netzwerk (Burt, 2004)

Spaces of the in-between

Neue Räume für Innovationsprozesse



- lebensweltlich angebundene und geographisch de-lokalisierte Kommunikationsräume im Web
- Abnahme der Relevanz der räumlichen und (teilweise) zeitlichen Co-Präsenz
- fluide Kommunikationsgemeinschaften mit neuen Partizipationswegen (z.B. grassroot-movements)
- Abbau klassischer Hierarchien (aber: Aufbau neuer Machtverhältnisse und teils Reproduktion bestehender)

Spaces of the in-between
(Gryl et al., 2017)

Third space
(Bhabha, 1994)

Actualized citizen
(Bennett et al., 2009)

Aktuelle Forschung

Methodische Dimension

Lehr-/Lernkonzepte

- Bisher explorative Datenanalyse bestehender Lehr-/Lernkonzepte (Scharf et al., 2017) mit Fokus auf
 - Bildungspolitik (MSW, 2008; Verbraucherzentrale, 2017)
 - Reformpädagogik (Skiera, 2006)
 - Schüler*innen-Wettbewerbe (Winter, 2015; KMK, 2009)
- In Planung: Lehrer*innenfortbildung:
 - Gemeinsam mit Lehrkräften Konzepte für innovativitätsfördernden/-evozierenden Unterricht sammeln
 - Methode:
 - Entwicklung und Durchführung der FoBi: Dokumentenanalyse + qualitative Inhaltsanalyse (Kuckartz, 2016) + Entwicklung eines Kategoriensystems
 - Hospitation des Unterrichts
 - Evaluation mithilfe des Kategoriensystems + Interviews/Gruppengespräche mit LPs
 - Problem Wettbewerbe: Neoliberaler Duktus/Selbstoptimierung; extrinsische Motivation

Methodenentwicklung

Simulationen

- Ausgangspunkt: Planspiel/Rollenspiel:
- Raum „to explore ideas, be creative and reflect options of acting on a hypothetical base“ (Weis et al., 2017b, 386/6; cf. Geuting, 1992; Rebmann, 2001)
- Adaption im Sinne des Modells der Innovativität, d. h.
 - Simulierte Innovationsprozesse, welche die drei Komponenten Reflexivität, Kreativität und Implementivität fördern
 - Abgrenzung: Planspiel, Rollenspiel
 - Hierarchiearme Rollen
 - Kein „Rollenlernen“ vorgegebener Rollen, sondern Raum für eigene Vorstellungen, Ideen, Kritik, Aushandlungsprozesse

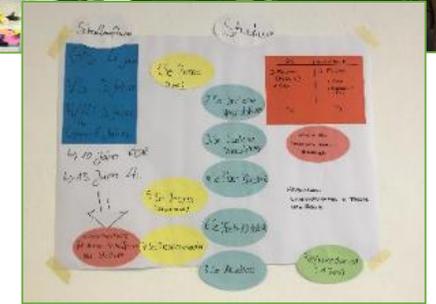
Explorative Vorstudien





Social Simulation „Die Lehramtsausbildung der Zukunft“
 Studienseminar, Essen (NRW), 2017

Fotos: ISU



Spatial Simulation „Planet Move“
 Tag der Bewegung, Essen (NRW), 2017

Fotos: SSC, Universität Duisburg-Essen

Social Simulation „Renewing Education“
 International Conference on Education, Stockholm, 2018

Fotos: ISU



Welcome to the 10th Meeting of the Ministry of Education of Innovatistan!

Innovation City, Innovatistan
 Tuesday, 13th June 2030



MINISTRY OF EDUCATION OF INNOVATISTAN

Poster '10th Meeting of the Ministry of Education'



Spatial Simulation „Ein Schulhof der Partizipation“
 Studienseminar, Essen (NRW), 2018

Fotos: ISU



Vorläufige Ergebnisse

Wahrnehmung der Teilnehmenden

- Reflexivität:
 - „*kritisches Denken bezüglich der fiktiven Situation kann auch auf bestehende Situation übertragen werden*“
 - „*Jeder sollte zum kritischen Denken und Reflektieren angeregt werden.*“
 - „*Sich in Situationen/Personen hineinzusetzen ist hilfreich für die eigene Entwicklung*“
 - *“It’s very useful to simulate future for understanding reality.”*
- Kreativität
 - „*die eigene Kreativität [ausleben] und sich mit anderen [austauschen]*“
 - *“Engagement and new way of academic discussion.”*
 - *“Simulation was stimulating and inspire new ideas.”*
 - „*Die innovativen Idee, die durch die umfangreichen Bausteine etc. umgesetzt werden können.*“
 - „*Das mobil fährt auf einer Magnetbahn die zu 100% mit Ökostrom betrieben wird*“
- Implementivität
 - „*ein sehr aktueller gesellschaftswissenschaftlicher Bezug, der zum [...] Handeln und Verändern in der eigenen Lebenswelt anregt.*“
 - *“How to drive positive innovations, not just react to it. Proactivity seems the hardest to manage.”*
 - *“I am thinking to use this format in my teaching. Reasons [are]: Collaboration, discussion, future focus, engagement, reflection”*

Ausblick

- Themengenerierung anhand
 - bildungspolitischer Vorgaben für den Sachunterricht der Grundschule (Perspektivrahmen, Lehrplan Sachunterricht NRW)
 - Interesse der Schüler*Innen
- Entwicklung verschiedener Simulationen
- (weitere) explorative Vorstudien
- Interventionsstudie in einer Grundschulklasse in Essen (NRW)



Modell der Innovativität

Literatur

- Adorno, T. W. (1971): Erziehung zur Mündigkeit - Vorträge und Gespräche mit Hellmut Becker 1959 bis 1969. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, U. (2007): Risk society. Towards a new modernity. London.
- Bellinger, A. & Krieger, David (2006): Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. In: Dies. (Hrsg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld: transcript, 13-50.
- Bennet, W. L., Wells, C., Rank, A. (2009): Young citizens and civic learning: Two paradigms of citizenship in the digital age. In: Citizenship Studies 13, 2, 105-120.
- Bhabha, H. K. (1994): The location of culture, London: Routledge.
- Burt, (2004): Structural Holes and good ideas. In: American Journal of Sociology 110 (2), S. 349-399.
- GDSU [Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts] (Hrsg.) (2013): Perspektivrahmen Sachunterricht, Bad Heilbrunn.
- Geuting, M. (1992). Planspiel und soziale Simulation im Bildungsbereich. Frankfurt am Main: Verlag Peter Mann.
- Granovetter, M. (1973): The strength of weak ties. In: American Journal of Sociology 78 (6), S. 1360-1380.
- Gryl, I.; Scharf, C.; Weis, S.; Schulze, U. (2017): Geomedia and spaces of the in-between. Geo-referencing, non-localization, and glocalization. In: GI_Forum 2, S. 49 – 59. Online verfügbar unter: http://duepublico.uni-duisburg-essen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-44665/Gryl_et_al_Geomedia_and_spaces.pdf.
- Gryl, I. & Naumann, J. (2016): Mündigkeit im Zeitalter des ökonomischen Selbst? In: GW-Unterricht, 141 (1), S. 19–30.
- Gryl, I. (2013): Alles neu. Innovation durch Geographie und GW-Unterricht? In: GW-Unterricht, 131, S. 16–27. Online verfügbar unter: http://www.gw-unterricht.at/images/pdf/gwu_131_016_027_gryl.pdf (Abruf: 29.08.2017).
- Humboldt, W. v. (1792/93). Theorie der Bildung des Menschen (Bruchstück). In: A. Filtner & K. Giel (Eds.) (1969). Wilhelm von Humboldt. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 234–240. GDSU (Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts) (Hrsg.) (2013). Perspektivrahmen Sachunterricht. Regensburg.
- Klafki, W. (1963): Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Weinheim.
- KMK (Kultusministerkonferenz) (Ed.) (2009). Qualitätskriterien für Schülerwettbewerbe In U. Marwege, & J. H. Winter (Eds.) (2015), Lernchancen durch Wettbewerbe (pp. 265-271). bpb: Bonn.
- KMK (Kultusministerkonferenz) (Hrsg.) (2007): Bildung für nachhaltige Entwicklung in der Schule. Online verfügbar unter: http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2007/2007_06_15_Bildung_f_nachh_Entwicklung.pdf (Abruf: 29.08.2017).
- Krautz, J. (2007): Ware Bildung. Kreuzlingen et al.: Hugendubel.
- Kuckartz, J. (2016): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung (Grundlagentexte Methoden).
- Lin, N. (2002): Social Capital. A theory of social structure and action. Cambridge et al.
- Moldaschl, M. (2010): Innovation in sozialwissenschaftlichen Theorien. In: Papers and pre-prints of the department of innovation research and sustainable resource management (BWL IX) 8, S. 1-19.
- MSW (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen) (Hrsg.) (2008): Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Frechen.
- Postman, N., & Weingartner, C. (1973): Teaching as a subversive activity. New York.
- Rebmann, K. (2001). Planspiel und Planspieleinsatz. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Reich, K. (2005): Systemisch-konstruktivistische Pädagogik. Weinheim: Beltz.
- Reimann, G. & Mandl, H. (2006): Unterricht und Lernumgebungen gestalten. In: Krapp, A. & Weidemann, B. (Hrsg.): Pädagogische Psychologie, Weinheim: Beötz, 613-658.
- Rosa, H. (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Berlin: Suhrkamp.

Literatur

- Scharf, C., Gryl, I. & Weis, S. (2017): Innovative Pupils. Documentary Research on Teaching and Learning Arrangements for Innovativeness.
- Schnack, J. & Timmermann, U. (2008): Kernkompetenz Selbstständigkeit. In: Pädagogik, 9 (60), S. 6–9.
- Skiera, E. (2003). Reformpädagogik in Geschichte und Gegenwart. München, Wien: Oldenbourg.
- Verbraucherzentrale (Ed.) (2017). Materialkompass. Retrieved from <http://www.verbraucherbildung.de/suche/materialkompass> (28.06.2017).
- Weis, S. (2016): Schüler als Entdecker, Erfinder, Erneuerer? Unveröffentlichte Staatsexamensarbeit. Essen.
- Weis, S., Scharf, C. & Gryl, I. (2017b). New and Even Newer. Fostering Innovativeness in Primary Education. INTCESS, 193–202. Online verfügbar unter: http://www.ocerint.org/intcess17_epublication/abstracts/a233.html (Abruf: 29.08.2017).
- White, H. (2008): Identity and control. How social formations emerge. Princeton; Oxford: University Press.
- Winter, J. H. (2015). Schülerwettbewerbe im Zeichen von Projektorientierung und Kompetenzförderung. In U. Marwege, & J. H. Winter (Eds.), Lernchancen durch Wettbewerbe (pp. 55-72). Bonn: bpb.

Vielen Dank!
Fragen?

claudia.scharf@uni-due.de