

4.5. »Fridays in the future«

Ein Workshopformat zur Entwicklung von innovativen Ideen in der Bioökonomie durch Tandems aus Teens und Erwachsenen

Anna Hoffmann

Einführung

In diesem Beitrag wird das Workshopformat »Fridays in the future« vorgestellt, in dem Teens und Erwachsene gemeinsam als Tandem innovative Ideen für Bioökonomieaspekte der Zukunft entwickeln. Anlass für die Gestaltung des Workshopformats war, wie der Name schon andeutet, die »Fridays for Future«-Bewegung. Wir, das Team des transdisziplinären Forschungsprojekts »Design Thinking PLUS«, wollten in Kooperation mit Partnern vom ATB Potsdam (Leibniz-Institut für Agrartechnik und Bioökonomie) und der Kunstwissenschaftsinitiative State Studio Berlin herausfinden, welche Lösungen sich junge Menschen für ihre Zukunft tatsächlich wünschen und welchen Beitrag die Bioökonomie dazu leisten kann. Dafür haben wir mit den Mitteln des agilen Prozessdesigns ein neues Workshopkonzept iterativ entwickelt. Der Workshop »Fridays in the future« hat von 2019 bis 2020 verschiedene Phasen durchlaufen: Aktuelle Prototypen des Workshops wurden mehrfach in der Praxis getestet und auf den Erkenntnissen wurde iterativ aufgebaut, bis sich das hier präsentierte Format herauskristallisiert hat. In dem Beitrag gebe ich sowohl Einblicke in die Entwicklung des Formats als auch in die aktuelle Durchführungspraxis.

Was macht das Format »Fridays in the future« aus?

Das finale Workshopformat »Fridays in the future« ist offen für unterschiedlichste inhaltliche Schwerpunkte, weshalb die zu behandelnden Bioökonomieaspekte im Vorfeld mit Veranstaltern und Zielgruppe je nach Zeitumfang und aktuellem Anlass ausgewählt werden. Wir haben »Fridays in the future« schon zu so unterschiedlichen Schwerpunkten wie »Ernährungsstrategien der Zukunft«, »Kreislaufwirtschaft«, »Hanf als Roh-

stoff«, »Insektenfood, Künstliches Fleisch & Co.« und »IoT-Tipping Point-Optionen in der digitalen Bioökonomie« durchgeführt.

»Fridays in the future« ist ein Facilitationtool – die Workshops werden deshalb nicht einfach moderiert, sondern durch eine besonders vorbereitete Umgebung und spezielle Werkzeuge werden schöpferische Prozesse der Teilnehmenden gezielt unterstützt. Die Basis für den Workshop stellt eine abgewandelte Struktur des in Stanford etablierten Frameworks Design Thinking dar, durch die »systematisch innovative Lösungen für komplexe Probleme erarbeitet werden« (Schneider 2019: 40).

Design wird hier vor allem unter dem Gesichtspunkt des kreativen Entwickelns verstanden: Durch Reflektion und ergebnisorientiertes Denken (der »Thinking«-Aspekt) wird eine Ist-Situation in etwas Besseres verwandelt. Die Soll-Situation wird durch Formen des Rapid Prototyping plastisch durch einfache, formbare Materialien gestaltet (der »Design«-Aspekt), um so eine für alle anschauliche Form der möglichen Zukunft vor Augen zu führen, die von allen Beteiligten leicht erfasst und aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln diskutiert werden kann. Die Workshopgrundsätze des Design Thinkings eignen sich hervorragend, um gesellschaftliche Herausforderungen in heterogenen Gruppen interdisziplinär zu bearbeiten.

Wir haben den heterogenen Ansatz des Design Thinkings um den Gedanken erweitert, die Stärken, Kompetenzen und Bedürfnisse unterschiedlicher Generationen in die gemeinsame Ideenfindung einfließen zu lassen. Junge Menschen haben ein berechtigtes Interesse daran, dass Zukunftsentwürfe ihre Bedürfnisse und Ansprüche an eine lebenswerte Zukunft einbeziehen. Sie sind oft voller Neugier und Fantasie und haben keine Angst, das Unmögliche zu denken. Doch es fehlt ihnen öfter an dem Erfahrungswissen, das für die Realisierbarkeit von Ideen notwendig ist.

Ältere Menschen verfügen über mehr Lebens- und Praxiserfahrung. Sie können Ideen leichter in größere Zusammenhänge einsortieren und Chancen, aber auch Risiken realistisch abwägen. Dafür ist das Gehirn zu oft durch das Wissen um das, was möglich erscheint, blockiert. Ganz neue Ideen und wilde Innovationsansätze fallen schwerer.

Deshalb haben wir in dem Format »Fridays in the future« die Kompetenz beider Altersgruppen in Tandems kombiniert: Junge und reife Menschen entwickeln gemeinsam innovative Ideen für die Zukunft. Die Teilnehmende äußerten sich deshalb insbesondere zu dem generationsübergreifenden Ansatz begeistert: »Ideen ganz von vorn andenken funktioniert richtig gut, wenn man mehrere Generationen zusammen an einen Tisch bringt – und malen und weiterspinnen lässt« äußerte eine Teilnehmerin im Sommer 2020.

Nach unseren Erfahrungen entstehen im Tandem Ideen und Projekte, die eine breite Akzeptanz und Zukunftsfähigkeit besitzen, als Ideen, die in homogenen Altersgruppen entwickelt werden. Das Workshopformat wurde im Sommer 2020 unter Covid 19-gerechten Bedingungen in der Praxis evaluiert und weiterentwickelt.

Initialzündung für »Fridays in the future«: Erfolg mit der Methodik 3D-Mapping

Durch die »Fridays for Future«-Bewegung sind die Umwelt- und Zukunftsinteressen von Jugendlichen in den Fokus gerückt. Wie stellen sie sich eine nachhaltig gestaltete Zukunft konkret vor? Welche Formen der Bioökonomie sind für diese Altersgruppe relevant? Diesen Fragen sind wir im Dezember 2019 in einem einwöchigen Design-Thinking-Projektworkshop an der reformpädagogischen Gesamtschule »Schulzentrum am Stern« in Potsdam nachgegangen. Im Rahmen der jährlichen Projektwoche »Pulsar« konnten sich die Oberstufenschüler aussuchen, mit welchem Thema sie sich intensiver praktisch auseinandersetzen wollten. Über 20 junge Menschen kamen zu diesem Anlass in unseren Kurs zur Entwicklung von innovativen Konzepten für mehr Nachhaltigkeit, darunter auch aktive Mitglieder der Regionalgruppen von »Extinction Rebellion« und »Fridays for future«.

In unserem Kurs »Fridays in the future« haben wir verschiedene Methodiken innerhalb des Design Thinking Frameworks erprobt. Als eine Option des partizipativen Diskurses wurde die Brainstormingvariante »Bau eine Welt« eingesetzt, die sich als besonders wirkungsvoll gezeigt hat. Mit »Bau eine Welt« wird ein gemeinsames Zukunftsszenarios erarbeitet, das alle Teilnehmenden gleichzeitig gestalten. Unter Einsatz von plastischen, vielfältig nutzbaren Gestaltungsmitteln sowie dem haptischen Visualisierungssatz »Playmobil pro« wurde von den Schüler:innen partizipativ ein dreidimensionale Mapping einer zukünftigen Bioökonomievision geschaffen, als »dreidimensionales Modell eines angestrebten zukünftigen Zustandes« (Gray et al. 2011: 193).

Abbildung 1: Ausschnitt aus dem 3D-Mapping: Bioökonomievision der Oberstufengruppe



Durch das praktische Gestalten mit einfachen, aber anschaulichen Mitteln können Ideen ausgedrückt werden, die dicht an den eigenen Werten und inneren Bildern orientiert sind, für die sich aber nicht so leicht Wort finden lassen. Durch das gleichzeitige Bauen ohne vorangegangene Diskussion dürfen und sollen Ideen nebeneinanderstehen: Gedankenansätze bereichern und ergänzen sich, ohne dass eine Wertung oder Priorisierung vorgenommen werden muss. Es kann an schon Gebautes angeknüpft werden,

aber auch durch Dopplung von Ideen innerhalb des 3D-Mappings die Relevanz einer Innovation für unterschiedliche Zielgruppen deutlich gemacht werden.

In der Methodik »Service Design Doing« wird ein solches dreidimensionales Mapping als »Boundary Object« bezeichnet: »Manchmal können sich Menschen mit verschiedenen Fähigkeiten besser verstehen, wenn sie auf ein gemeinsames Artefakt sehen können« (Stickdorn et al. 2018: 43). Durch das geschaffene 3D-Mapping wird die Formulierung der eigenen Vision erleichtert, weil die gestalteten Ideen als plastische Metapher von der Gruppe gemeinsam betrachtet wird, was es erleichtert, abstrakte Konzepte oder Zusammenhänge in größeren Dimensionen zu erfassen. Unterschiedliche Ausgangslagen in dem Erfassen von Wirklichkeit und Zukunftsdenken können dadurch in dem gemeinsamen Mapping zusammenfließen und schließen sich nicht aus. Diversität im Denken bereichert die Vorstellungskraft jedes Einzelnen und führt in der Summe zu besseren Ideen und zu Diskussionen, die nicht in Kontroversen enden, sondern im empathischen Verstehen der verschiedenen Gesichtspunkte. Empathie für unterschiedliche Standpunkte und Erfahrungen zu entwickeln ist ein Schwerpunkt im Design Thinking und in unseren Augen ein Basisbaustein für echte Partizipation in der Zukunftsgestaltung.

Wir wollten deshalb die positiven Erfahrungen, die wir mit diesem Ansatz in der Oberstufe gemacht hatten, auf ein Workshopformat übertragen, in dem sich die Teilnehmenden nicht schon vorher kennen. Dafür haben wir in einem nächsten Schritt den in Brandenburg verbreiteten Ansatz der Kinder- und Jugendkonferenz näher untersucht, der sich ebenfalls als partizipatives Workshopformat für Zukunftsvisionen von jungen Menschen versteht.

Partizipation und gestalterische Teilhabe durch das klassische Format der Kinder- und Jugendkonferenz: »Lessons Learned«

Wir haben durch regionale Recherchen erfahren, dass sich durch das in Brandenburg übliche Format der Kinder- und Jugendkonferenz eine Schnittstelle zu realen Umsetzungsmöglichkeiten ergibt, weil die Ergebnisse oft auf die politische Agenda der Region kommen, in der die Konferenz durchgeführt wird. Anfang 2020 ergab sich Möglichkeit, eine solche Konferenz in der Gemeinde Stahnsdorf in Brandenburg im Vorfeld und während der Durchführung am 26. Februar 2020 zu beobachten.

Wir sind dabei nach dem agilen Prinzip der »Lessons Learned« vorgegangen: Projektvorhaben in komplexen Umgebungen werden abschließend nach strategischen Gesichtspunkten ausgewertet: Wie stark war die Abweisung vom geplanten Ziel? Welche Aspekte fördern Erfolg? Welche Aspekte führen zu Abweichungen vom Ziel? Welche Maßnahmen können daraus für übertragbare Kontexte abgeleitet werden?

Ein besonderes Augenmerk haben wir dabei auf die Zugangshindernisse und -schwellen gelegt, da aus vorangegangenen Konferenzen bekannt war, dass die Anzahl der Teilnehmenden im Vergleich zu den angesprochenen Jugendlichen sehr gering war. Dieser Punkt steht einem echten demokratischen und partizipativen Vorgehen im Wege, bei dem eine repräsentative Anzahl der Bevölkerung Mitsprache- und Gestaltungsrechte über die zur Verfügung stehenden Mittel bekommen sollte. Ergänzend zur

Beobachtung wurden deshalb mit eingeladenen Teenagern davor und danach semi-strukturierte, qualitative Interviews durchgeführt.

Ergebnisse der »Lessons Learned«:

Der überwiegende Teil der Befragten hatte trotz z.T. großen Interesses am Thema und Zeitreserven für die Teilnahme *nicht* vor, die Veranstaltung zu besuchen. Von insgesamt 1680 per persönlichem Brief angeschriebenen und eingeladenen Teenagern in Stahnsdorf hatten nur 52 für die Teilnahme zugesagt. Davon erschienen etwas mehr als die Hälfte (29) zum eigentlichen Termin. Die Gründe dafür werden hier aufgezählt, weil diese Zugangsschwellen bei vielen partizipativen Formaten ebenfalls auftreten und nach unserer Beobachtung viel zu selten hinterfragt oder reflektiert werden. Dadurch fühlt sich die Zielgruppe der jungen Menschen nicht ernst genommen, und hat oft auch für die Zukunft wenig Lust, sich an partizipativen oder demokratischen Verfahren oder Formaten zu beteiligen.

- Der Fokus der eigenen Beteiligungsmöglichkeit liegt nicht auf dem gemeinsamen Entwickeln und Generieren von Ideen, sondern auf dem möglichst »perfekten« Präsentieren von Gruppenergebnissen und öffentlichem Sprechen vor einer (unbeteiligten) Gruppe von Erwachsenen. Beides wird sehr negativ erlebt.
- Bewertungen und Urteile durch Erwachsenen in »richtige und falsche« kreative Prozesse, obwohl es nach einer Grundregel jedes Brainstormings im kreativen Prozess der Ideationphase kein »richtig« oder »falsch« geben darf.
- Die Teilnehmenden kamen sich als Dienstleistende in einem Prozess der Erwachsenen vor, nicht als Partner in Augenhöhe.
- Die konkreten Aufgabenstellungen sahen viel abstraktes Denken vor, das von den Teenagern allein zu leisten war, wie z.B. die Vorgabe: »Eure Idee muss vor Ort gelöst werden können.« Was mit »vor Ort gelöst werden können« konkret gemeint war, wurde nicht erläutert oder veranschaulicht. Viele Teenager waren dadurch irritiert, Raum für Klärungsmöglichkeiten gab es nicht.
- Nur wenige Ideen der Teenager wurden während der Konferenz berücksichtigt. Die Auswahl wurde nicht nach Innovationshöhe oder gesamtgesellschaftlichem Beitrag der Idee bemessen, sondern nur nach der Präsentationsfähigkeit der Sprecher:innen.

Positiv erwähnt wurde die in zielgruppengerechter Sprache geäußerten Erläuterungen zu politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen von Stahnsdorf Bürgermeister Bernd Albers. Diese Erklärungen gaben den Teenagern Orientierung über die Grenzen des Möglichen, sie fühlten sich dadurch auf der politischen Bühne ernst genommen.

Finalisierung des Workshopformats

Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse und weitere Praxistests haben wir »Fridays in the future« als offenes Workshopformat für heterogen zusammengesetzten Gruppen

von Teilnehmenden mit unterschiedlichsten sozialen und kulturellen Hintergründen weiterentwickelt. Alle Erkenntnisse über Zugangsschwellen wurden implementiert, um eine hohe Beteiligung zu ermöglichen.

Als wichtigste Veränderung zu dem Workshop in der Oberstufe haben wir die Form des Tandems etabliert: Die jungen Teilnehmenden suchen sich spontan aus der Teilnehmer:innengruppe eine:n ältere:n Teilnehmende:n als Tandempartner:innen. Diese:r ältere Tandempartner:in übernimmt eine ähnliche Rolle wie der Bürgermeister auf der Konferenz: Er/sie gibt Orientierung über Rahmenbedingungen zur Umsetzung, die noch außerhalb der Lebenswirklichkeit der jüngeren Person liegen. Es gibt zu Beginn keine offizielle Vorstellungsrunde aller Teilnehmenden, das geschieht spontan in Kleingruppen. Dieses Vorgehen nimmt vielen Jugendlichen die Angst vor der Teilnahme an solchen Formaten.

Nachdem das Format im Sommer 2020 (Covid-19-gerecht und Outdoor) durch verschiedene Evaluierungen gelaufen ist und iterativ evaluiert und verbessert wurde, folgt hier ein beispielhafter Fahrplan für eine zweistündige Veranstaltung.

Phase 1: Experteninput, Wissenstransfer und kreative Verankerung (3 mal 10 min)

In Anlehnung an das bei Google entwickelte Innovationsformat »Sprint« gibt es drei interaktive, anschauliche und lebendige Experteninputs zu ausgewählten Themen der modernen Bioökonomie. Für die spielerische Verankerung des Wissensinputs fertigen die Teenager währenddessen eine bunte Mind-Map (Buzan 2014) mit allen Punkten an, die ihnen wichtig erscheinen. Erwachsenen wenden die Kreativtechnik »Plus-Minus-Interessant« (PMI) an (De Bono 2010: 25-35). Dafür werden während des Experteninputs die Informationen und Gesichtspunkte festgehalten, die entweder als positiv, als negativ oder neutral als interessant erscheinen. Wichtig sind vor allem die interessantesten = neutralen Aspekte, weil daraus häufig die Innovationsideen abgeleitet werden können. Die Übersicht hilft bei der späteren Definition der eigenen DesignChallenge. Ergänzend dazu können von allen Teilnehmenden vertiefte Fragen gestellt werden.

Phase 2: Die DesignChallenge im Teamtandem gemeinsam bestimmen (30 min)

Auf der Basis der erstellten Mind-Maps und der »PMIs« tauschen sich die Tandempartner als gleichwertige Partner darüber aus, welche Punkte aus den Experteninputs ihnen als Ausgangsbasis für ein innovatives Bioökonomie-Projekt wichtig und interessant erscheinen. Um die DesignChallenge ergänzend mit einem klaren Mehrwert für die Gesellschaft zu verbinden, wird als Wissensinput in die Max-Neef Matrix der menschlichen Bedürfnisse (Göpel 2016: 63-67) eingeführt. »Bei einem menschenzentrierten Designprozess spielt die Ermittlung der Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer eine zentrale Rolle« (Hofmann 2017: 11). Für die Workshops haben wir eine zielgruppengerechte Form der Max-Neef Matrix in Form eines übersichtlichen Plakates mit Kernstichwörtern entwickelt. Die Teenager erhalten den Arbeitsauftrag, Bedürfnisse auszusuchen, die sie für eine lebenswerte Zukunft für besonders relevant halten. Für die

Abbildung 2: DesignChallenge



Bestimmung der DesignChallenge werden diese Bedürfnisse dann in die Idee für ein innovatives Bioökonomie-Projekt eingebunden.¹

Phase 3: Ideation (15 min)

Als Ideationformat zur kreativen Ausarbeitung der DesignChallenge kommen die populären »Crazy 8s« für wilde Ideen zum Einsatz (Knapp 2016: 112):

In 8 Minuten werden 8 Ideen auf einem A3 Blatt skizzenhaft visualisiert. Danach stellen sich die Tandempartner gegenseitig ihre spannendste Umsetzungsidee vor und holen sich vom Tandempartner dazu Anregungen und weiterführende Impulse.

Phase 4: Rapid Prototyping (15 min)

Die Umsetzungsidee jedes Tandems wird im Rapid Prototyping Verfahren mit Bastelmaterial und Figuren als 3D-Modell gestaltet, um die eigene Idee stärker zu konkretisieren und sie für die anderen Workshopeteilnehmenden leichter nachvollziehbar zu machen: »Prototyping gibt Ideen eine Form, die uns hilft zu lernen, zu bewerten und auf ihr aufzubauen« (Erbeldinger/Ramge 2013: 88). Die Materialkiste für das Rapid Prototyping entspricht den Vorgaben der Designfirma IDEO, die das Design Thinking maßgeblich mitentwickelt hat. (Ebd.: 89)

Phase 5: Gallery Walk (30 min)

Beim Gallery Walk stellen alle Teilnehmenden im Rundgang ihr Modell der DesignChallenge vor und erläutern, welche innovativen Aspekte in der Bioökonomie damit umgesetzt werden sollen und welche Bedürfnisse nach der Max-Neef Matrix damit erfüllt

¹ Das Plakat der Max-Neef Matrix kann kostenlos unter <https://www.design-thinking-plus.de> [Zugriff am 14.06.2022] heruntergeladen werden.

Abbildung 3: Max-Neef Matrix



Abbildung 4: Beispiel für Rapid Prototyping:



werden können. Das Bauen von und Sprechen über Prototypen ist ein nachhaltiger Wissensanker, weil hier die bioökonomischen Inputs kreativ verarbeitet, reflektiert und präsentiert werden. Fehlende oder hilfreiche bioökonomische Wissensbausteine kön-

nen an dieser Stelle projektspezifisch von den Wissensexperten ergänzt werden. Alle Teilnehmenden feedbacken jede Idee konstruktiv und geben weiterführende Impulse zu Umsetzungsmöglichkeiten. Auch auf mögliche Verbindungen zwischen einzelnen Projekten und Optionen zur Bildung von klassischen Business-Ökosystemen wird geachtet. (Lewrick et al. 2018: 240-252). Business-Ökosysteme sind Verbundvorhaben, die nur durch mehrere Projektbeteiligte realisiert werden können. Dieser Ansatz ist mittlerweile in vielen Forschungsvorhaben und Business-Strukturen alltäglich. Für die Dokumentation wird das jeweilige Modell mit Live-Audio-Erklärung des Teilnehmenden gefilmt, die Person selbst kommt nicht ins Blickfeld.

Und dann?

Die Rechte an den Tandeminnovationen gehören den jeweils beteiligten Personen und nicht der durchführenden Organisation. Es liegt im Ermessen der beteiligten Personen, was damit weiter geschieht. Die Ansätze können unabhängig von der Workshopstruktur weiterentwickelt werden, denn der Workshop versteht sich als klassisches Facilitation – als Ermöglichungsplattform für innovative Ideen, die in einem partizipativen Kontext geboren werden. Eingebettet in ein demokratisches Partizipationskonzept wie es zum Beispiel die Kinder- und Jugendkonferenzen in Brandenburg sein sollen, können die Ergebnisse Teil des regionalen Strukturplans werden.

Literaturverzeichnis

- Ahluwalia, Rabena/Baharian, Armin (Hg.) (2019): Workbook »Entrepreneurship Education Workshop- und Unterrichtsmaterialien für Schulen und Hochschulen«, RKW Kompetenzzentrum Eschborn. <https://www.rkw-kompetenzzentrum.de/publikationen/workbook/workbook-entrepreneurship-education/> [Zugriff am 11.06.2022].
- Buzan, Tony (2014): Das kleine Mind-Map Buch, München: Goldmann Verlag.
- De Bono, Edward (2010): De Bonos neue Denkschule, München: mvv Verlag.
- Erbeldinger, Jürgen/Ramge, Thomas (2013): Durch die Decke denken, München: Redline Verlag.
- Göpel, Maja (2016): The Great Mindshift, Switzerland: Springer International Publishing.
- Göpel, Maja (2020): Unsere Welt neu denken, Berlin: Ullstein Buchverlage.
- Gray, Dave/Brown, Sunni/Macanuso, James (2011): Gamestorming, Heidelberg: O'Reilly/dpunkt.verlag.
- Hofmann, Martin Ludwig (2017): Human Centered Design, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.
- Knapp, Jake (2016): Sprint, London: Transworld Publishers.
- Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Brandenburg e.V. (Hg.) (2013), »Mitmischen« Warum Demokratie zum Aufwachsen gehört, Potsdam: Fachstelle Kinder- und Jugendbeteiligung Brandenburg.

- Lewrick, Michael/Link, Patrick/Leifer, Larry (2018): *Das Design Thinking Playbook*, München: Vahlen.
- Schneider, Hannah Laura (2019): »Kreativität und Innovation: Design Thinking + Entrepreneurship«, in: *Workbook »Entrepreneurship Education Workshop- und Unterrichtsmaterialien für Schulen und Hochschulen«*, RKW Kompetenzzentrum Eschborn. <https://www.rkw-kompetenzzentrum.de/publikationen/workbook/workbook-entrepreneurship-education/> [Zugriff am 11.06.2022].
- Stange, Waldemar (2013): »Partizipation von Kindern und Jugendlichen«, in: *Landesarbeitsgemeinschaft Mobile Jugendarbeit/Streetwork Brandenburg e.V. »Mitmischen«*. Warum Demokratie zum Aufwachsen gehört, Potsdam: Fachstelle Kinder- und Jugendbeteiligung Brandenburg.
- Stickdorn, Marc/Lawrence, Adam/Hormess, Markus/Schneider, Jacob (2018): *This is Service Design Doing*, Canada, Sebastopol: O'Reilly Media.