

Zukunft Schule - Potenzialentfaltung mit SkillUp ermöglichen

„Herausforderungen sind Chancen für Entwicklung!“

Das interdisziplinäre [Expert:innen-Trio](#)¹ aus den Bereichen Schulpädagogik, Lehre, Kunst/-Therapie, Grafikdesign, BWL und Technischer Informatik gründete im Mai 2020 [SkillUp](#)² e.V. samt Bildungskonzept mit dem Ziel, Neugier und Lernfreude bei jungen Menschen zu wecken, Potenziale zu entfalten, deren Persönlichkeiten und Kompetenzen für die Zukunft zu stärken.

Demokratiebildung und die Leitperspektiven des [Bildungsplans 2016](#) werden mit SkillUp fächerintegrativ umgesetzt, die [21st Century Skills](#)³ und Bildungsgerechtigkeit im besonderen Maße verankert. Bereits im Dezember 2021 erhielt SkillUp die „Nationale Auszeichnung – Bildung für nachhaltige Entwicklung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und der Dt. UNESCO Kommission für das außerordentliche, vorbildliche Engagement zur Verankerung von Nachhaltigkeit in der deutschen Bildungslandschaft, die innovativen Lehr-/Lernangebote und Best Practice zur Umsetzung im Schulalltag. Der Einstieg mit SkillUp ist für Interessierte jederzeit möglich, Fundus sind die Herausforderungen des (Schul-)Alltags.

Schlüsselwörter

SkillUp; Potenzialentfaltung; Demokratiebildung; Bildungsgerechtigkeit
Bildung für nachhaltige Entwicklung

¹Das Expert:innen-Trio besteht aus S. Barth (Fachbereiche Kunst, Graphikdesign, Kunsttherapie, Prävention und Gesundheitsförderung, Lehre und Fortbildung, Fachberatung Unterrichtsentwicklung, Schulentwicklung, Schulpädagogik als FOL, Bankbetriebswirtschaft), C. Grüner (Schulpädagogik als FL, Graphikdesign, Fortbildung) und T. Heinrich (Technische Informatik, Ingenieurwesen, Management und Unternehmensberatung, Lehre).

²SkillUp als Begriffsmarke umfasst einen eingetragenen und gemeinnützigen Verein (vgl. www.skillup-teaching.de), die Hauptakteur:innen, die Initiatorin (und Verfasserin), eine Initiative samt Bildungskonzept, verbundenen mit einer wertschätzenden Haltung und positiven Pädagogik zur Potenzialentfaltung, Methoden- und Materialien zur Umsetzung des Konzepts im Schul- und Unterrichtsalltag, Fortbildungsangebote für (angehende) Schulpädagog:innen und weitere Interessierte sowie deren fachliche Begleitung zur Institutionierung in den Bildungseinrichtungen (Schule, Hochschule, außerschulische Bildungsorte).

³Zu den 21st Century Skills gehören eine Vielzahl fachlicher, personaler, sozialer, methodischer Kompetenzen, die junge Menschen benötigen, um den noch unbekanntem Herausforderungen ihrer Zukunft aus Alltag, Beruf, Umwelt, Gesellschaft, Politik und Digitalisierung mit kreativen Lösungswegen zu begegnen. Vgl. dazu Abbildung 7, S. 14 und OECD [Lernpass 2030](#).

A Future School - Developing Potential with SkillUp

"Challenges are opportunities for development!"

The expert trio from school education, teaching, art/therapy, graphic design, business administration and technical computer science founded SkillUp in May 2020 as a non-profit association and educational concept with the goal of awakening curiosity and joy in learning in young people, developing potential and strengthening their personalities and competences for the future.

Education for democracy and the guiding perspectives of the [2016 educational plan](#) are implemented with SkillUp in a subject-integrative manner, and 21st century skills and educational equity are anchored in a particular degree. Already in December 2021, SkillUp received the "National Award - Education for Sustainable Development" from the German Federal Ministry of Education and Research and the German UNESCO Commission for its extraordinary, exemplary commitment to anchoring sustainability in the German education landscape, its innovative teaching/learning offers and best practices for implementation in everyday school life. A start with SkillUp is for interested individuals possible at any time; the challenges of everyday (school) life are the pool to draw from.

Keywords (engl.)

SkillUp; Development of potential; Democracy building;
Educational equity; Education for sustainable development

1 So funktioniert und wirkt SkillUp

SkillUp „zeigt auf die Hand, gibt an die Hand und führt an der Hand.“⁴

Die Hand steht dabei symbolisch für das Individuum (vgl. Abbildung 1, S. 3). Im Bildungskontext sind das die Schüler:innen und Lernenden, die (angehenden und erfahrenen) Schulpädagog:innen, Lehrkräfte und alle Interessierten.

Mit der Botschaft und zugleich der Aufforderung:

„Alles, was du für die Gestaltung deines Wegs, deines (Schul-)Alltags und deiner Zukunft brauchst, steckt in dir!
Es sind deine Potenziale, entfalte sie!“

⁴Alle eingeschobenen Zitate sind Slogans von SkillUp.

weist SkillUp und *Design Future Skills*⁶ (vgl. Abbildung 1 sowie Abbildung 2 und 3 zu den weiteren Schritten) auf einen Weg, der bei sich selbst im Innersten beginnt. Damit möchte SkillUp eine neue Welt für die Lernenden, aber auch für die Lehrenden und Schulpädagog:innen öffnen.

Letztere bestärkt SkillUp, wohl die Themen des Bildungsplans und die Lernziele im Blick zu haben, im Unterricht jedoch zentral bei den Lernenden und den individuellen Persönlichkeiten zu beginnen, anstatt ins Schulbuch zu schauen und Seite für Seite durchzugehen. Das erfordert großen Mut von den Schulpädagog:innen, zugleich Vertrauen in die Lernenden, denn letztendlich stehen ja die Prüfungen an. Doch genau darin liegt das Potenzial.

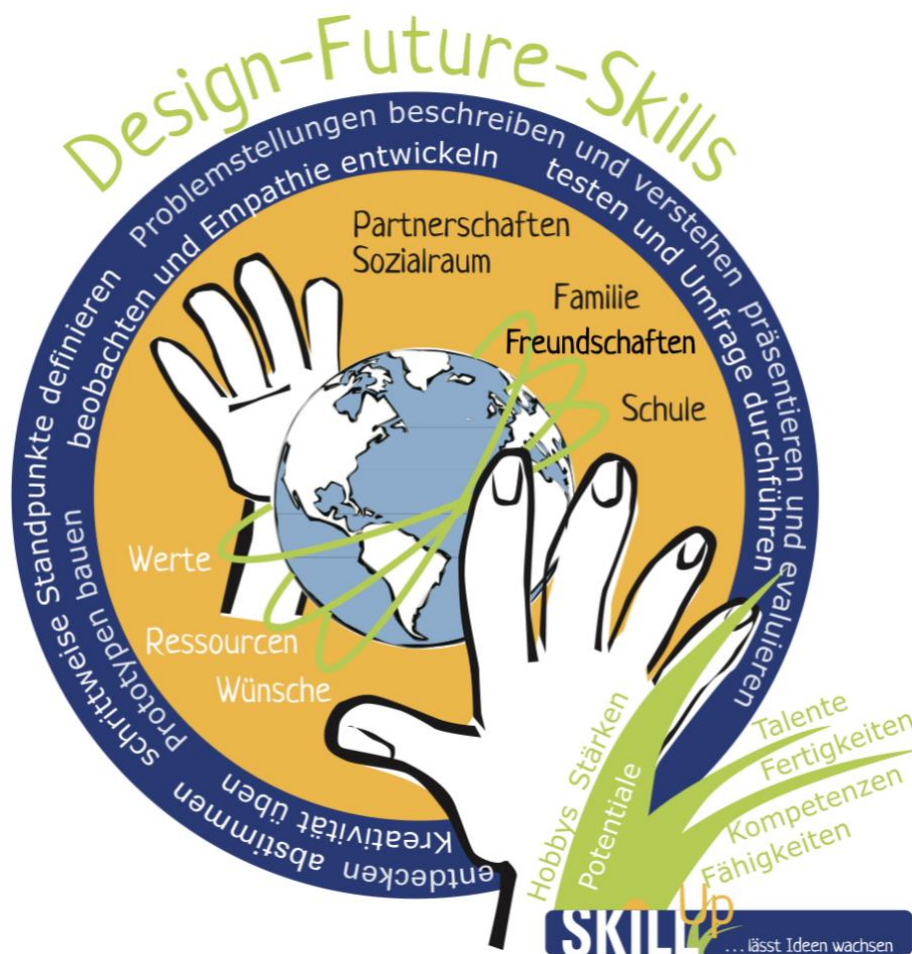


Abbildung 1: © SkillUp/Barth S. (2020). *Design Future Skills*

⁶*Design Future Skills* ist ein von S. Barth konzipiertes und bezeichnetes Grundmodell für SkillUp, welches agile Methoden des [Design Thinking](#)-Prozesses mit systematischer Herangehensweise an komplexe Problemstellungen beinhaltet, jedoch für die Anwendung im Bildungskontext modifiziert und optimiert wurde. Design Thinking mit Ursprung aus den USA und Silicon Valley zielt neben der Kreativitätsförderung auf nutzer:innenzentrierte Produkt- bzw. Dienstleistungsinnovationen. Im Gegensatz dazu stehen bei *Design Future Skills* die Lernenden im Mittelpunkt. Sie gestalten ihre Lösungs-/Lernwege mit unterschiedlichsten Methoden (z.B. als Interview, Podcast, Story, Umfrage, eBook, Modell), das sind ihre Prototypen.

SkillUp setzt im Sinne von [Growth Mindset](#)⁷ auf das Zutrauen und Vertrauen, dass jeder Mensch Stärken, Vorlieben, Hobbys, angelegte Talente, Wünsche, Träume, Gefühle, Wertevorstellungen und Ressourcen besitzt. Sie müssen lediglich erkannt, benannt und als Werkzeuge für die individuelle (Lern-) Zielerreichung genutzt werden.

Gleichzeitig unterstützt SkillUp, das Verborgene zu entdecken, gibt Möglichkeiten, sich in der Welt zurechtzufinden, auf Herausforderungen und Veränderungen jeglicher Art zu reagieren, sieht gerade hier die Chance auf Entwicklung und Potenzialentfaltung. Das Individuum macht sich mit Freude, Neugier und Entdeckergeist auf den Weg.

Damit verlieren Aussagen, wie z.B. „Ich kann das nicht!“, „Ich weiß nicht, wie es geht.“ und „Ich weiß nicht, wo ich anfangen soll.“ an Aussagekraft.

Mit SkillUp spielen soziale oder kulturelle Herkunft und körperliche Beeinträchtigung keine Rolle.

Vielmehr fordert SkillUp junge Menschen dazu auf, sich im Rahmen ihrer persönlichen Entfaltung als Individuum und als kreativ gestaltende, altersadäquat verantwortungsvolle und mündige Bürger:innen im Sinne von BNE, für alle Mitmenschen, die Klassen- und Schulgemeinschaft, ihre Familie, Freund:innen, Partnerschaften, Vereine und Institutionen des Sozialraums, unsere Gesellschaft sowie Umwelt und unsere gemeinsame Zukunft und Welt einzubringen, im wertschätzenden Miteinander zu lernen und zu arbeiten.

„Heterogenität wird so zum Schatz aller Beteiligten.“

Dabei gilt es, die unterschiedlichen Wünsche, Wertevorstellungen und Ressourcen in Einklang zu bringen, miteinander auszuhandeln und einen Konsens zu finden.

Um das selbständige Lernen und Handeln zu unterstützen sowie zu fördern, gibt SkillUp ein Methodenrepertoire an die Hand (vgl. Kapitel 1.2, S. 8 ff.).

1.1 Intrinsische Motivation und Entdeckerfreude wecken

Ausgehend vom Ansatz der [Gamification](#)⁸ legt SkillUp den Fokus auf die intrinsische Motivation der Lernenden. Nach der Selbstbestimmungstheorie von Richard Ryan und Edward Deci bedarf es dazu der drei Faktoren *Autonomie*, *Kompetenzerleben* und *Zugehörigkeit*.

⁷ *Growth Mindset beschreibt den Glauben an die eigene Lernfähigkeit und Weiterentwicklung. Kompetenzen können erlernt und erweitert werden, Lernerfolg ist nicht vom Talent abhängig, sondern von der Motivation und dem persönlichen Einsatz. Damit vermittelt Growth Mindset ein dynamisches Selbstbild, verbunden mit einem Wachstumsdenken und Potenzialentfaltung. Schwierigkeiten werden als Herausforderungen angenommen und sind Bestandteil des Lernwegs sowie der Weiterentwicklung.*

⁸ *Gamification nutzt spielerische Elemente und Spielprinzipien im Lernkontext. Es werden beispielsweise eigene Problemstellungen benannt und unterschiedliche Lösungswege für Herausforderungen von den Lernenden gewählt. Auf dem Weg erhalten sie regelmäßig Rückmeldung über ihren Lernerfolg.*

Sichtbar wird die intrinsische Motivation an

- der *Neugier* und dem *echten, spürbaren Interesse* (z.B. durch Nachfragen zu Themen, weiterführende Gedanken, mehr wissen und erfahren wollen),
- dem *Einbringen eigener Ideen/Lösungswege*,
- dem *Leuchten in den Augen*,
- durch das *Erleben großer Freude*,
- dem entstehenden „*Flow*“ (u.a. durch das Vergessen von Zeit oder Pausen während des Lernens/Arbeitens, einem begeisterten Erzählen/Gestalten),
- dem *Forscherdrang*,
- der *Spontanität* und
- bei der Übernahme *freiwilliger Zusatzaufgaben*.

Auch für Außenstehende ist die intrinsische Motivation spürbar. „Was ist denn hier los. Es sind ja alle begeistert beim Arbeiten“, mit derart adäquaten Worten fragen mich immer wieder Kolleg:innen, die spontan den (Klassen-)Raum betreten und verwundert das große Engagement der Kinder und Jugendlichen bemerken.

Von Studierendenseite sind die Rückmeldungen ebenfalls äußerst positiv. Beispielsweise gab eine Studentin i.R.d. Blockseminars im August 2022 folgende Rückmeldung: „Das Seminar ist durch die eigene Themenwahl und Entfaltungsmöglichkeiten sehr offen gestaltet, was zu steigender Motivation und Engagement führt, welches sich dann wiederum in den Ergebnissen widerspiegelt.“⁹ Ein Student desselben Seminars drückte es so aus: „Das Seminar hat sehr gut auf Probleme im Schulalltag hingeführt, die uns persönlich wichtig sind. Wir haben als Gruppe so ein Thema gefunden, was perfekt zu uns passt und uns allen wichtig ist.“¹⁰ Und ein Anwärter schrieb im November 2022 auf Eigeninitiative folgende Mail: „Wir haben heute in unserer Pädagogikveranstaltung mit Ihren Ressourcenkärtchen gearbeitet, und was soll ich sagen? Es hat total Spaß gemacht und uns Anwärter:innen voll abgeholt/gecatcht.“¹¹

Genau das will und wollte SkillUp erreichen. Wir sind positiv überrascht, wie zielgerichtetes Lernen samt Wissensaneignung und eine hohe Qualität der Bildungsprozesse sowie Lernergebnisse mit SkillUp so schnell zum Erfolg führen. Hierbei zielt SkillUp neben der *intrinsischen* auch auf die [*integrierte extrinsische Motivation*](#)¹², führt und begleitet die Lernenden mittels zielgerichteter

⁹ Feedback von H. Alija im Rahmen der Evaluation eines Blockseminars an der PH Freiburg im August 2022.

¹⁰ Feedback von A. Kothe am Ende des Blockseminars an der PH Freiburg im August 2022.

¹¹ Feedback von R. Buck nach Erprobung der Ressourcenkarten im Rahmen des Seminars, Fach allgemeine Pädagogik, am PFS Kirchheim/Teck im November 2022.

¹² Bei der integrierten extrinsischen Motivation stimmen die eigenen Wertevorstellungen und Bedürfnisse, das Selbstkonzept und die Ziele der Lernenden mit denen von außen, den Lernzielen im Unterricht und dem Lerngegenstand überein. Das führt dazu, dass sich die Lernenden damit identifizieren, einen entsprechenden Sinn und die Bedeutsamkeit ihres Lernens und Handelns für sich persönlich erkennen, dadurch intrinsisch motiviert agieren.

Impulse, Fragestellungen und den weiteren Schritten von *Design Future Skills* (Abbildung 2.1 und 2.2, S. 6 und 7) auf diesem Weg, fordert weiterhin die Schüler:innen regelmäßig zur Reflexion und gegenseitigen Wertschätzung auf. Die intrinsische und integrierte extrinsische Motivation sind die Basis für die Selbstbestimmung und das eigenverantwortliche Handeln der Lernenden.

Weitere Schritte der Design Future Skills

Potentiale entdecken!
Deine Wünsche, Hobbys und Kompetenzen

Gehe auf eine Entdeckungsreise zu dir selbst und finde viel Neues über dich heraus.

Von was träumst du? Was kannst du besonders gut? Was sagen andere über dich?

Interviewe deine Eltern, Freundinnen, Bekannten zu deinen Stärken.

Welche Kompetenz bringst du heute in dein Team oder in die Klasse ein?

Diskutiert in der Klasse oder im Team, mit welchen Herausforderungen und Problemstellungen ihr weiterarbeiten wollt.

Von der Herausforderung zur Fragestellung

Welche Herausforderung willst du angehen? Wie lautet die Fragestellung/Problemstellung? Welche Personen sind betroffen?

Finde dein Thema!

Kokreative Teams bilden

Jede*r von euch kann etwas Besonderes und bringt Kompetenzen und Stärken mit.

Welche Kompetenzen und Stärken braucht ihr für eure Herausforderungen?

Ordnet eure Kompetenzen den Herausforderungen zu.

Euer Team sollte aus drei Mitgliedern bestehen.

Wie sehen eure SMARTEN Ziele aus?

Wer übernimmt welche Aufgabe in eurem Team? Nutzt die Teamkarten dazu!

Einige dich mit deinem Team (oder deiner Klasse) auf 6 gemeinsame Werte!

Werte-Arbeit

Projektplanung - unsere Canvas

To Do:
Zeitplanung
kollaboratives Arbeiten
Materialplanung
Aufgabenverteilung
Ziele
...

Vielseitige Ideen finden

Finde viele Ideen zu deinem Thema. Kreativitätsübungen helfen dir beim Ideenfinden.

Entscheide dich für eine Idee!

Die Kreativitätsmethoden helfen euch bei der Ideenfindung!

Einen Prototypen herstellen

Deine Idee nimmt nun Gestalt an. Du kannst sie zeichnen, eine Story dazu schreiben, etwas mit einfachen Mitteln bauen, einen Film dazu drehen ...

Schreibe dir auf, welche besonderen Funktionen oder Eigenschaften deine Idee bzw. dein Prototyp hat, so dass diese die Wünsche und Bedürfnisse deiner Nutzer*innen erfüllen bzw. stillen.

Nun kannst du deine Idee, deinen Prototypen testen, anderen zeigen und ihn dann vielleicht auch noch verbessern.

Mache ein Foto von deinem Prototypen!

Methoden-karten

Nutzt die SkillUp-Methodenkarten, Actionbounds und den Kinder-YouTube-Kanal zum Selbstlernen!

„Denn die Idee ist in dir selbst!“

Abbildung 2.1: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2021), *Weitere Schritte von Design Future Skills*

Mein Netzwerk – Unterstützer*innen suchen

Wo brauche ich Unterstützung für die Umsetzung?

Welche*n Expert*in könnte ich einbinden?

Du könntest ein Expert*innen-Interview machen.

Wer kann euch bei der Umsetzung eures Lösungsweges unterstützen?

Wie mache ich meine Idee bekannt?

Deine Idee sollte nun zu deinen Nutzer*innen gelangen!

Lerne hier viele Methoden, wie du für deine Idee Werbung machen kannst.

Kommuniziert über eure Idee, euren Lösungsweg!

Feedback einholen

Hole dir Feedback zu deinen Ideen und Lösungen ein.
Befrage deine Nutzer*in.
Schreibe die Antworten auf!

Holt euch regelmäßig Feedback zu eurem Lösungsweg, eurer Idee ein! Fragt auch eure Eltern, Freundinnen, Mitschüler*innen und Lehrkräfte.

Was halten Sie davon ...

Was sollte ich noch beachten ...

Wie gefällt Ihnen ...

Ich zeige, was ich kann und präsentiere unsere Lösung!

Wo und wie könnt ihr präsentieren?

- Pitch
- Pecha Kucha
- Schulevent
- vor der Klasse
- Jury

Was fällt dir noch ein?

Gestalte eine Power Point oder Keynote.

Gebe Feedback!

Was war gut? Was mache ich beim nächsten Mal anders?

Reflektiert regelmäßig eure Teamarbeit und gebt euch Feedback.

- Hier findest du mögliche Satzanfänge und Impulse. Wähle aus, welche du anwenden magst. Schreibe damit dein Feedback!
- Formuliere Sätze zu deinem Feedback. Scheibe sie auf:
 - Deine Fragen zum Inhalt der Präsentation ...
 - Mich interessiert zum Thema noch ...
 - Deine persönliche Stärke ist es ...
 - Beindruckt hat mich ...
 - Besonders gelungen ist dir ...
 - Besonders klappt/fand ich ...
 - Besonders berührt mich, dass ...
 - Ganz neu für mich war, ...
 - Ich staune ...
 - Bei dir lernen kann ich ...
 - Eine Idee für dich könnte sein ...
 - erinnert mich an ...
 - Gewünscht hätte ich mir noch ...
 - Außergewöhnlich original ist ...
- Gebe dann Feedback.

Tipp: Design Future Skills lebt vom Machen, Bauen und Kreieren. Du wirst sehen, durch Übung wirst du immer besser.

Wichtig für Lehrkräfte:
Nutzen Sie bitte die **formative Leistungsbeurteilung**.

Abbildung 2.2: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2021), *Weitere Schritte von Design Future Skills*

Bei SkillUp werden bewusst selbstbestimmte Formen der Handlungsregulation eingebunden, sodass sich bereits hieraus eine Autonomie ableiten lässt.

1.2 SkillUp-Materialien und Methoden

SkillUp gibt sowohl den Lernenden als auch (Schul-)Pädagog:innen alle benötigten Methoden und Materialien zur Umsetzung an die Hand. Im Rahmen der SkillUp-Fortbildungen werden diese zielgruppenspezifisch (alle Schularten und Fächer) digital, verbunden mit den Richtlinien von Fördergeldern, kostenlos an die Teilnehmenden ausgegeben. Weiterhin können Printmaterialien über die Homepage www.skillup-teaching.de bestellt werden.

Die Materialien und Methoden werden vom erfahrenen SkillUp-Team, basierend auf der Expertise von Unterrichtsentwicklung, Kunst-/therapie und Grafikdesign „aus der Praxis für die Praxis“, konzipiert, farbenfroh und stark visualisiert gestaltet, von bereits fortgebildeten Schulpädagog:innen, freiwilligen Lehrbeauftragten, Fachberater:innen für Unterrichtsentwicklung und dem SkillUp-Team selbst getestet, evaluiert und weiterentwickelt. Eine Lehrkraft beschrieb diese in einer Mail an SkillUp im August 2022 mit folgendem Satz: „Mir gefällt vor allem das Design der Karten: sehr übersichtlich und anschaulich.“¹³

SkillUp zielt auf die Aktivierung beider Gehirnhälften beim Lernen, berücksichtigt Sprach- und Gendersensibilität, bildet Personen mit diversen Merkmalen ab (z.B. dunkle und helle Hauttypen, mit oder ohne Behinderung, korpulent oder schlank, Farbgebung der Kleidung, Hobbys und Berufe unabhängig vom Geschlecht), schafft so auf eine Weise auch Bildungsgerechtigkeit.

Die zahlreichen Piktogramme auf den SkillUp-Karten-Sets ermöglichen es, unabhängig von Sprache und Niveaustufe miteinander ins Gespräch zu kommen, eigene Erfahrungen, Vorkenntnisse, Fähigkeiten, Vorstellungen und Wünsche einzubringen.

Die SkillUp-Materialien und -Methoden unterstützen die Impulsgebung, Motivation, agile und kreative Lernprozesse, Integration der Leitperspektiven in den Unterrichtsfächern, den Einsatz digitaler Medien (Tablets, Smartphone, PCs bis hin zu VR-Brillen) und das Selbstlernen. Sie sind fächerintegrativ, fächerübergreifend und flexibel einsetzbar, beinhalten interaktive Übungen und Gamification-Elemente, u.a. Actionbounds¹⁴.

„Die Kombination kreativer Materialien und Methoden von SkillUp sprengt alles, was mir je begegnet ist!“, so drückte es mir gegenüber im August 2022 eine Gymnasiallehrerin, zugleich Fachberaterin für Unterricht, in einer Mail aus.¹⁵

Eine Studentin dagegen beschrieb es im Januar 2022 mit folgenden Worten: „Ich bin beim Überfliegen der Materialien immer noch ganz begeistert von Ihren Illustrationen und Designs! Zusammen mit den Erklärungen und kurzen,

¹³ S. Pattoka, Lehrkraft am Emil-Fischer-Gymnasium Schwarzheide nach Durchsicht der SkillUp-Materialien und Methoden .

¹⁴ Actionbound ist eine Software des namensgleichen deutschen Anbieters und zugleich eine App zur Erstellung digitaler spielerischer Bildungsrouten (Serious Game). SkillUp konzipiert damit Themenrallyes.

¹⁵ Feedback von A. Kaz, FBU am ZSL RS Freiburg u. Lehrkraft am Ellenrieder Gymnasium, nach einer Fortbildung und Durchsicht vielfältiger Materialien u. Methoden.

übersichtlichen Texten, sitze ich meiner Meinung nach vor großartigen Dokumenten. Und die Themen sind so relevant und wichtig – für uns Studierende, angehende Lehrkräfte, aber auch Schüler:innen.“¹⁶

1.3 Positive Pädagogik, Fehler-, Wertschätzungs- und Feedbackkultur und die Rolle der Schulpädagog:innen

Das mit den Methoden und Materialien verbundene und notwendige didaktische Konzept zielt auf die positive Pädagogik. SkillUp vermittelt Wertschätzung für alle Beteiligten und betritt neue Pfade der *Fehlerkultur*.

Oft ist die Lust nach kurzer Zeit sowohl bei Lernenden als auch Schulpädagog:innen vergangen, etwas Neues auszuprobieren, *Fehler zuzulassen und „Miss“-Erfolge zu spüren*. Steht doch der Leistungsdruck sehr im Vordergrund, und Fehler spiegeln sich in schlechten Noten.

SkillUp fordert auf zum *Blickwechsel*. Fehler im Rahmen des (Lern-) Prozesses sind eine große Chance, um Neues zu entdecken und unbekannte Wege zu gehen. Sie gehören zur Weiterentwicklung und zum Lernerfolg.

Auch Lehrende gewinnen mit SkillUp neue Perspektiven für ihren Unterricht. Oft nutzen Schulpädagog:innen die Methodenkarten und Materialien von SkillUp zur persönlichen und methodischen Weiterentwicklung, da sie zum Selbstlernen anregen und schnell ausprobiert sind. Im Januar 2021 gab eine Grundschullehrkraft folgendes Feedback am Ende eines Seminars: „Ihr seid jetzt mein Schatz der Ideen, vielen Dank.“¹⁷ Und eine Berufsschullehrkraft schrieb in ihrer Mail vom Januar 2021: „Heute habe ich meine Feedback Hand in meiner Kinderpflegeunterstufe (dort habe ich die Klassenleitung) eingesetzt. Das kam sehr gut an, und das Ergebnis auch im Zusammenhang mit der Verbesserung unserer Arbeit im kommenden Schuljahr war sehr gut.“¹⁸

SkillUp bildet Interessierte im Rahmen diverser Fortbildungsveranstaltungen, Workshops, Pädagogischen Tagen (u.a. nach individuellem Bedarf) weiter. Die Teilnehmenden werden auf ihrem Weg zur Implementierung des Bildungskonzepts begleitet und gecoacht. Die Nachfrage nach SkillUp ist – auch bei den Hochschulen und Seminaren und in anderen Bundesländern (insbesondere NRW) – immens groß. Es fehlt nur noch eine flächendeckende Unterstützung seitens der Ministerien und des ZSL in BW.

1.4 Rolle der Lernenden, Schüler:innen und Studierenden

In jedem Menschen steckt ein kleiner Funke, der es ermöglicht, ein großes Feuer zu entfachen. Ganz im Verborgenen schlummern oft Sehnsüchte und

¹⁶ Schriftliche Rückmeldung von Ch. Clossé, Studierende an der PH Freiburg, nach einem Workshop und der anschließenden Durchsicht der SkillUp- Materialien u. Methoden.

¹⁷ Feedback der Schulleiterin Ch. Teichert, GS Adelmansfelden am Ende eines WebiLabs (Online-Fortbildung) im Januar 2021.

¹⁸ Schriftliche Rückmeldung von S. Bauerdick, Lehrkraft am INI Berufskolleg Lippstadt, nach Einsatz der SkillUp-Materialien im eigenen Unterricht.

Träume bei den Lernenden, die die Quelle für ihre *Potenzialentfaltung* sein können. Intrinsische Motivation und Entdeckerfreude müssen meist neu geweckt werden, damit die Schüler:innen Lerneifer und Spaß haben, sich Themen und damit verbundenes Wissen im Bildungskontext zu erarbeiten bzw. erschließen.

Bei SkillUp werden die jungen Menschen zum:zur *Lebensentrepreneur:in*. Sie finden eigene Visionen, für deren Zielannäherung es sich lohnt zu lernen, sich Wissen anzueignen und sich zu engagieren. SkillUp ermutigt sie dafür:

„Gestalte als Future Hero:ine deine Zukunft und deinen Weg!“

Die Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen wagen sich ausgehend von ihren Hobbys, den damit verbundenen Kompetenzen und ihren individuellen Träumen, Wünschen und Visionen, die aus ihrem (Schul-)Alltag herrühren, gemeinsam im kleinen co-kreativen Team an Problemstellungen, für die sie individuelle und multiperspektivische Lösungswege kreieren. Auf ihrem Lernweg sammeln sie persönliche *Schätze* in Form von neu entdeckten Lernwörtern, Fachbegriffen bis hin zu mutmachenden Sprüchen und kleinen Gegenständen.

Vielseitige Stärkeübungen ermöglichen den Lernenden das Kompetenzerleben und einen regelmäßigen, kurzfristigen Lernerfolg. Da sie in der Regel ihre Schwächen besser kennen als ihre Kompetenzen, stellt SkillUp Hobby- und Stärkekarten zur Verfügung, die das Entdecken von Stärken und Potenzialen spielend erleichtern. Dafür werden den Hobbys notwendige Kompetenzen zugeordnet, so bedingt z.B. Fußballspielen eine Teamkompetenz, Ausdauer, persönliche Zuverlässigkeit und Ballgefühl, Chillen dagegen verlangt Gelassenheit, Beharrlichkeit und Durchhaltevermögen, Zocken bedarf einer gewissen Medienkompetenz, Fingerfertigkeit und ein gutes Reaktionsvermögen. Die Lernenden sind meist ganz überrascht, wie viele Stärken sie bereits haben.



Abbildung 3: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2020), Hobby- und Stärkekarten

„Entdecke, was in dir steckt, mach was draus und zeige es!“

Mit dieser Botschaft werden die Lernenden immer wieder auf sich selbst gestellt und dazu aufgefordert, ihre gewohnte Rolle und konsumierende Haltung zu verlassen – gerade dann, wenn sich die Lernenden nichts zutrauen und nur auf ihre Defizite vertrauen. Die notwendige Sicherheit finden sie in ihrem eigenen Potenzial. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein, ihre Selbstkompetenz, gleichzeitig aber auch das Miteinander und Zusammengehörigkeitsgefühl in der Klasse und im Team.

Haben sich die Lernenden auf diesen Prozess eingelassen, stellen sich schnell Erfolge ein. So behauptete mir gegenüber eine 6.-Klässlerin, sie könne nicht zeichnen und malen, Kunst sei einfach nichts für sie. Gleichzeitig bestaute sie ihre Mitschüler:innen, die unbedarft ans Werk gingen. Im tiefsten Inneren hatte sie den Wunsch, das auch zu können. Nach einigen kreativen, stärkenorientierten Übungen setzte sie sich schließlich an einen ruhigen Platz, weit weg von allen anderen. Gefühlt unbeobachtet begann sie, ganz eifrig unterschiedliche Farben auszuprobieren, gestaltete ein wunderbares, kleines Kunstwerk. Begeistert kam sie zu mir und meinte, sie wisse nun, wie es geht. Sie könne jetzt malen und sei eine richtige Künstlerin.

1.4.1 Handlungs- und Selbstregulation

Grundlage für das gelingende Selbstlernen bildet neben der Motivation die Selbstregulation und Organisationskompetenz. Auch dafür stellt SkillUp Arbeitsmaterialien und Methoden zur Verfügung. Tagespläne helfen den Lernenden, ihren Lerntag samt Pausen im Sinne einer gesunden Lebensführung zu strukturieren, das SkillUp-Lerntagebuch dagegen, die mit dem Schul- und Lernalltag verbundenen Gefühle zu benennen sowie Lernstrategien zu analysieren und zu optimieren (Abbildung 4).

Abbildung 4: © SkillUp/Barth S. (2021), *Lerntagebuch*

Zentrale Rolle spielt dabei die Selbstkongruenz: Wahrnehmungsübungen fördern das Erkennen von (oft unbewussten) Emotionen und Gefühlen. Sie werden von den Lernenden mit ihren Wünschen, Interessen, Wertevorstellungen und Bedürfnissen, zugleich mit bisherigen (Lern-)Erfahrungen in Zusammenhang gebracht. Auf dieser Basis wählen sie ihre Herausforderungen, Lernwege bzw. Methoden und setzen sich individuelle Ziele, wobei sie ihre vorhandenen Ressourcen und Kompetenzen berücksichtigen. Für eine erfolgversprechende, komplementäre, weitgehend selbstbestimmte Zielsetzung bindet SkillUp die SMART-Methode¹⁹ ein. Damit lernen die Schüler:innen, realistische Ziele zu definieren. Zur Vereinfachung und automatisierten Umsetzung der Lernziele sind Wenn-Dann-Pläne hilfreich. Diese werden in die WOOP-Methode integriert (vgl. Abbildung 5).

32
Methodenkarte 6 – Grundniveau



Ziele erreichen mit WOOP



Aufgabe:
Betrachte ein Ziel oder einen Wunsch mit Hilfe der folgenden Schritte:



1



Wish
Wunsch

2



Outcome
Ergebnis

3



Obstacle
Hindernis

4



Plan
Plan

Was ist dein Ziel?
Was magst du erreichen?
Es ist dein Wunsch. Was wünschst du dir?
Es ändert dein Leben.

Bis wann wünschst du dir das?
Schreibe dir deinen Wunsch auf ein Blatt Papier.
Schreibe auf, bis wann du das Ziel erreichen magst.
„Ich wünsche mir ...“,
„Ich wünsche mir bis Sonntag ...“

Du erreichst dein Ziel.
Was ändert sich in deinem Leben?
Wie verändert sich dein Leben?
Wie spürst du den Erfolg? Wie erkennst du den Erfolg?
Schreibe dir das Ergebnis auf. Beschreibe dein Ziel.
Schreibe so:
„Ich erreiche mein Ziel. Ich spüre ...“
„Ich sehe ...“ „Ich höre ...“

Das Ziel ist schwer zu erreichen.
Es gibt Hindernisse.
Was hindert dich?
Welche Stolpersteine gibt es?
Schreibe die Hindernisse auf.
Schreibe so: „Mein Hindernis ist ...“
„Meine Hindernisse sind ...“

Du entwickelst deinen Plan für die Hindernisse.
Schreibe deine Ideen auf!
Wenn Hindernis A auftritt, mache ich das ...
Wenn Hindernis B auftritt, mache ich das ...
Halte Dich an deinen Plan!
Komme so an dein Ziel!

Schaue dir den Erklärfilm zur WOOP Methode an.





Apple



Android



WOOP
als App

© Sabine Barth | Claudia Grüner 

Abbildung 5: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2021), Methodenkarte WOOP

¹⁹ Die SMART-Methode bedeutet: spezifisch, messbar, attraktiv, realistisch und terminiert.

1.5 Umsetzung von SkillUp - Schulpädagog:innen und Studierende erhalten alles dafür die Hand und an die Hand

Die Lehrenden nehmen bei SkillUp insbesondere die Rolle der Lernbegleitung ein. Dazu bedarf es neben der Beziehungsarbeit einer positiven Haltung gegenüber den Schüler:innen. Mittels des geübten [Potenzialblicks](#)²¹ und dem Perspektivwechsel gilt es, verborgene Ressourcen, Sehnsüchte, Bedürfnisse und Stärken der Lernenden zu erkennen, definieren, diese zu mobilisieren und aktivieren, eine positive Entwicklung, u.a. durch das [Reframing](#)²² zu fördern und fordern, mögliche Lernblockaden zu bemerken und neue Handlungsräume und -felder für Veränderung aufzuzeigen.

SkillUp gibt dafür auch den Schulpädagog:innen alles in die und an die Hand. Das Ressourcenkarten-Set, bestehend aus 100 differenzierten Fragen, bietet vielseitige Gesprächsanlässe im Einzel- sowie Gruppensetting mit der Klasse und den Teams.



Abbildung 6: © SkillUp/Barth S. (2021), *Ressourcen-Karten (mit 100 Fragen)*

Die SkillUp-Methodenkarten entlasten dagegen die Schulpädagog:innen bei ihrer Unterrichtsvorbereitung und täglichen Arbeit, da sie in allen Fächern eingesetzt werden können und den Lernenden unterschiedliche Lernzugänge sowie weitgehend selbständige Lösungswege ermöglichen. Das verschafft den Lehrkräften ungeahnte Freiräume, die zur individuellen Förderung und für persönliche Gespräche im Lerncoaching genutzt werden können.

²¹ Beim Potenzialblick erfahren die Lernenden die Wertschätzung, Nachsicht und das Wohlwollen des/der Schulpädagog:in.

²² Beim Reframing wird eine neue Perspektive eingenommen, Eigenschaften in einen neuen Kontext eingebunden und so umgedeutet.

2 Bildung und Capabilities – die 21st Century Skills

„Wir bilden derzeit Lernende für Arbeitsplätze aus, die noch nicht existieren, um Technologien einzusetzen, die noch nicht erfunden wurden, damit sie Probleme lösen, von denen wir noch nicht einmal wissen, dass sie Probleme sein werden.“ (Richard Rileys, US-Bildungsminister unter Präsident Bill Clinton)

Die mit diesem Zitat einhergehende Herausforderung und Fragestellung lautet: Wie bilden und stärken wir unsere jungen Menschen, die Lernenden, im Hinblick auf die zukünftige Arbeitswelt 4.0, so dass sie die damit verbundenen noch unbekannteren Aufgaben und Probleme kompetent, nachhaltig, im Sinne aller Menschen und unserer Umwelt lösen werden können?

Eng mit dieser Herausforderung ist die Fragestellung nach den *Zukunftskompetenzen*²⁴ verbunden.

Zur Beantwortung gibt SkillUp den Pädagog:innen die *Regnose*²⁵ als Instrument und Kreativmethode an die Hand: „Du befindest dich im Jahr 2050 und blickst zurück. Welche Herausforderungen mussten wir in den letzten Jahrzehnten meistern?“

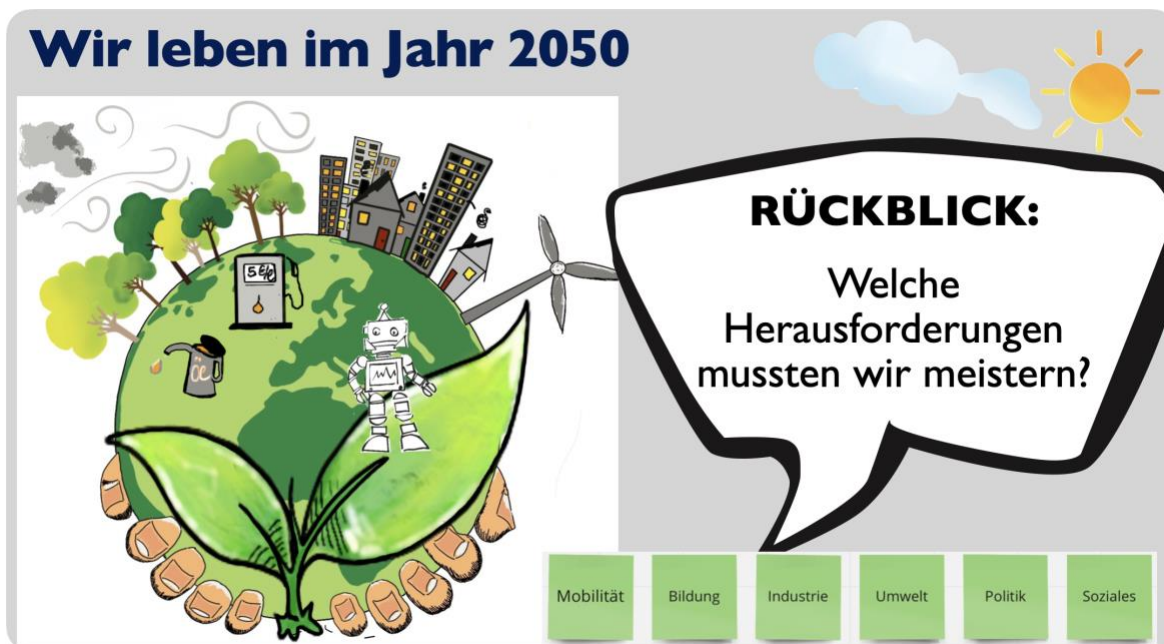


Abbildung 7: © SkillUp/Barth S. (2021), *Regnose bzw. Rückblick auf Herausforderungen*

Darauf folgt die zielführende Frage: „Welche (Zukunfts-)Kompetenzen benötigen wir zur Lösung dieser Herausforderungen?“

²⁴Zukunftskompetenzen sind die Kompetenzen, die die jungen Menschen in der (beruflichen und privaten) Zukunft, also für ihr künftiges Leben benötigen werden.

²⁵Die Regnose wurde 2020 durch den dt. Trend- und Zukunftsforscher Matthias Horx bekannt. Dabei wird die Gegenwart aus einem zeitlich in der Zukunft liegenden Standpunkt zurückschauend betrachtet.

Die nachfolgende Grafik von SkillUp zeigt, was Zukunftsbildung im Sinne des [Capability Approach](#)²⁶ und den [4Ks](#)²⁷ umfasst:



Abbildung 8: © SkillUp/Barth S. (2021/2022), *Zukunftsbildung (Bildung im 21. Jahrhundert)*

Die Basiskompetenzen bilden weiterhin Schreiben, Lesen und Rechnen. Um die Gesundheit aufrecht zu erhalten, braucht es Kompetenzen zur Stärkung von Resilienz, Work-Life-Balance, gesunde Ernährung, Bewegung u.a.. Mit Blick auf die begrenzten Ressourcen und die künftige Berufswelt sind ökonomische und berufliche Kompetenzen gefordert. Hierzu gehören auch Digitalisierung samt KI. Vielfältige neue Lehr- und Lernformate sowie die Schlüsselkompetenzen verhelfen, um sich Wissen selbständig anzueignen, im Miteinander kollaborativ

²⁶Der *Capability Approach* ist als vielschichtiger Befähigungsansatz Grundlage für den Index der menschlichen Entwicklung (HDI) verbunden mit der Frage, was für ein gutes, erfülltes und Gesundheit erhaltendes Leben notwendig ist.

²⁷Die 4Ks umfassen 4 grundlegende Kompetenzen des 21. Jhd.: Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation, vgl. [OECD Lernkompass 2030](#).

zu arbeiten und sich in andere einfühlen zu können. Für die Lösung immer komplexer und globaler werdender Problemstellungen braucht es neben sozialem Engagement eine Reihe an Demokratiekompetenzen sowie den Zukunftsblick, verbunden mit einem guten Reflexionsvermögen. Neugier und Freude am lebenslangen voneinander und miteinander Lernen bedingt weiterhin eine positive Pädagogik, Wertschätzungs- und Beziehungskultur sowie den Potenzialblick.

SkillUp samt den Design Future Skills fördert und stärkt das gesamte Repertoire dieser Zukunftskompetenzen sowohl bei den Lernenden als auch bei den Pädagog:innen und allen Beteiligten durch die Implementierung in Bildungsinstitutionen.

Achtsamkeit im schulischen Kontext wird bei SkillUp als besondere Aufgabe des Classroom bzw. Group Room Management gesehen. Dazu gehören die

- wertschätzende Haltung auf allen Ebenen,
- kulturelle Sensibilität,
- Vorbildfunktion,
- positive Impulsgebung für den konstruktiven Umgang mit Gedanken,
- die Resilienzförderung,
- Stärkung von Sozialkompetenz samt gelingender Kommunikation,
- Teamarbeit,
- demokratischen Tugenden und
- das gemeinsame Aushandeln eines Wertekonsens,
- der verantwortungsvolle und gesunde Umgang mit Medien samt den Informationstechnologien (insbesondere durch die Anwendung im Unterricht),
- die Stressprävention und Work Life Balance,
- globale Kompetenz und Mündigkeit samt geistiger, körperlicher und emotionaler Kompetenz.

Auch hierfür gibt SkillUp zahlreiche Übungen und weitere Karten-Sets (u.a. die Werte- und Teamkarten) an die Hand.

2.1 Einführung neuer Themen und Problemstellungen im SkillUp-Unterricht und demokratische Beteiligung der Lernenden

Herausforderungen und Problemstellungen können als Impuls von der Lehrkraft oder von den Schüler:innen eingebracht werden. Wichtig ist, dass das Formulieren einer geeigneten Fragestellung von dem/der Schulpädagog:in sehr gut begleitet wird, damit die anschließende Umsetzung gelingen kann.

Beispielhafte Fragestellungen zum Thema „genügend Nahrung für alle“ (= BNE/SDG 2 „kein Hunger“) sind: „Wie können wir dazu beitragen, dass jeder Einzelne von uns ein Frühstück bekommt?“, „Wie können wir dazu beitragen, dass alle Menschen in unserer Gemeinde etwas zu essen haben?“ oder „Wie

ernähre ich mich am besten, damit auch Menschen, die am Anbau bzw. der Herstellung der Lebensmittel beteiligt sind, genügend zu essen haben?“.

Je offener die Fragestellung gestaltet wird, desto komplexer, multiperspektivischer und anspruchsvoller wird der mögliche Lösungsweg und damit die Herausforderung für die Kinder und Jugendlichen. SkillUp bietet den Lehrkräften bei Bedarf diverse Materialien, so dass die Lernenden mit Hilfe von zielführenden Fragestellungen eigene Problemstellungen aus dem Alltag finden. Es gilt dabei, sich im Team mit den unterschiedlichen Wünschen und Standpunkten auseinanderzusetzen, sich gemeinsam auf Problemstellungen zu einigen und im Miteinander Lösungswege zu gestalten.

2.1.1 Die fächerintegrierte und fächerübergreifende Unterrichtung der Leitperspektiven des Bildungsplans 2016 samt Demokratiebildung

Das nachfolgende Schaubild unten zeigt eine Vielzahl an Themenfeldern, die sich in den Unterrichtsfächern des Bildungsplans 2016 spiegeln und gleichzeitig den Leitperspektiven zugeordnet werden können.

Dies stellt einen günstigen Weg dar, die Vorteile des SkillUp-Prinzips mit den Erfordernissen der Leitperspektiven des Bildungsplans samt Demokratiebildung im Rahmen des individuellen Fachunterrichts zu vereinen.



Abbildung 9: © SkillUp/Barth S. (2020), Themenfelder zur Umsetzung der Leitperspektiven samt Demokratiebildung des Bildungsplans 2016 mit SkillUp im Unterricht

Die Lehrkraft bringt dafür beispielsweise fachspezifische Themen in den Unterricht ein. Die Schüler:innen benennen dazu für sie relevante oder bekannte Problemstellungen. An dieser Stelle bietet es sich besonders gut an, einzelne Leitperspektiven in die Problemstellung einzubinden. Damit werden die Leitperspektiven auch bei der Ideenfindung und der anschließenden Umsetzung der Lösungswege mit dem Unterrichtsfach bzw. -thema verknüpft. Das Vernetzen

von zwei Komponenten, Themen oder Wörtern nutzt SkillUp als Kreativitätsmethode, welche neue Lernwege und -ergebnisse fördert. Ein Beispiel: Die Lehrkraft zielt darauf, das Thema Artenvielfalt im Unterricht zu behandeln. Ausgehend vom Begriff definieren die Schüler:innen, was Artenvielfalt bedeutet. Dabei erkennen sie, dass Artenvielfalt sowohl die Tiere, Pflanzen, Pilze als auch Mikroorganismen, bezogen auf einen konkret ausgewählten Lebensraum, umfasst. Bei der anschließenden Suche nach individuellen Problemstellungen führt die Lehrkraft mit Hilfe der SkillUp-Methoden die Schüler:innen über Impulsfragen, z.B.: „Was liest du in den sozialen Medien über Artenvielfalt?“, „Wo bist du im Alltag schon einmal Pilzen begegnet?“, „Was ist dein Lieblingstier?“ Damit holt sie die Lernenden in deren Lebenswelt ab. Alternativ könnte die Lehrkraft mit den Schüler:innen samt Tablet in den Schulgarten gehen und ihnen folgende Aufgaben stellen: „Findet als Team ein kleines Tier und eine Pflanze, die euch besonders gut gefallen. Stimmt euch dabei ab, welches Tier und welche Pflanze ihr gemeinsam wählen wollt und fotografiert diese.“ Oder „Findet das kleinste Tier im Schulgarten.“, verbunden mit einem möglichen Wettbewerb, welches Team das aller kleinste Tier finden wird. Die Ergebnisse werden anschließend in der Klasse präsentiert und sind ein reichhaltiger Fundus für die Weiterarbeit im Fachunterricht.

Bevor die Schüler:innen mit dem Suchen und Fotografieren beginnen, erhalten sie eine kleine Einführung in das Thema Bild-/Urheber- und Persönlichkeitsrechte (Recht am eigenen Bild).

Im weiteren Verlauf finden die co-kreativen Teams Ideen zur Lösung ihrer selbst gestellten Problemstellungen. Dabei dürfen sie aus einer von der Lehrkraft im Vorfeld selektierten Methodenvielfalt ihren Lösungsweg auswählen, bei dem sie ihre Kompetenzen, Vorlieben usw. einbringen können und damit als Expert:in das *co-kreative Team* bereichern (vgl. Kapitel 2.2).

Dieses Beispiel zeigt, wie Schulpädagog:innen geschickt das Unterrichtsthema mit Medienbildung, Prävention, Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Demokratiebildung samt weiteren Leitperspektiven verknüpfen und dabei die Schüler:innen demokratisch beteiligen können.

2.1.2 Ökonomische Bildung, Demokratie und Entrepreneurship Education

Zur Gestaltung kreativer Lösungswege braucht es Menschen, die den Mut, die Neugier und Freude haben, unbekannte Wege zu gehen, sich (sozial) zu engagieren, die Herausforderungen als Chance und Persönlichkeitsentwicklung verstehen. Es gilt, verantwortungsvoll im Miteinander zu handeln und Entscheidungen im Hinblick auf die zukünftigen Auswirkungen für unsere global-digital vernetzte Welt und die Menschen sowie die/deren Umwelt im Sinne der Nachhaltigkeit und auf Grundlage [demokratischer Tugenden](#)²⁸ zu treffen.

²⁸Demokratische Tugenden sind besonders wertvolle Eigenschaften von Menschen, die sich in der Regel über einen langen Zeitraum hinweg in einer Gesellschaft herauskristallisieren und die für das Funktionieren einer Demokratie sehr wichtig sind. Dazu gehören u.a. Respekt, Toleranz,

Bei SkillUp entdecken und benennen die Lernenden für sie relevante Herausforderungen (z.B. mit [Diskurs](#), Abbildung 10). Oft sind es gesellschaftliche und ökologische Themen, für die sie sich eine Lösung herbeisehnen.



Abbildung 10: © SkillUp/Barth S. (2022), [Diskurs-Kartenset](#)

Themen für Diskurs finden sich jedoch genauso im Unterrichtsfach wie im Alltag der Schüler:innen. Hat sich die Klasse oder Gruppe auf ein Thema geeinigt, überlegen die Lernenden, wen sie als Expert:in, als Nutzer:in oder anderweitig vom Thema tangierte Persönlichkeit zum Diskurs einladen wollen. Das Kartenset enthält dafür 82 Rollenkarten. Dazu gehören u.a. Menschen, die bestimmte Berufe ausüben, gewisse soziale oder politische Rollen einnehmen oder einem sozialen Status zugeordnet werden können. Weiterhin enthält Diskurs Rollenkarten für sämtliche Funktionsaufgaben (die für eine Diskussion benötigt werden), Impulse für eine wertschätzende Kommunikation, das Aushandeln von Gesprächsregeln samt Feedback geben am Ende der Diskussionsrunden. Die Rollenkarten sind so gestaltet, dass sie unterschiedlichen Niveaustufen gerecht werden. Zudem enthält jede Karte eine Kurzbeschreibung zur abgebildeten Persönlichkeit, deren Hobbys und Kompetenzen, welche für den Beruf oder die Funktion der Rolle benötigt werden sowie individuelle Wertevorstellungen, welche die Persönlichkeiten repräsentieren. Die Schüler:innen entdecken bei Diskurs Übereinstimmungen mit ihren eigenen Hobbys und Kompetenzen. Das weckt das Interesse und motiviert, sich weitergehend mit der Rolle auseinanderzusetzen. Diskurs bietet zudem eine Auswahl an unterschiedlichen Diskussions-Methoden (für kleinere und größere Gruppen), fördert Demokratiebildung, berufliche Orientierung und das Einbinden weiterer Leitperspektiven in den Fachunterricht.

Wertschätzung, Solidarität, Menschenwürde, soziales Engagement. Diese spiegeln sich auch im [OECD Lernpass 2030](#).

Methoden der *Entrepreneurship Education*²⁹ unterstützen die Bildungsprozesse von SkillUp und ermöglichen es, den Fragestellungen und persönlichen Visionen der Schüler:innen Raum zu geben. Geschickt verknüpft SkillUp letztere mit Themen und Inhalten des Bildungsplans, so dass das Fachwissen zur Realisierung der Ideen und Träume notwendig, für die Lernenden sinnstiftend ist.

Zur Ideenfindung bindet SkillUp eine Vielzahl an *Kreativitätsmethoden* ein. Regelmäßiges Üben stärkt im besonderen Maße die Problemlösekompetenz.



Vielseitige Ideen finden

Kreativitäts-Techniken

Brainwalking

Bewege dich, laufe, hüpfle ... ändere deine Perspektive und stell dich auf einen Stuhl oder Tisch. Mache einen Handstand ...
Finde dabei Ideen!



Figurenstorming

Wie würde X das Problem lösen?
X kann ein Superman/-frau, eine Fee, ein*e Fußballspieler*in oder Sportler*in, ein Arzt oder Ärztin, eine Lehrkraft, deine Eltern ... sein.
Unsere Figur ist ein*e ...





„Was muss ich tun, damit mein Problem/meine Herausforderung noch größer wird?“

Kopfstandmethode

WIE?

Aufgabe:

Wir sind auf der Suche nach neuen Kund:innen.

Wie willst **DU** dafür werben?

Deine Ideenblitze sind gefragt.





Kreativitätsübung



Eis	Leiter	Geige	
		Taxi	Fliege
Schaukel	Kamin	Rauch	Oper
Floh		Gold	Regen
Kamera	Stein	Schokolade	Fliege
Ziege			Blume

Abbildung 11: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2021), *Kreativitätsübungen*

²⁹*Entrepreneurship Education umfasst das Entwickeln eigener Ideen für Problemstellungen, einer Vision und den Erwerb der damit verbunden notwendigen Kompetenzen zur Realisierung der selbst gewählten kreativen Lösungswege. Neben unternehmerischer, ökonomischer, sozialer, personaler, demokratischer Kompetenzen basiert Entrepreneurship Education auf einer Wertekultur, Verantwortungsübernahme für gesellschaftliche Herausforderungen u.v.m..*

Die Realisierung der Lösungswege fördert ökonomische und berufliche Kompetenzen. So beschäftigen sich die Lernenden u.a. mit Kapitalbedarf und Kostenrechnung, Projektplanung, Nachhaltigkeit und Marketing. Das stärkt sie für ihren Alltag bzw. ihre Zukunft und lässt sie zu mündigen Bürger:innen im Sinne von BNE heranwachsen.

Für die Gestaltung der individuellen Lösungswege suchen sich die Teams mögliche Unterstützer:innen aus dem Sozialraum, z.B. Selbständige oder Arbeitnehmer:innen. Die Lernenden recherchieren bzw. erkunden dafür Betriebe, Berufsfelder und führen Interviews. SkillUp bindet bei allen Altersklassen und Schularten die berufliche Orientierung ein.

The image shows three worksheets from a project. The first two are titled 'Unternehmen in unserer Gegend' and the third is 'Methodenkarte Interview'.

Worksheet 1: Unternehmen in unserer Gegend

Name: _____ Klasse: _____ Fach: _____ Datum: _____

Aufgabe: Lies zuerst den Text über Unternehmen in Deutschland

In der Öffentlichkeit wird meist nur über große Unternehmen wie z.B. Apple, Microsoft oder Audi berichtet. Ein großes Unternehmen hat mehr als 500 Arbeitnehmer:innen und verkauft Produkte oder Dienstleistungen im Wert von mehr als 50 Mio. Euro im Jahr. Die meisten Unternehmen in Deutschland (mehr als 90%) sind jedoch kleine und mittlere Unternehmen (kurz KMU): Eine Kfz Werkstatt, ein Start-Up, das Apps programmiert, oder die Pizzeria an der Ecke sind Beispiele für kleine Unternehmen.

In Deutschland stellen KMU rund 80% der Ausbildungsplätze und 70% der Arbeitsplätze.

Aufgabe: Kennst du Unternehmen in deiner Gegend? Schreibe mindestens 6 Unternehmen auf.

Aufgabe: Verschaffe dir einen Überblick über deine 6 Unternehmen, indem du im Internet nachschaust. Entscheide dich nun für ein Unternehmen, mit dem du dich näher beschäftigen möchtest. (Das Unternehmen sollte eine Website haben). Schreibe das Unternehmen in die Sprechblase. Mein Unternehmen heißt:

Worksheet 2: Unternehmen in unserer Gegend

Name: _____ Klasse: _____ Fach: _____ Datum: _____

Aufgabe: Gehe auf die Website deines Unternehmens und bearbeite nun folgende Aufgaben:

- Schreibe hier den Namen deines Unternehmens auf:
- In welcher Branche ist dein Unternehmen tätig?

Industrie	Nahrung	Dienstleistung	Branche: Das ist der Bereich, in dem ein Unternehmen seine Produkte oder Dienstleistungen anbietet.
Handel	Digital	Bildung	
Gesundheit	Tourismus	Bau/ Immobilien	
- Hier ist Platz für das LOGO deines Unternehmens. Zeichne es ab!
- Findest du einen SLOGAN deines Unternehmens?
- Mein Unternehmen beschäftigt _____ Mitarbeiter.
- Oh bilden Unternehmen auch aus. Schau mal, ob es dazu auf der Website Informationen gibt. Schreibe die Ausbildungsberufe auf:
- Nenne hier einen Grund, warum dein Unternehmen für deine Stadt/Gegend wichtig ist:

Weiterführende Aktionen:
Gestalte nun ein Plakat über dein Unternehmen mit allen Fakten, die du hier festgehalten hast. Präsentiere deine Ergebnisse vor der Klasse oder deinem TEAM. Interviewt gemeinsam eine:n Unternehmer:in. Nutzt zur Vorbereitung die Methodenkarte Interview!

Worksheet 3: Methodenkarte Interview

Name: _____ Klasse: _____ Fach: _____ Datum: _____

Aufgabe: Dein Interview muss sehr gut vorbereitet sein! 45 Min.

- Schreibe hier den Namen deines Unternehmens auf.
- Überlege, was dein Ziel ist. Was magst du wissen? Schreibe es auf.
- Organisation – das musst du vor deinem Interview abstimmen und überlegen:

Fahrplan für mein Interview

am _____ um _____ Uhr Treffpunkt

Name des/der Interviewpartner:in _____

Namen meiner Gruppenmitglieder _____

Ort / Ziel _____

Fragestellung _____

Frage: _____

Wir ... Wer ... Wo ... Wodurch ...

Sie ... Was ... Mit wem ... Wodurch ...

Sie ... Was ... Mit wem ... Wodurch ...

Wann ... Wo ... Wodurch ...

Mindestens 10 Fragen

Ich denke mich für das Gespräch.
- Schreibe auf, wer von euch welche Frage stellt. Skizze auch ab, wer welche Fragen stellen wird. **Übt gemeinsam das Interview.** Überlege rechtzeitig, was du zum Interview annehmen magst (es sollte zum Gespräch passen). **Schreibe die Antworten auf oder nehme sie als Sprachnachricht mit eurem Handy auf.** Fragt über diese eure:n Interviewpartner:in, ob er/sie mit der Aufnahme einverstanden ist. Fragt ebenfalls nach, ob ihr Prospekt, Fotos ... bekommen könnt. **BEDANKT** euch am Ende für das Interview!
- Danach: Wertet euer Interview aus. Was war gut, was war nicht so gut? Was habt ihr erfahren? Überlegt gemeinsam, wie ihr eure Ergebnisse vor der Klasse präsentieren werdet!

Abbildung 12: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2020), Arbeitsmaterialien zu *Unternehmen in unserer Gegend* und *Methodenkarte Interview*

2.2 Vom ICH zum DU zum WIR – das co-kreative Team

Die Schüler:innen, Studierenden oder Schulpädagog:innen machen sich jedoch bei SkillUp keineswegs ganz alleine auf ihren Lebens- und Lernweg. Es werden zur Gestaltung des selbst gewählten Lösungswegs co-kreative Teams (möglichst bestehend aus drei Mitgliedern) gebildet. Dabei bringt jede:r individuelle und möglichst einzigartige Stärken, Kompetenzen und Persönlichkeitseigenschaften ein. So entwickelt sich eine Teamintelligenz, welche dem Grundsatz von Aristoteles „Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.“ folgt. Die Teamarbeit ermöglicht den Lernenden einerseits, besonders gute Ergebnisse und Lernerfolge zu erzielen; gleichzeitig fehlen die „Schlupflöcher“, um aus der Mitarbeit bzw. Beteiligung zu entkommen. Denn jede/jeder Einzelne spielt eine wichtige Rolle zur Erreichung des Team-Erfolgs. Das Prinzip von *Design Future Skills* wirkt daher besonders stark bei Kindern und Jugendlichen, die sonst im schulischen oder außerschulischen Alltag nicht gut genug erreicht werden.

Basis für die gelingende kollaborative Teamarbeit bilden die Wertearbeit, ein Konsens für den Umgang miteinander, der Einsatz agiler Tools, (z.B. das Kanban Board³⁰) und eine individuell gestaltete Canvas. So hat jedes Teammitglied einen Überblick über den Prozess, die Arbeitsaufteilung bzw. Verantwortungsübernahme und Zielerreichung.

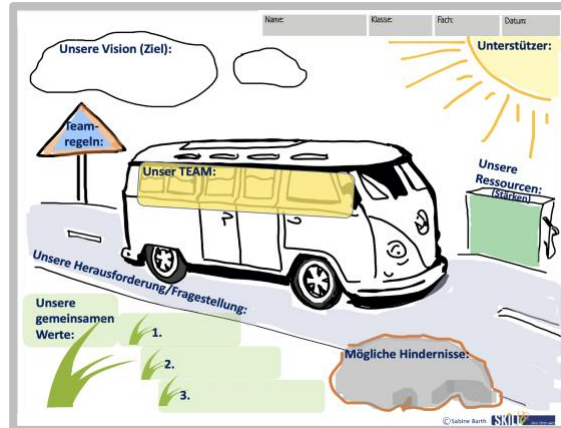


Abbildung 13: © SkillUp/Barth S. (2020), *Projekt-Canvas*



Abbildung 14: © SkillUp/Barth S. & Grüner C. (2021), *Wertekarten, Teamkarten und Gruppenvertrag für das co-kreative Arbeiten im Team*

Folgende schriftliche Rückmeldung zur kollaborativen Arbeit im co-kreativen Team gab beispielsweise ein Student im Sommersemester 2022 an der PH Freiburg: „Es gibt ehrlich gesagt nur Positives zu berichten! Wir haben als Gruppe offen und ehrlich miteinander und motiviert zusammengearbeitet. Jeder konnte gleichermaßen seine Werte und Fähigkeiten großartig mit einbringen. Diese wurden auch gegenseitig immer berücksichtigt und ernstgenommen. Innerhalb der Gruppe gab es immer gute Abstimmungen und Absprachen. Jeder brachte gleichermaßen kreative Ideen ein. Das Gruppenklima war für uns einfach perfekt!“³¹

³⁰Die Kanban Board ist eine agile To-Do-Liste. Hier tragen die Team-Mitglieder in Spalten ihre To Do, Doing und Done ein. Diese können jederzeit verschoben und geändert werden.

³¹J. Rendler im Rahmen der Teilnahme am Blockseminar bei der PH Freiburg im August 2022.

3 SkillUp wächst schnell – eine Erfolgsgeschichte

„Jede Veränderung birgt Neues und gibt Möglichkeiten,
um meine, deine und die Potenziale aller zu entfalten!“

Bei dieser Entfaltung helfen kreative Methoden der Design Future Skills und der Blick- bzw. Perspektivwechsel. SkillUp als Bildungskonzept und gemeinnütziger Verein wurde im Mai 2020 in einer Zeit geboren, in der viele Menschen mit Stillstand, besonderen Herausforderungen und Sorgen konfrontiert waren.

Durch das co-kreative Arbeiten im Team entwickeln sich unglaubliche Kräfte, sind Erfolge möglich, an die wir vor Gründung von SkillUp kaum geglaubt hätten. Das Bildungskonzept ist inhaltlich und konzeptionell schnell gewachsen, es gibt inzwischen 14 Methoden- und Kartensets, dazu rund 600 Arbeitsmaterialien. Personell wurden über 1.200 Schulpädagog:innen innerhalb rund zwei Jahren fortgebildet. So hat SkillUp bereits nach 1,5 Jahren die „Nationale Auszeichnung – Bildung für nachhaltige Entwicklung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und der Deutschen UNESCO Kommission für das außerordentliche, Bildungslandschaft, die innovativen Lehr-/Lernangebote und Best Practice im Rahmen einer feierlichen Veranstaltung erhalten. Darauf sind wir – das SkillUp-Team – sehr stolz und laden alle Interessierten und Institutionen ein, am weiterführenden Erfolg mitzuwirken, die Herausforderungen unserer Zukunft anzunehmen und im Miteinander Lösungswege zu gestalten.

Denn „jeder kleinste Samen trägt bei zum großen Glück!“



Abbildung 15: © SkillUp/Barth S. (2022), *Der Weg zum Erfolg*

3.1 SkillUp bringt Erfolg für mich, dich und alle

SkillUp ist ein großer *Schatz* für uns alle:

- Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene als Lernende
- Eltern und andere Verwandte, Freund:innen und Bekannte der Lernenden
- den Sozialraum und alle dabei eingebundenen Personen und Institutionen
- Lehrkräfte und Schulpädagog:innen
- Schulen und Bildungsinstitutionen
- Pädagogische Hochschulen, Universitäten und Seminare
- Soziale Arbeit und Berufliche Orientierung
- die UNESCO im Sinne von BNE und für unsere Welt. SkillUp vernetzt Bildungsinstitutionen und Menschen, setzt Impulse für das Miteinander und baut dafür Brücken in der realen sowie virtuellen Welt (vgl. 3.2).

Die Kinder und Jugendlichen gehen mit SkillUp auf eine Entdeckungsreise zu sich selbst und unserer Welt, sammeln auf dem Lernweg alles, was sie für ihre Zukunft stärkt. Das sind ihre persönlichen *Schätze*, die sie während ihres Alltags entdecken. Hierzu gehören ihre Hobbys, Stärken, Vorlieben, Kompetenzen, Werte, Lerngegenstände bzw. Themen und neu gelernte Fremdwörter oder Fachbegriffe aus dem Unterricht, schön gestaltete Sprichwörter, Schätze aus der Natur (z.B. gesammelte Steine, Hölzer, leere Schneckenhäuser, Federn), glitzernde Abfallteile, ausgewählte persönliche Kleinstegegenstände (Maskottchen, Spielfiguren) u.v.m.. Als „Schatzkiste“ für das Aufbewahren eignet sich z.B. eine selbst verzierte Schachtel genauso wie ein Portfolio, möglicher Weise in Form eines eBooks mit Book Creator gestaltet.

Früh mit dem SkillUp-Schatz begonnen, kennen die Jugendlichen ihre Kompetenzen und Vorlieben sehr genau, wenn es dann Richtung Berufsorientierung und Praktikumssuche geht. Die Schulpädagog:innen und Studierenden gestalten und sammeln Schätze in Form von selbst entworfenen Unterrichts- und Projektideen im Rahmen von Pädagogischen Werkstätten, Workshops, Fortbildungsveranstaltungen und tauschen sie untereinander aus. Dafür bedankte sich im Dezember 2021 eine Studierende der PH Freiburg bei mir: „Ich bin nun im sechsten Semester und wollte dir sagen, dass euer Seminar eines der besten war, welches ich je besucht habe. Ich habe sehr viel dazugelernt und hatte durchweg große Freunde an der Teilnahme und an der Bearbeitung der Aufgaben.“³² Und eine Schulleiterin verabschiedete sich von unserem WebiLab im September 2022 mit den Worten: „Ihr seid jetzt mein Schatz der Ideen, vielen Dank!“³³

³² C. Maier-Kaiser, E-Mail vom Dezember 2021 nach Abschluss des Blockseminars an der PH Freiburg.

³³Ch. Teichert, Schulleiterin an der GS Adelmansfelden am Ende eines SkillUp-WebiLabs (Online-Seminar) im Januar 2021.

SkillUp will solche Schätze untereinander teilen und zielt auf eine breite Verankerung über regionale Bildungseinrichtungen, Institutionen und Betriebe hinaus. Daher sind Best Practice, Wünsche und Ideen zur Weiterentwicklung der Methoden und Materialien immer willkommen.

Mehr zu den Möglichkeiten Ihrer Teilhabe und den aktuellen Aktivitäten von SkillUp finden Sie auf der Homepage www.skillup-teaching.de und in den sozialen Medien <https://www.facebook.com/profile.php?id=100031883426855>.

3.2 Ausblick und Weiterentwicklung

Mit Blick auf die Berufswelt und Zukunftskompetenzen gestaltet SkillUp derzeit Methoden und Materialien, z.B. einen Kinder-YouTube-Kanal, der stetig weiter ausgebaut werden soll. Es entstehen neben Filmen insbesondere Podcasts, die von den Schüler:innen, Schulpädagog:innen und Studierenden weiterentwickelt werden können und sollen. Dabei geht es um die Lust der Lernenden, neue Berufsfelder und Berufe zu entdecken, sich für das Lernen bewusst zu entscheiden, um gut gerüstet der eigenen beruflichen Zukunft entgegenzugehen.

Neben den Audios entstehen neuerdings auch *virtuelle 3D-Räume* mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten, so z.B. zu den Leitperspektiven des Bildungsplans 2016.

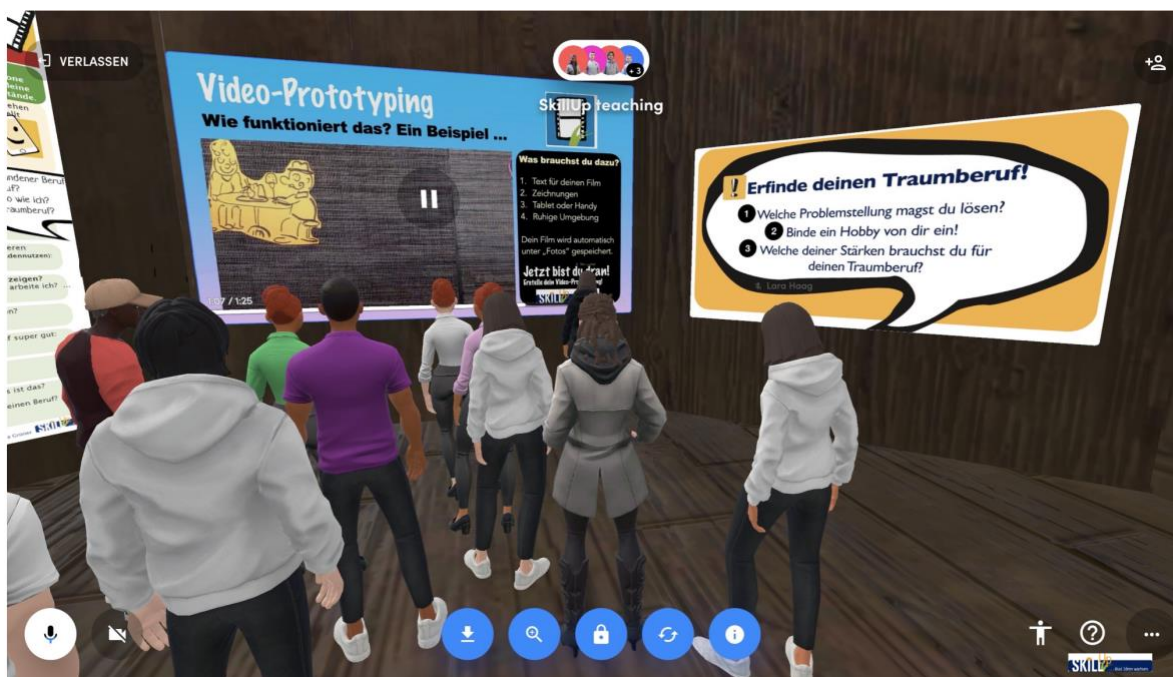


Abbildung 16 © SkillUp/Barth S. (2022), Virtueller 3D-Berufe-Raum

SkillUp will „Brücken bauen“ zwischen Bildungseinrichtungen aller Bildungsbereiche, Generationen, Betrieben, Ländern, Kontinenten u.v.m. Im Miteinander sollen Lösungen für Problemstellungen erarbeitet, darüber im

digitalen Raum kommuniziert und die Ideen weitergetragen werden, um eine breite, weltweite Umsetzung und Bildung zu erzielen.

In den virtuellen Bildungsräumen sieht SkillUp auch eine besondere Chance gerade die jungen Menschen zu erreichen und für das Lernen zu motivieren, die sonst eher zurückhaltend sind und sich nichts zutrauen. Sie bewegen sich im virtuellen Raum als Avatar, sind daher losgelöst vom äußerlichen Aussehen und unabhängig von körperlichen Einschränkungen. Das erleichtert die Teilhabe und überwindet mögliche Barrieren.

SkillUp trägt damit entscheidend zur Bildungsgerechtigkeit bei. Gleichzeitig bieten die 3D-Räume Möglichkeiten zur gegenseitigen Wertschätzung, zur Veröffentlichung von Lernergebnissen und Begegnung ganz unterschiedlicher Menschen und Institutionen. Hierzu bedarf es neben der Einhaltung der DSGVO durch das SkillUp-Team einer professionellen Begleitung des SkillUp-Konzepts und seiner Implementierung.

Laut Informationen der UNESCO wird SkillUp am 08.05.2023 mit dem „Nationalen Preis – Bildung für nachhaltige Entwicklung“ als eine von 3 Akteure:innen in der Kategorie Bildungslandschaften vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und der Deutschen UNESCO-Kommission ausgezeichnet.³⁴

In den kommenden Monaten wird SkillUp erstmals eine wissenschaftlich begleitete Evaluation auf eigene Kosten bzw. mit Unterstützung durch die [Karl-Schlecht-Stiftung](#) und [Arnfried-und-Hannelore-Meyer-Stiftung](#), den aktuellen Hauptförderern von SkillUp e.V., durchführen. Damit soll nachhaltig die Qualität gesichert und das Konzept weiter optimiert werden.

4 Literaturverzeichnis

Monografien

Burow, O.-A. (2015). *Team-Flow* [Gemeinsam wachsen im Kreativen Feld.] (1. Aufl.). Weinheim und Basel: Beltz.

Artikel in Sammelwerken und Buchkapiteln

Deci, Edward L. / Ryan, Richard M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik* 39 (1993) 2 (S. 223-238). DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation: BELTZ/Juventa.

³⁴ Siehe Pressemitteilung vom 29.03.2023 der Dt. UNESCO-Kommission.

Zeitschriftenartikel

- Barth S. (2021). Entrepreneurship Pädagogik als Quelle für innovative Schulentwicklung. *Pädagogische Führung, Zeitschrift für Schulleitung und Schulberatung*, 1, 16-19.
- Friedrichsdorf J. und Breuninger H. (2019). Alles eine Frage der Beziehung. *Lehren & Lernen, Zeitschrift für Schule und Innovation aus BW*, 45 (8/9), 26-35.

Internetquellen

- Deci E. L. und Ryan R. M. (2000). The „What“ and „Why“ of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry* 11(4), 227–268.
https://www.researchgate.net/publication/284515746_Deci_and_Ryan's_self-determination_theory_A_view_from_the_hierarchical_model_of_intrinsic_and_extrinsic_motivation [10.12.2022].
- Futures Literacy. *An essential competency for the 21st century*.
<https://en.unesco.org/futuresliteracy/about> [24.07.2022].
- Horx M. (2022). *Das Regnose-Prinzip*.
<https://www.horx.com/zukunftsforschung/das-regnose-prinzip/> [05.08.2022].
- OECD Lernkompass 2030 (2020). *Rahmenkonzept des Lernens*.
https://www.oecd.org/education/2030-project/contact/OECD_Lernkompass_2030.pdf [24.07.2022].
- Oettingen G. (2018). *Von guten Vorsätzen und wie sie gelingen*.
<https://www.uni-hamburg.de/newsroom/nachgefragt/2018-02-01-woop-oettingen.html> [05.08.2022].
- Online-Portal für die Schulaufsicht, *Gute Ziele formulieren*.
<https://www.schulaufsicht.de/beratung/empowerment/gute-ziele-formulieren> [05.08.2022].
- Rileys R., US-Bildungsminister unter Präsident Bill Clinton, *Zitat*.
<https://medien-bildung.info/wiki/4k-modell/> [05.08.2022].
- Samuelis T. (2019). *Unterrichten nach dem 4K-Modell*.
<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/297360/unterrichten-nach-dem-4k-modell/> [26.06.2022].
- Wiebe L., *Capability Approach*.
<https://www.socialnet.de/lexikon/Capability-Approach> [25.07.2022].