

«NACHHALTIGKEIT
EINFACH LEBEN:
EINE KUNSTVOLLE
ENTDECKUNGSREISE
FÜR UND MIT
SCHÜLER:INNEN.»



konzept
zukunfts-labor aargau

pro
fessor
SCHULE
SUHR

	INHALT
// EINLEITUNG.....	2
// HINTERGRUND UND DEFINITIONEN.....	2
DAS FÖRDERGEFÄSS.....	2
HERAUSFORDERUNG BNE.....	2/3
DESIGN-THINKING-PROZESS.....	3
KUNST ALS TRANSFORMATIONSTREIBER.....	3
// PROJEKTDESCHEIBUNG.....	3
ZIEL.....	3
ZUSAMMENARBEIT.....	3
VORGEHEN.....	3/4
OUTPUT.....	4
// ZEITPLAN.....	5/6
// BUDGET.....	7
// WIRKUNG.....	8
EVALUATION UND ERFOLGSMESSUNG.....	8
LÄNGERFRISTIGER IMPACT.....	8
// ZUSAMMENFASSUNG UND SCHLUSSFOLGERUNG.....	8
// KONTAKT.....	9

«NACHHALTIGKEIT EINFACH LEBEN: EINE KUNSTVOLLE ENTDECKUNGSREISE FÜR UND MIT SCHÜLER:INNEN.»

// Einleitung

Nachhaltigkeit einfach leben: Eine kunstvolle Entdeckungsreise für und mit Schüler:innen ist ein interdisziplinäres Projekt für Schüler:innen und Lehrkräfte der 5. und 6. Klassen der Primarschule Suhr sowie weitere Zielgruppen wie soziales Umfeld, Schüler:innen anderer Schulen, Eltern und Familienmitglieder. Es wird von verschiedenen Kulturschaffenden und Expert:innen aus den Bereichen Kunst, Design und Wissenschaft konzipiert und durchgeführt.

Das Projekt bietet eine künstlerische Herangehensweise an das Thema Nachhaltigkeit, wobei es innovative Methoden, kreatives Denken sowie wissenschaftliche Erkenntnisse zur Wirksamkeit von BNE-Programmen einbezieht. Durch den Design-Thinking-Prozesses werden die Schüler:innen auf eine inspirierende und interaktive Reise mitgenommen, um ein besseres Verständnis für Nachhaltigkeit und ihre Bedeutung für die Zukunftsfähigkeit unserer Gesellschaft zu entwickeln.

Das Ziel des Projekts ist es, Schüler:innen für das Thema

Nachhaltigkeit zu sensibilisieren, zu motivieren und ihr Bewusstsein für ökologische, soziale und wirtschaftliche Herausforderungen zu schärfen. Gleichzeitig soll es ermutigen, nachhaltige Handlungsweisen in ihrem Leben zu integrieren und ihre Kreativität und sozial-emotionale Kompetenzen zu fördern. Die Schüler:innen gestalten ein Moodtagebuch, in dem sie Emotionen zu ihrem nachhaltigen Verhalten künstlerisch ausdrücken. Dies ermöglicht eine positive Verstärkung, was nach aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen der Verhaltenspsychologie die wirksamste Herangehensweise zur Förderung und Fertigung von nachhaltigem Verhalten ist.

Das Projekt nutzt die Verknüpfung zwischen Handeln und Emotionen, um einerseits Verhaltensweisen zu festigen (Routiniertes Handeln nach dem Use-and-Gratifikation-Ansatz) und andererseits das Nachahmen Dritter zu ermöglichen (Multiplikationseffekt durch Kunst-Ausstellung der positiven Emotionen). Es vermittelt auf kreative und interaktive Art das Thema Nachhaltigkeit und ermöglicht den Schüler:innen eigene Lösungsansätze zu entwickeln.

// Hintergrund und Definitionen

Das Fördergefäss

Prozessor ist ein Programm, das Kulturvermittlungsprojekte zwischen Aargauer Schulen und Kulturschaffenden oder Kulturinstitutionen entwickelt. Ziel ist es, Schüler:innen eine intensive Auseinandersetzung mit kulturellen Inhalten und künstlerischer Praxis zu ermöglichen und Fähigkeiten wie kritisches Denken, Reflexion, Problemlösung, Initiative und Kreativität zu fördern. Prozessor begleitet den Entwicklungsprozess und garantiert die Professionalität der Projekte durch Experten. Mit der diesjährigen Ausschreibung wird der Schwerpunkt auf Nachhaltigkeit und Förderung von nachhaltigem Verhalten gelegt. Die Projekte sollen prozessorientiert, experimentell und selbstreflexiv sein und auch Ansprüche und Bedürfnisse der Schulen berücksichtigen. Die Projekte können alle Disziplinen des Kulturbereichs umfassen und zielen auf eine längerfristige Zusammenarbeit zwischen Schulen und Kulturschaffenden oder Kulturinstitutionen ab.

Herausforderung BNE

Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) ist im Lehrplan 21 als integratives Bildungsziel definiert. Es soll Schüler:innen das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellungen vermitteln, die notwendig sind, um nachhaltiges Denken und Handeln zu fördern und globalen Herausforderungen wie Klimawandel, Armut und soziale Ungerechtigkeit entgegenzuwirken. Die Umsetzung von BNE im Schulunterricht stellt jedoch einige Herausforderungen dar. Eine davon ist, dass klassische Wissensvermittlung gefördert wird und dadurch gängige Wahrnehmungsmuster reproduziert werden, die ein Ohnmachtsgefühl, Resignation und Unlust hervorrufen. Um diesen Herausforderungen zu begegnen, sollten Lehrpersonen kreative und vielfältige Methoden einsetzen, um BNE im Unterricht lebendig und ansprechend zu gestalten. Der Einsatz des Design Thinking Prozesses ist eine Möglichkeit, Schüler:innen in die Gestaltung ihres eigenen Lernprozesses einzubeziehen und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Interessen und Talente in Bezug auf Nachhaltigkeit künstlerisch zu entfalten.

Durch die künstlerische Umsetzung von BNE und die Einbeziehung der Lehrpersonen in den Prozess des Projekts wird ein interessensgeleiteter Unterricht gefördert, der nachhaltiges Verhalten und kreativ-vernetztes Denken unterstützt. Insgesamt kann BNE mittels Design Thinking

Prozess Schüler:innen einen emotional ansprechenden und interessen geleiteten Zugang für nachhaltiges Denken und Handeln eröffnen und sie dazu befähigen, aktiv zur Lösung globaler Herausforderungen beizutragen.

Design Thinking Prozess

Der Design Thinking ist ein kreativer, iterativer und nutzerzentrierter Ansatz zur Innovationsentwicklung. Er umfasst mehrere Phasen wie Empathie, Definition, Ideenentwicklung, Prototyping und Testen. In der Empathie-Phase werden Bedürfnisse und Perspektiven der Nutzer:innen verstanden, in der Definition-Phase das Problem präzisiert und konkretisiert, in der Ideenentwicklungs-Phase kreative Lösungen generiert, in der Prototyping-Phase ausgewählte Ideen in Prototypen umgesetzt und in der Testphase Prototypen mit der Zielgruppe getestet und evaluiert.

Design Thinking bietet zahlreiche Chancen für BNE, da er auf nutzerzentrierte Ansätze, empathisches Verständnis, kreatives Denken, Zusammenarbeit in Teams, praktisches Lernen und kreatives Experimentieren und Innovation Wert legt. Schüler:innen können soziale Kompetenzen entwickeln, multidisziplinäre Zusammenarbeit erleben, praktische Erfahrungen sammeln und ihre kreativen Fähigkeiten entdecken, was zu mehr Lernfreude und Motivation führen kann.

Design Thinking und Partizipation sind eng miteinander verknüpft, da sie beide auf die aktive Einbindung von Menschen in Entscheidungsprozesse und die Berücksichtigung verschiedener Perspektiven abzielen. Durch die Einbeziehung von Schüler:innen in den Prozess der Lösungsentwicklung werden ihre Bedürfnisse und Perspektiven berücksichtigt und Lösungen entwickelt. Die Verknüpfung von Design Thinking und Partizipation betont, dass nachhaltige Lösungen am besten in Zusammenarbeit mit den Nutzer:innen entwickelt werden.

Kunst als Transformationstreiber

Kunst spielt eine bedeutende Rolle bei gesellschaftlichen Veränderungen, da sie als kraftvolles Werkzeug eingesetzt werden kann, um neue Perspektiven zu schaffen, Emotionen zu wecken und Diskussionen anzustoßen. Im Laufe der Geschichte haben Künstlerinnen und Künstler durch ihre Werke gesamtgesellschaftliche Veränderungen hervorgerufen. Beispielsweise haben Kunstwerke wie Gemälde, Theater, Film, Performance oder Musikstücke

oft politische oder soziale Botschaften vermittelt, Tabus gebrochen, Ungerechtigkeiten aufgedeckt oder kritische Fragen gestellt. Die Kunst hat auch als Mittel des Protests gedient, um Missstände anzuprangern und Veränderungen in Gang zu setzen, indem sie Menschen zum Nachdenken und Handeln anregt.

In der Bildung für nachhaltige Entwicklung eröffnet die künstlerische Umsetzung von Themen und Herausforderungen im Kontext von Nachhaltigkeit vielfältige Chancen. Durch künstlerische Ausdrucksformen wie Malerei, Musik, Theater, Tanz oder Film können komplexe Zusammenhänge und Herausforderungen rund um Nachhaltigkeit auf anschauliche und emotionale Weise vermittelt werden. Kunst kann Menschen dazu inspirieren, über ihre Rolle in der Welt nachzudenken, sich mit nachhaltigen Werten und Handlungsweisen auseinanderzusetzen und Lösungen zu entwickeln. Die künstlerische Umsetzung in der Bildung für nachhaltige Entwicklung ermöglicht es den Lernenden, ihre Kreativität und Vorstellungskraft einzusetzen, um innovative Ansätze und Lösungen für nachhaltige Probleme zu entwickeln und ihre Empathie und Sensibilität für Umwelt- und soziale Themen zu stärken. Das Prototyping, das ein zentraler Schritt im Design Thinking Prozess ist, kann als künstlerische Problemlösung betrachtet werden. Beim Prototyping werden Ideen und Lösungen in konkrete Modelle oder Darstellungen umgesetzt, um sie greifbar zu machen und sie zu testen und zu verbessern. Dieser Schritt ähnelt dem künstlerischen Schaffensprozess, bei dem Künstlerinnen und Künstler ihre Ideen in konkrete Werke verwandeln. Durch das Prototyping im Design Thinking Prozess erhalten die Schüler:innen die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten einzusetzen, um ihre Lösungen zu visualisieren, zu gestalten und zu verbessern, und so innovative und nachhaltige Lösungen zu entwickeln, die auf kreativen Denkprozessen basieren.

// Projektbeschreibung

Ziel

Das Projekt richtet sich an Schüler:innen der 5. und 6. Klasse der Primarschule Suhr und hat das Ziel, Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) auf kreative und künstlerisch-innovative Weise zu vermitteln. Nachhaltigkeit ist das zentrale Thema unserer Zeit und es ist wichtig, dass Schüler:innen ein Verständnis dafür entwickeln und lernen, wie sie ihren Alltag nachhaltiger gestalten können.

Das Projekt motiviert die Schüler:innen, im Sinne der Nachhaltigkeit zu agieren und ihre eigenen Kunstwerke zu initiieren, um Probleme auf kreative Weise zu lösen und ihr Denken für Problemlösung und Innovation zu fördern. Neben der künstlerischen Fähigkeitsvermittlung, stärkt das Projekt die Selbstwirksamkeit der Schüler:innen und macht sie zu innovativen Denker:innen und Multiplikator:innen. Schüler:innen sollen lernen, positiv auf Nachhaltigkeit zu reagieren und dabei ihre eigenen positiven wie auch negativen Emotionen zum Ausdruck bringen, um ihre Verhaltensweise in Richtung nachhaltiger Routinen zu festigen. Am Ende des Projekts werden die Kunstwerke der Schüler:innen ausgestellt, um andere zu ermutigen. Die Schüler:innen sind somit bereit, die Gestalter:innen unserer Zukunft zu sein und sich den zukünftigen Herausforderungen zu stellen.

Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit mit der Primarschule Suhr ist von zentraler Bedeutung für das Projekt. Die Schule unterstützt das Ziel des Projekts, Bildung für nachhaltige Entwicklung auf kreative und künstlerisch-innovative Weise zu vermitteln. Die Schüler:innen der 5. und 6. Klasse werden von Lehrer:innen und die Projektteam begleitet, um ihre Moodtagebücher zu führen und ihre Ideen auf kreative Weise umzusetzen.

Eine weitere wichtige Partnerschaft sind die Kunstschaffenden, die im Projekt involviert sind. Die Kunstschaffenden werden als Expert:innen in ihren jeweiligen Bereichen dienen und den Schüler:innen helfen, ihre Ideen auf kreative und innovative Weise umzusetzen. Sie werden auch dazu beitragen, die künstlerischen Aspekte der Projekte zu unterstützen und zu erweitern.

Die Partnerschaften sind so gestaltet, dass eine langfristige Zusammenarbeit angestrebt wird. Das Ziel ist es, eine nachhaltige Zusammenarbeit aufzubauen, die es ermöglicht, in Zukunft ähnliche Projekte durchzuführen.

Vorgehen

Das Projekt basiert auf dem Design Thinking Prozess, der Schüler:innen durch einen strukturierten und kreativen Ansatz bei der Lösung von Problemen unterstützt. Im ersten Schritt werden die Schüler:innen motiviert, ein Verständnis für Nachhaltigkeit zu entwickeln und ein Bewusstsein für die Herausforderungen der Zukunft zu schaffen. Dafür werden sie in Teams aufgeteilt, um ge-

meinsam konkrete Probleme im Zusammenhang mit Nachhaltigkeit zu identifizieren und zu analysieren. Das Ziel ist es, Lösungen zu finden, die sowohl ökologische als auch soziale Aspekte berücksichtigen und umsetzbar sind. Im nächsten Schritt sollen die Schüler:innen ihre Lösungen prototypisch umsetzen und in Form von Kunstwerken darstellen. Dabei sollen sie ihre Emotionen und Gedanken zum Thema Nachhaltigkeit künstlerisch ausdrücken und kreativ in die Umsetzung einfließen lassen. Während des gesamten Prozesses wird der Fokus auf die künstlerische Umsetzung gelegt, um das Konzept greifbar und spürbar zu machen. Dabei sollen die Schüler:innen lernen, wie man kreativ denkt und Probleme auf eine innovative Art und Weise löst. Durch die positiven Verstärkung, die durch die Moodtagebücher ausgelöst wird, werden die Schüler:innen ermutigt, ihr nachhaltiges Verhalten zu festigen. Die Kunstwerke werden am Ende des Projekts ausgestellt und präsentiert, um andere Schüler:innen zu ermutigen und zu inspirieren. Durch den Prozess des kreativen Schaffens können die Schüler:innen ein tieferes Verständnis für Nachhaltigkeit entwickeln und lernen, wie sie nachhaltiges Verhalten in ihren Alltag integrieren können. So werden sie zu Gestalter:innen einer nachhaltigen Zukunft und können ihre Ideen und Lösungen für die Welt einsetzen.

Output

Das Projekt bietet Schüler:innen die Möglichkeit, ihre Ideen und Gedanken auf kreative Weise auszudrücken und sichtbar zu machen. Durch die Kunst als Sprache können komplexe Zusammenhänge und Themen wie Nachhaltigkeit visualisiert und erlebbar gemacht werden. So wird das abstrakte Konzept der Nachhaltigkeit greifbar und konkret. Die Schüler:innen werden dazu ermutigt, Moodtagebücher zu erstellen, die eine Verbindung von Kunst und Nachhaltigkeit ermöglichen. Sie lernen dabei nicht nur, wie sie ihr eigenes Verhalten nachhaltiger gestalten können, sondern auch, wie sie ihre Umgebung beeinflussen und Veränderungen anstoßen können. Das Projekt stärkt somit auch ihre Empathie und ihr Verantwortungsbewusstsein und befähigt sie, nachhaltige Entscheidungen zu treffen. Die Kunstwerke, die von den Schüler:innen geschaffen wurden, können als Ausdruck von Nachhaltigkeit und als Botschafter:innen für Veränderung und Bewusstsein fungieren. Der künstlerische Output des Projekts, wie Aus-

stellungen, Performances oder Filme, wird im Prozess noch konkret festgelegt. Eine Veranstaltung in der Schule mit den Lehrpersonen, den Sponsoren, Interessierten sowie den Schüler:innen und deren Familien dient dazu, die Ergebnisse des Projekts zu präsentieren. Zudem werden die Ergebnisse des Projekts durch Dokumentation, Pressearbeit und Evaluationen intern oder in Teilen auch extern verbreitet, um das Bewusstsein für Nachhaltigkeit zu fördern und innovative Lösungen zu finden. Insgesamt vermittelt die Kunst als Kern des Projekts den Schüler:innen ein tieferes Verständnis für Nachhaltigkeit und fördert die Kreativität, die notwendig ist, um nachhaltige Lösungen zu finden.

// Zeitplan

Tag 00 Reiseplanung

Alle Vorbereitungsarbeiten, Konzepte erstellen, Budgets, Fundraising, Meetings mit der partizipierenden Schule und den Lehrpersonen, Reflexionstag mit dem Kanton, Eingaben.

Tag 01 Reisetart im Team

- Briefing der Lehrkräfte / des Teams
- Vorstellen des Projekts und der Ziele
- Erklärung des Design Thinking Prozesses
- Festlegung der Räumlichkeiten
- Festlegung der Teams

Am Einführungsnachmittag planen die Lehrpersonen und die Coaches die Reise im Detail. Es werden Material, Räumlichkeiten und Vorgehen besprochen, die Aufgaben verteilt und die Reisepläne festgelegt.

Tag 02 Der Reisetart für die ganze Gruppe

- Treffen in der Aula (oder Teamraum, tbd.) und Einführung in die Thematik
- Grosses Gruppenspiel zur Stärkung des Zusammenhalts und zur Einstimmung auf das Projekt
- Vorstellen des Projektteams
- Einstieg in die Thematik durch Friederike Vinzenz
- Definitionsphase in Kleingruppen mit je einem Coach und einer Lehrkraft
- Verwendung von Design Thinking Methoden zur Definition des Problems und der Ideation-Phase
- Ideenentwicklung mit Fokus auf langfristige Veränderungen im Alltag und Führung eines Tagebuchs für einen

Monat

- Formulierung der Aufgaben und Art und Weise der Protokollierung

Tag 03 Exploration und Ideation

- Treffen in der Aula (oder Teamraum, tbd.) und Gruppenspiel zum Thema künstlerische Umsetzung
- Erläuterung der Ergebnisse und Präsentationen in den Klassen
- Workshop zur künstlerischen Umsetzung (Film, Poesie, Theater, Performance, Ausstellung)
- Brückenschlag zwischen statistischen Ergebnissen und künstlerischer Verpackung
- Organisation der Umsetzung für Tag 3 und 4, bei Bedarf externe Künstler:innen anfragen

Tag 03 und 04 Feinschliff und Vorbereitung

- Treffen in der Aula (oder Teamraum, tbd.) und Reflexion über die Reise: Diskussion der langfristigen Veränderungen im Alltag der Schüler:innen
- Kunstprojekte umsetzen mit allfälligen externen Künstler:innen

Tag 05 Ankunft im Land des Präsentierens

- Präsentation der künstlerischen Umsetzungen, Zugänglichkeit für die ganze Schule, Eltern und Gemeinde
- Verabschiedung

Tag 06 Reisebericht

- Fotoalbum, Reisetagebuch erstellen und distribuieren



das timing details zwischenphasen

TAG 00 REISEPLANUNG

Alle Vorbereitungsarbeiten, Konzepte erstellen, Budgets, Fundraising, Meetings mit der partizipierenden Schule und den Lehrpersonen, Reflexionstag mit dem Kanton, Eingaben.

MONTAG, 16. OKTOBER 2023

TAG 01 REISESTART IM TEAM

- Briefing der Lehrkräfte / des Teams
- Vorstellen des Projekts und der Ziele
- Erklärung des Design Thinking-Prozesses
- Festlegung der Räumlichkeiten
- Festlegung der Teams
- Am Einführungsnachmittag planen die Lehrpersonen und die Coaches die Reise im Detail. Es werden Material, Räumlichkeiten und Vorgehen besprochen, die Aufgaben verteilt und die Reisepläne festgelegt.

FREITAG, 20. OKTOBER 2023

TAG 02 DER REISESTART FÜR DIE GANZE GRUPPE

- Treffen in der Aula (oder Teamraum, tbd.) und Einführung in die Thematik
- Grosses Gruppenspiel zur Stärkung des Zusammenhalts und zur Einstimmung auf das Projekt
- Vorstellen des Projektteams
- Einstieg in die Thematik durch Frederike Vinzenz
- Definitionsphase in Kleingruppen mit je einem Coach und einer Lehrkraft
- Verwendung von Design Thinking-Methoden zur Definition des Problems und der Ideation-Phase
- Ideenentwicklung mit Fokus auf langfristige Veränderungen im Alltag und Führung eines Tagebuchs für einen Monat
- Formulierung der Aufgaben und Art und Weise der Protokollierung



ZWISCHENPHASE 4 WOCHE FÜHREN DES MOOD TAGEBUCHES MIT WÖCHENTLICHEN AUFGABEN UND KONTROLLEN

Die am Tag 02 geframten Themata werden in den Mood Tagebüchern von den Schüler*innen als Hausaufgabe behandelt und von den Lehrpersonen kontrolliert. Pro Woche werden 2 der 8 vorab definierten Handlungsfelder von den Schüler*innen mit unterschiedlichen sozialen Gruppen diskutiert, reflektiert und Material dazu gesammelt. Dazu erstellen wir für jedes Handlungsfeld Informationskarten. Die gehören zum Mood Tagebuch dazu. Dies als Grundlage für den Tag 03 zur Auswertung und Ideation.

- Familie, Verwandte, Freunde, Peer Groups (Verein, Pfadi, Jungwacht, Sport, etc.)



FREITAG, 17. NOVEMBER 2023

TAG 03 EXPLORATION UND IDEATION

- Treffen in der Aula (oder Teamraum, tbd.) und Gruppenspiel zum Thema künstlerische Umsetzung
- Erläuterung der Ergebnisse und Präsentationen in den Klassen
- Workshop zur künstlerischen Umsetzung (Film, Poesie, Theater, Performance, Ausstellung)
- Brückenschlag zwischen statistischen Ergebnissen und künstlerischer Verpackung
- Organisation der Umsetzung für Tag 3 und 4, bei Bedarf externe Künstler:innen anfragen



ZWISCHENPHASE 4 KWS VORBEREITUNGEN FÜR DIE UMSETZUNGEN

in dieser Phase arbeitet das Team des Zukunftslabors mit teilweiser Unterstützung der Schule und den Lehrpersonen an den Vorbereitungen für die künstlerischen Umsetzungen. Materialien und allenfalls Technik werden organisiert, Kontakte zu notwendigen externen Spezialist*innen werden geknüpft und die Termine für die Tage 04 und 05 fixiert (für die externen Kunstschaffenden).



FREITAG, 15. DEZEMBER 2023

TAG 04 FEINSCHLIFF UND VORBEREITUNG

- Treffen in der Aula (oder Teamraum, tbd.) und Reflexion über die Reise: Diskussion der langfristigen Veränderungen im Alltag der Schüler:innen
- Kunstprojekte umsetzen mit allfälligen externen Künstler:innen



FREITAG, 19. JANUAR 2024

TAG 05 ANKUNFT IM LAND DES PRÄSENTIERENS

- Präsentation der künstlerischen Umsetzungen, Zugänglichkeit für die ganze Schule, Eltern und Gemeinde
- Verabschiedung



BIS ENDE FEBRUAR 2024

TAG 06 REISEBERICHT

- Fotoalbum, Reisetagebuch erstellen und distribuieren

pro
konzept
zukunfts-labor aargau
SCHULE
SUHR

pro
konzept
zukunfts-labor aargau
SCHULE
SUHR

// Budget

PROJEKT 7 TAGE: VORBEREITUNGEN, COACHING, KUNSTPROJEKTE, PRÄSENTATION UND EVALUATION

**Nachhaltigkeit einfach leben:
Eine kunstvolle Entdeckungsreise
für und mit Schüler:innen.**



WIR MACHEN INNOVATION
partizipativ
kreativ
prozesshaft
methodensicher
und: mit allen
für alle

**zukunfts
Saargau
labor**



Aufwände für Vorbereitungen, Durchführung und Präsentation Kultur macht Schule / Prozessor / Schule Suhr & Zukunftslabor Aargau

Tätigkeit	Tag 00 Vorbereitungen	in H	Tag 01 / 8H	in H	Tag 02 / 8H	in H	Tag 03 / 8H	Tag 04 Kunstprojekte	Tag 05 Präsentation	Tag 06 Evaluation	Total
Konzeptarbeiten, Eingaben, Fund Raising, pauschal	CHF 1'500.00										CHF 1'500.00
Vorbereitungsarbeiten, Prozesse, Organisation, Timing, Team ZL		4	CHF 480.00	2	CHF 240.00	2	CHF 240.00	CHF 2'000.00	CHF 1'500.00		CHF 4'460.00
Vorbereitungen Schullehrperson(en) Suhr (nicht Lohnbestandteil) LPS		4	CHF 480.00	2	CHF 240.00	2	CHF 240.00	CHF 960.00	CHF 960.00		CHF 2'880.00
Durchführung SH		4	CHF 480.00	2	CHF 240.00	8	CHF 960.00	CHF 960.00			CHF 2'640.00
Durchführung FV		4	CHF 480.00	4	CHF 480.00	0	CHF 0.00	CHF 480.00			CHF 1'440.00
Durchführung UD		4	CHF 480.00	2	CHF 240.00	2	CHF 240.00	CHF 960.00			CHF 1'920.00
Dokumentation, Fotos, Videos pauschal								CHF 1'000.00	CHF 600.00		CHF 1'600.00
Nachbearbeitung nach jedem Prozess-Schritt		2	CHF 240.00	2	CHF 240.00	2	CHF 240.00				CHF 720.00
Begleitung Arbeiten, Umsetzungen Kunst-Projekte, Künstler*innen								CHF 1'500.00			CHF 1'500.00
Planung Präsentation									CHF 1'500.00		CHF 1'500.00
Aufbau und Betreuung Präsentation									CHF 1'500.00		CHF 1'500.00
Materialien und Technik Präsentation									CHF 3'500.00		CHF 3'500.00
Kommunikation Präsentation, pauschal									CHF 750.00		CHF 750.00
Vernissage Präsentation									CHF 500.00		CHF 500.00
Aufarbeiten Reflexion / Auswertung & Veröffentlichung										CHF 2'500.00	CHF 2'500.00
Reserve	CHF 500.00		CHF 200.00		CHF 200.00		CHF 200.00	CHF 1'000.00	CHF 1'000.00	CHF 500.00	CHF 3'600.00
Subtotal	CHF 2'000.00		CHF 2'840.00		CHF 1'880.00		CHF 2'120.00	CHF 8'860.00	CHF 11'810.00	CHF 3'000.00	CHF 32'510.00
Total											CHF 32'510.00

Budget Einnahmen / Ausgaben / angefragte und gesprochene Mittel

Mittel Herkunft	Aargau	Sponsoring	Eigenleistung	Total	angefragte Mittel	gesprochene Mittel	Total
Kanton Aargau Prozessor / Kultur macht Schule	CHF 16'255.00					CHF 17'000.00	
Stiftung Mercator						CHF 6'000.00	
Rotary Club Aarau		CHF 2'000.00			CHF 500.00		
Stadt Aarau		CHF 1'500.00			CHF 1'000.00		
Jakob Wildi Stiftung Suhr		CHF 2'500.00			CHF 1'000.00		
Müller Martini Stiftung Zofingen		CHF 2'000.00			CHF 500.00		
Hans und Lina Blattner Stiftung Aarau		CHF 2'000.00			CHF 500.00		
Lions Club Region Aarau		CHF 1'000.00			CHF 500.00		
Raiffeisen Region Aarau		CHF 500.00			CHF 500.00		
Gemeinde Suhr		CHF 500.00			CHF 500.00		
Eigenleistung Schule Suhr, Räume, Personal, Hausdienst			CHF 2'000.00			CHF 2'000.00	
Eigenleistung Schule Suhr, Material Kunst			CHF 755.00			CHF 755.00	
Material für Design Thinking Work-Shops, Methoden & Prozesse, ZL			CHF 1'500.00			CHF 1'755.00	
Subtotal Einnahmen	CHF 16'255.00	CHF 12'000.00	CHF 4'255.00	CHF 32'510.00	CHF 5'000.00	CHF 27'510.00	CHF 32'510.00
Aufwände				CHF 32'510.00			CHF 32'510.00
Differenz Gewinn / Verlust				CHF 0.00			CHF 0.00

Team ZL, Team Zukunftslabor
LPS, Lehrpersonen Suhr
SH, Simona Hofmann, Zukunftslabor, Kunst
FV, Friederike Vinzenz, Zukunftslabor, Wissenschaft
UD, Urs Dätwiler, Zukunftslabor, Design

Stundenlöhne generell zu CHF 120.- / H gerechnet

// Wirkung

Evaluation und Erfolgsmessung

Im Rahmen des Projekts werden die von den Schüler:innen gestalteten Moodtagebücher inhaltsanalytisch untersucht. Dabei geht es darum, das nachhaltige Verhalten der Schüler:innen während der Projektlaufzeit zu evaluieren. Die Kunstwerke dienen als Ausdruck der Emotionen und können Rückschlüsse auf die Verhaltensänderungen der Schüler:innen im Bereich Nachhaltigkeit geben. Die inhaltsanalytische Untersuchung ist ein wichtiger Schritt, um den Erfolg des Projekts zu messen und gegebenenfalls Verbesserungen vorzunehmen.

Um den längerfristigen Impact des Projekts zu evaluieren, werden in Absprache mit der Schulleitung und den Lehrpersonen sechs Monate nach Projektabschluss die routinisierten Verhaltensweisen der Schüler:innen erfragt und innerhalb der Schulstunden diskutiert. Dabei geht es darum herauszufinden, inwieweit die Schüler:innen nachhaltige Handlungsweisen in ihrem Alltag integriert haben. Das Projektteam erhält eine Rückmeldung von den Lehrpersonen und kann die Ergebnisse dieser Diskussionsrunde in die weitere Planung einbeziehen. Durch die Evaluierung des längerfristigen Impacts kann das Projektteam herausfinden, ob die Schüler:innen nachhaltiges Verhalten langfristig in ihr Leben integrieren und gegebenenfalls weitere Maßnahmen ergreifen, um den nachhaltigen Lebensstil zu fördern.

Längerfristiger Impact

Das interdisziplinäre Projekt hat das Ziel, Schüler:innen für Nachhaltigkeit zu sensibilisieren und nachhaltiges Verhalten zu fördern. Durch innovative Methoden, kreatives Denken und wissenschaftliche Erkenntnisse soll ein besseres Verständnis für die Bedeutung von Nachhaltigkeit entwickelt werden. Das Moodtagebuch und die Kunstausstellung verstärken das nachhaltige Verhalten und fördern die sozial-emotionale Kompetenz. Langfristig soll das Projekt dazu beitragen, dass Schüler:innen nachhaltige Handlungsweisen in ihrem Leben integrieren und eigene Lösungsansätze entwickeln. Durch den Multiplikationseffekt können auch andere von den positiven Effekten profitieren.

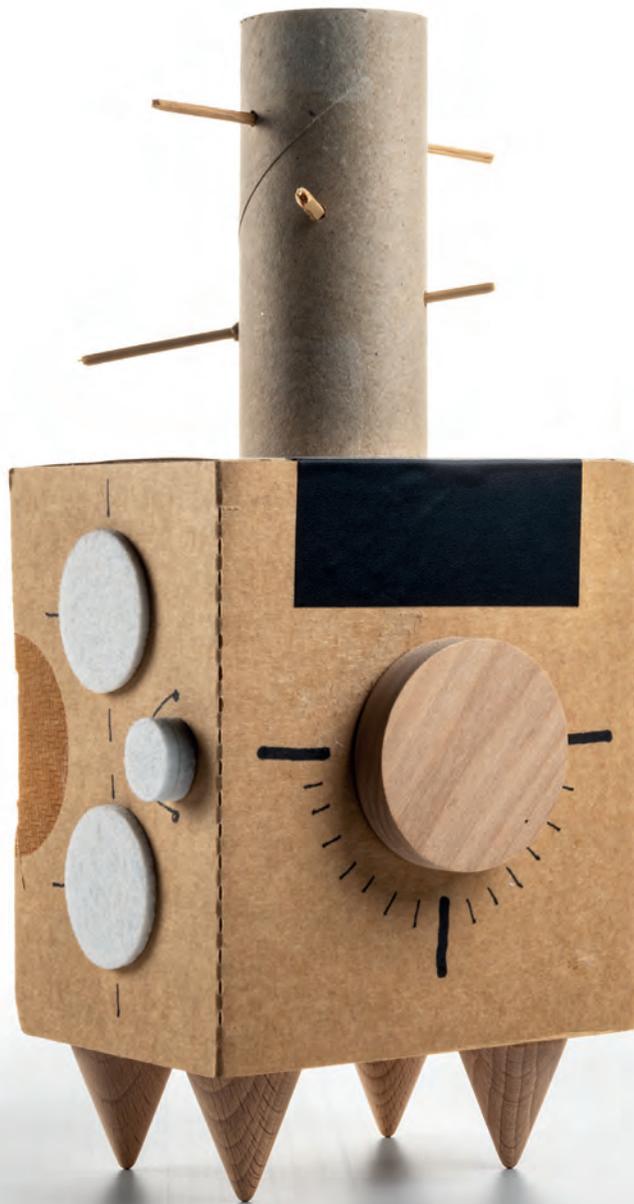
// Zusammenfassung und Schlussfolgerung

Das interdisziplinäre Projekt zur Förderung von Nachhaltigkeit und sozial-emotionaler Kompetenz bei Schüler:innen schafft durch künstlerische Methoden und kreatives Denken ein besseres Verständnis für die Bedeutung von Nachhaltigkeit. Das Moodtagebuch und die Kunstausstellung verstärken das nachhaltige Verhalten und zeigen, wie Kunst als Vermittlungs- und Ausdrucksform genutzt werden kann. Die inhaltsanalytische Untersuchung der Kunstwerke kann den positiven Effekt auf das Verhalten der Schüler:innen und ihrem Umfeld messbar machen.

Im Rahmen des Projekts erlernen die Schüler:innen ihre Emotionen und Verhalten im Hinblick auf Nachhaltigkeit künstlerisch auszudrücken. Die Kunstausstellung motiviert die Schüler:innen dazu, kreativ und innovativ zu denken und stärkt die Selbstwirksamkeit. Schüler:innen sind sensibilisiert nachhaltige Alltagsroutinen zu etablieren und eigene Lösungsansätze zu entwickeln. Die Schule Shur kann durch das Projekt langfristig von den positiven Effekten profitieren, indem sie das Bewusstsein für Nachhaltigkeit gestärkt hat.

Insgesamt zeigt das Projekt, dass interdisziplinäre Ansätze, kreatives Denken und innovative Methoden einen effektiven Weg darstellen, um Schüler:innen für Nachhaltigkeit zu motivieren und nachhaltiges Verhalten zu fördern. Die Ergebnisse des Projekts können dazu beitragen, ähnliche Projekte an anderen Schulen zu initiieren und nachhaltige Verhaltensweisen in der Gesellschaft zu fördern.





Low Res Prototyp Zukunftsmaschine

//Kontakt

Verein Zukunftslabor

c/o Simona Hofmann / Urs Dätwiler
Spinnereistrasse 6
5210 Windisch

Simona Hofmann

Mobil 079 478 87 05
sh@hofmann-daetwiler.ch
www.simonahofmann.ch
www.hofmann-daetwiler.ch

Dr. Friederike Vinzenz

Mobil 076 335 24 83
f.vinzenz@roomfor.ch
www.roomfor.ch

Urs Dätwiler

Mobil 079 404 95 16
ud@hofmann-daetwiler.ch
www.daetwiler.design
www.designdenken.ch

Members of:

sustcom sustainability communication research group
SGD Swiss Graphic Designers
SDA Swiss Design Association
SVI Schweizerisches Verpackungsinstitut
Stiftung Kulturweg Limmat
Kulturaktiv Baden
Alumni ZHdK Zürich

Partnerships:

ZHdK Zürich
Universität Zürich
Universität Fribourg
HAFL Zollikofen
Intrinsic Campus Zürich
Schule Brugg
und weitere...

Schule Suhr

Cyril Steiner / Schulleitung Primarschule Dorf
Schulhaus Vinci, Tramstrasse 20, 5034 Suhr
Telefon 062 855 56 99
schulleitung.dorf@schule-suhr.ch