



Claudia Scharf, Swantje Weis, Inga Gryl, Thomas Jekel

Innovativität – Partizipieren und Kooperieren zur Förderung sozialer Innovationen

Der vorliegende Beitrag stellt theorie- und praxisorientierte Forschungsprojekte der Autor*innen zum Thema Innovativität zur Förderung mündiger Partizipation von Schüler*innen vor (partizipative Dimension), betrachtet in diesem Kontext kooperatives Innovieren innerhalb von *spaces of the in-between* (kooperative Dimension) und präsentiert aktuelle Dissertationsprojekte, welche sich mit der Förderung von Innovativität im Sachunterricht beschäftigen, vor (methodische Dimension). Dieses interdisziplinäre Schulfach liefert mit der Ausrichtung darauf, Schüler*innen zur eigenständigen Orientierung und Mitgestaltung in ihrem sozialen Umfeld zu befähigen, (fach-)didaktischen Raum zur Förderung von Innovativität (Weis et al. 2017a, s. a. Weis 2016).

In unserer dynamischen Welt werden kreative Adaptionen von Menschen auf Veränderungen sowie die Fähigkeit, diese Welt entsprechend individueller Bedürfnisse zu gestalten, zunehmend als Herausforderung sichtbar (Postman/Weingartner 1973; Gryl 2013). Diese Partizipationsfähigkeit zu fördern, spiegelt sich in bildungspolitischen Forderungen wider (z. B. KMK 2007; Schulentwicklung NRW 2008; MSW 2008; GDSU 2013).

Die Förderung von *Innovativität*, die Fähigkeit an Innovationsprozessen zu partizipieren (Scharf et al. 2017b; s. a. Weis 2016; Scharf et al. 2016; Jekel et al. 2015; Gryl 2013), unterstützt Schüler*innen, Herausforderungen zu identifizieren und die Welt zu gestalten (Gryl 2013; Jekel et al. 2015; Scharf 2016; Weis 2016; Weis et al. 2017a, 2017b; Scharf et al. 2017b). Innovativität beinhaltet drei Komponenten: *Reflexivität* (Bestehendes sowie eigene/fremde Handlungen reflektieren), *Kreativität* (neue Ideen entwickeln) und *Implementivität* (andere überzeugen) (Gryl 2013; Jekel et al. 2015; Weis et al. 2017a, 2017b). Innovationsprozesse untergliedern sich in drei Phasen – *Identifikation relevanter Sachlagen*, *Entwicklung von Ideen* und *Implementierung von Lösungen* (Weis et al., 2017b) –, wobei innerhalb jeder Phase sämtliche Innovativitätskomponenten von Bedeutung sein können (ebd.). Abgesehen von dem reinen Fokus auf eine vielfach nicht näher spezifizierte Form der Partizipation wird Innovativität in bildungspolitischen Vorgaben mitunter nur peripher berücksichtigt (z. B. MSW 2008; s. a. Weis et al., 2017b, angenommen) und mittels Unterrichtsmaterialien zumindest für das deutsche Schulfach Sachunterricht kaum gefördert (Weis 2016; s. a. Weis et al. 2017a). Ein analoger Trend ist für aktuelle Lernumgebungen der Sekundarstufe II feststellbar (Jekel et al. 2015).

Eine Möglichkeit kooperativen Innovierens besteht innerhalb sogenannter *spaces of the in-between* (Gryl et al. 2017), welche sich in Kommunikations- bzw. Geomedien als gleichzeitig lokalisierte und de-lokalisierte Räume herausbilden und gemeinsames Gestalten von Lebenswelt(en) ermöglichen (ebd.). Innerhalb jener Räume können sich Innovationsnetzwerke herausbilden, in denen im Sinne der Akteur-Netzwerk-Theorie (Latour 1995, zit. nach Degele 2002) gemeinsam innoviert wird (z. B. Degele 2002).

Neben diesen Innovationsprozessen in informellen Lernkontexten lässt sich Innovativität, u. a. Weis et al. (2017a) folgend, im schulischen Kontext fördern. Die vorgestellten Forschungsprojekte gehen – unter Berücksichtigung bereits existierender bzw. praktizierter potentiell innovativitätsfördernder Bildungskonzepte – der Frage nach, wie Innovativität im Sachunterricht der Grundschule gefördert werden kann. Dabei werden sowohl bestehende Lehr-Lern-Arrangements analysiert (Scharf erscheinend; s. a. Scharf et al. 2017b) als auch Methoden, beispielsweise Simulationen, zur Förderung von Innovativität entwickelt (Weis erscheinend; s. a. Weis et al. 2017b).