

westermann



PROJEKTTAG IDEATHON

Leitfaden für Lehrkräfte

Wie Schule die Selbstwirksamkeit und
Zuversicht von Jugendlichen stärken kann

INHALT

Warum Ideathons?_____	2
Vorwort_____	3
Zeitplan_____	4
Phase 0_____	5
Phase 1_____	6
Phase 2_____	8
Phase 3_____	10
Phase 4_____	12
Schlusswort_____	13
Impressum_____	13

WARUM IDEATHONS?

Egal ob in der Schule, im Stadtviertel, Dorf oder generell in der Gesellschaft: Viele junge Menschen haben das Gefühl, wenig Einfluss auf das zu haben, was um sie herum passiert. Das Konzept "Ideathon" setzt dort an: Schülerinnen und Schüler (SuS) entwickeln eigene Ideen und setzen diese in die Tat um.

- Demokratie als erlebte Praxis: direkte Abstimmungen, Diskussionen und die Notwendigkeit, Verantwortung für die eigene Entscheidung zu übernehmen
- Selbstwirksamkeit für mehr Zuversicht: Entwicklung von ernsthaften und möglichst umsetzbaren Ideen

Ein Ideathon fördert zudem die Kompetenz, planvoll eigene Ideen zu formulieren, Zeitpläne zu entwerfen, im Team zu arbeiten schlussendlich zu präsentieren.

Was ist ein Ideathon?

Ein Ideenwettbewerb, bei dem Schülerinnen und Schüler eigene Ideen entwickeln, vorstellen und demokratisch abstimmen, mit dem Ziel, eine Idee tatsächlich umzusetzen.

Zielgruppe

Jahrgang 8-12

Format

Projekttag, ca. 6 Stunden

Das sagt die Forschung

Der Ideathon antwortet auf eine gesellschaftliche Diagnose: das Projekt Zuversicht hat eine repräsentative Studie* mit 2.000 Befragten untersucht, warum Menschen in Deutschland Vertrauen und Zuversicht verlieren.

17 %

der 16- 24-Jährigen würden sich selbst als sehr zuversichtlich beschreiben.

22 %

der 16- 24-Jährigen haben das Gefühl, nichts in Deutschland beeinflussen oder verändern zu können.

65 %

aller Befragten wären glücklicher, wenn sie gemeinsam mit anderen Projekte verwirklichen könnten.

* vgl. Initiative 18, rheingold salon & #UseTheNews (2025). Projekt Zuversicht: Tiefenpsychologische und repräsentative Studie zur gesellschaftlichen Stimmung und Selbstwirksamkeit in Deutschland.

VORWORT

Demokratie lernt man nur bedingt in Lehrbüchern. Sie muss zusätzlich praktisch erlernt und gelebt werden. Der gemeinsame Beschluss der Kultusministerkonferenz 2018 weist Demokratie als Ziel, Gegenstand und Praxis von historisch-politischer Bildung in der Schule aus. Es geht “in jedem Fach wie auch außerhalb des Unterrichts [...] darum, die Bereitschaft der Schülerinnen und Schüler zur Übernahme von Verantwortung und zur aktiven Mitgestaltung des Schullebens zu fördern und zu fordern.” (KMK, 2018; S. 8)

Tatsächlich unterscheiden sich die Konzepte und Verankerungen von Demokratiebildung deutschlandweit zwischen den verschiedenen Bundesländern. In manchen Ländern gibt es konkrete, regelmäßige Beteiligungsformate (etwa die “Verfassungsviertelstunde” in Bayern), andere definieren ein kompetenzorientiertes, fächerübergreifendes Rahmenmodell (so zum Beispiel in Baden-Württemberg und Niedersachsen) oder stärken einzelne Schulfächer (etwa in Hessen oder Mecklenburg-Vorpommern). Zuversichtliche Augen beobachten also: Deutschlandweit tut sich etwas. Ministerien, Schulen und Lehrkräfte legen Pläne fest, um Schülern und Schülerinnen einen Demokratiebegriff zu vermitteln, der nicht nur am eingestaubten alten Griechenland und dem Parlament im Bundestag festhängt, sondern gelebt und letztendlich auch verteidigt werden darf. Gleichzeitig werden diese Bemühungen notwendiger denn je: Über die Hälfte der Deutschen fühlen sich von Politik und System alleingelassen oder meinen, dass “wir Deutschland an die Wand fahren, wenn wir so weitermachen wie bisher.” (Studie Projekt Zuversicht) Diese gesellschaftliche Grundstimmung wirkt sich auch auf Jugendliche aus, die mit dem Aufwachsen in Zeiten von ständiger Erreichbarkeit, den Unsicherheiten künstlicher Intelligenz und der Informationsflut der sozialen Medien eigentlich genug eigene Konflikte auszutragen haben.

In dieser Ohnmacht erregenden gesellschaftlichen Stimmung ist es vonnöten Demokratiebildung außerdem als Zukunftskompetenz zu verstehen – als die Gewissheit, dass es auch wieder besser werden kann und dass man selbst in der Lage ist, an dieser Verbesserung selbstwirksam mitzuarbeiten. Zuversicht. Projekte, die die Jugendlichen und ihre Ideen ernst nehmen und ihnen so Einfluss auf ihren Alltag ermöglichen, schaffen diese Selbstwirksamkeit. Der Ideathon konfrontiert die Schülerinnen und Schüler mit der Herausforderung eigene Ideen zu entwickeln, sie konstruktiv zu formulieren und sie letztendlich umzusetzen. Und zeigt ihnen dabei ihre eigene Handlungsfähigkeit auf.

ZEITPLAN

Ein Ideathon-Projekttag besteht aus mehreren Phasen, die im Folgenden noch erläutert werden. Zunächst ein Überblick über die verschiedenen Phasen und ihre jeweilige geschätzte Länge:

Phase	Bezeichnung	Beschreibung	Zeit
0	Vorbereitung	Arbeitsblätter, Leitfrage, sonstiges Material	45 min.
1	Einstieg	Tagesablauf, Spiel, Video, Analyse	45 min.
2	Indeefindung	Leitfrage, Galerie-Runde, Abstimmung	45 min.
3	Ausarbeitung	Gruppenbildung, Persona, W-Fragen, Zeitstrahl, Pitch-Vorbereitung	90 min.
4	Pitch-Wettbewerb	Juryauswahl, Pitches, Siegerehrung, Feedback	60 min.

Das übergeordnete Thema für das Konzept ist Demokratiebildung/Mitbestimmung. Grundsätzlich beinhaltet das gesamte Format auch ohne diesen thematischen Fokus bereits bestimmt demokratische Mechanismen (z.B. Abstimmung, Debatte über das beste Argument). Innerhalb dieses Rahmens kann das konkrete Thema frei gewählt werden. Es sollte die Lebenswelt der SuS berühren und in ihrem Umfeld etwas verändern können. Die Übergänge zwischen den Themen sind fließend. Die Ideen können daher auch mehrere Bereiche verbinden. Im Folgenden sind weitere Themenvorschläge aufgeführt, auf die aber in diesem Leitfaden inhaltlich nicht weiter eingegangen wird.

Nachhaltigkeit	• Umweltprojekte an der Schule od. im Viertel • Konsum bewusst gestalten - Kampagnen starten • Nachhaltigkeit im Alltag verbessern
Nachrichten und Medien	• Fake News erkennen & andere schulen • ein eigenes Medienformat entwickeln • Jugendliche & Journalist/-innen zusammenbringen
Social Media	• Verantwortungsvoll posten - Workshops entwickeln • Algorithmen verstehen • Digitales Wohlbefinden für Gleichaltrige stärken

PHASE 0

Phase 0 ist die Vorbereitungsphase. Lesen Sie zunächst den Leitfaden, um sich einen Überblick über die verschiedenen Phasen zu beschaffen und was in jeder Phase zu tun ist.

MATERIAL VORBEREITEN

Drucken Sie die im Abbildungsverzeichnis angehängten Arbeitsblätter aus. Beachten Sie dabei, falls möglich, folgende Empfehlungen:

- Arbeitsblatt “Persona” - 1 x pro Kleingruppe, A3
- Arbeitsblatt “W-Fragen” - 1 x pro Kleingruppe, A3
- Arbeitsblatt “Zeitstrahl” - 1 x pro Kleingruppe, A3
- Bewertungsbogen Jury - mind. 6 x pro Kleingruppe und einer für jedes Jury-Mitglied + zwei für die restliche Klasse, A4 oder A5
- Wahlzettel - 1 x pro Schüler/-in in der Klasse, A5

Bereiten Sie außerdem eine “Wahlurne” vor, in der Sie die Stimmen sammeln können. Für die bisher durchgeführten Ideathons genügte ein präparierter, leerer Schuhkarton (siehe Foto Seite 9).

JURY BESTIMMEN

Eine Jury bewertet am Ende anhand eines Bewertungsbogens die Ideen der Jugendlichen. Sprechen Sie sich im Vorhinein im Kollegium und mit der Schulleitung ab. Wie lässt sich die Jury möglichst “gewichtig” besetzen, sodass die Jugendlichen mehr Antrieb haben, sich auch anzustrengen? Um diese Motivation zu unterstützen, versuchen Sie, falls möglich, das Publikum mit SuS aus einer oder mehreren Parallelklassen zu besetzen.

LEITFRAGE UND THEMA FESTLEGEN

Auf Seite 4 sind verschiedene weitere Themenvorschläge für einen Ideathon aufgeführt. Legen Sie sich auf eine für Sie passende Leitfrage fest.

Achtung: Bei anderen Leitfragen müssen evtl. einzelne Schritte des folgenden Leitfadens angepasst werden.

PHASE 1

Spielerischer und inhaltlicher Einstieg



45 min.

Um die Ideen weiterzuentwickeln, ist am Projekttag selbst zunächst eine **thematische Einführung** vonnöten. In den Westermann-Ideathons lief diese über eingeladene Journalist/-innen von Medienhäusern oder Bürger/-innensendern. Das ist zu empfehlen. Für den Fall, dass das nicht möglich ist, wird im Folgenden eine alternative Möglichkeit aufgeführt.

TAGESÜBERBLICK (ca. 10 min.)

Geben Sie den Jugendlichen einen Überblick über die einzelnen Stationen des Tages. Gehen Sie außerdem schon auf die Bewertungskriterien ein, anhand derer ihre Idee am Ende bewertet wird. **WICHTIG:** Falls Sie eine Umsetzung der Gewinneridee im Nachhinein planen, muss klar sein, dass sich die gesamte Klasse an der Umsetzung beteiligt, nicht nur die Gewinnergruppe. Gehen Sie nach Möglichkeit auch schon auf die Jury ein, die im Nachgang die Ideen bewerten wird. Dies erhöht die Ernsthaftigkeit des Prozesses.

THIS OR THAT (ca. 15 min.)



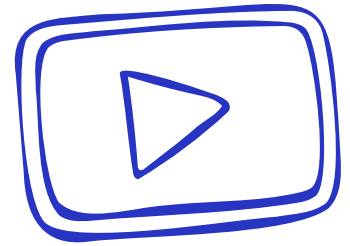
Analog zum This or That TikTok-Trend reihen sich die SuS hintereinander in der Mitte des Raumes auf. Mithilfe verschiedener Materialien (**siehe Materialliste "This or That Materialien"**) werden ihnen Vervollständigungen für Sätze gegeben, die zur Konzeption von Demokratieprojekten dienen.

Die SuS sollen sich alle gleichzeitig jeweils der Seite zuordnen, der sie am ehesten **zustimmen**, zum Beispiel: "Einbringen möchte ich mich eher ...in festen Gremien wie dem Jugendrat. ODER ...bei freien und spontanen Aktionen." Sprechen Sie danach mit einzelnen SuS auf beiden Seiten sowie im Mittelfeld und lassen Sie sie nach jeder Kategorie begründen, warum sie die jeweilige Seite gewählt haben.



VIDEO & ANALYSE (ca. 20 min.)

Schauen Sie sich das verlinkte Video zusammen mit den SuS an. Die SuS **notieren** die vorgestellten Ideen aus dem Video, **Analysieren** Sie das Video mit den SuS und beantworten Sie danach in einer Gruppendiskussion folgende Fragen:



- Welche Beispiele wurden genannt?
- Welches der Beispiele wäre auch an der eigenen Schule umsetzbar? Welches nicht?
- Welche Ressourcen bräuchte man für die Umsetzung der Beispiele?
- An welche Zielgruppe richten sich die Beispiele?
- Wie würden die SuS die Beispiele anhand der Bewertungskriterien für die Jury (**siehe Materialliste "Bewertungskriterien der Jury"**) beurteilen?

Wichtig für das Gesamtprojekt ist es, eine **Identifikationsbasis** mit der eigenen Idee zu schaffen, damit die SuS später Motivation aufbringen können, diese weiter auszuarbeiten. Sprechen Sie dazu mit den Jugendlichen u.U. über Ihre letzte Erfahrung von Mitbestimmung. Suchen Sie sich selbst ein Beispiel aus Ihrem eigenen Alltag, das nicht unmittelbar mit Wahlen und Politik zu tun hat und stellen Sie es der Klasse vor.



westermann.de/landing/demokratie-lebt/leitfaden#p605793

PHASE 2

Ideenfindung



45 min.

IDEEN ENTWICKELN (ca. 20 min.)

Lassen Sie die SuS in **maximal zehn Gruppen (1-2 Personen)** jeweils eine Idee zu der unten genannten Leitfrage formulieren. Jede Gruppe soll eine Idee in einem Satz/Stichpunkt formulieren können. Teilen Sie jeder Gruppe eines der Plakate aus (**siehe Materialliste "Ideen-Plakate für Galerie-Runde"**), auf das sie ihre Ideen schreiben können. Nutzen Sie ggf. die untenstehenden Denkanstöße.

Leitfrage

Es gibt bestimmt Dinge an eurer Schule, in eurem Stadtteil oder in eurer Stadt, die euch stören, die ihr anders machen würdet oder wo ihr mitbestimmen wollt, aber nicht könnt. Welche Ideen habt ihr, das zu ändern (z.B. ein Format, eine Aktion, ein Event, mit dem ihr Einfluss nehmen oder mitbestimmen könnt)?

Denkanstöße:

- Wo in eurem Alltag treffen andere Personen Entscheidungen, die euch betreffen? Wie könntet ihr einen Weg schaffen, dass eure Perspektive dabei vorkommt? Zum Beispiel als eigenes Beteiligungsformat, bei dem Erwachsene euch zuhören müssen statt umgekehrt.
- Wenn ihr eine Aktion oder Challenge auf die Beine stellen könntet, bei der Jugendliche an eurem Ort zusammen etwas Konkretes verändern – was wäre das, und wie würde es funktionieren?
- Gibt es etwas, das Jugendliche in eurer Umgebung schon tun oder tun könnten, dass aber niemand mitbekommt – und wie könnte man das so sichtbar machen, dass es Wirkung entfalten

GALERIE-RUNDE (ca. 10 min.)

In dieser Phase geht es darum, dass die SuS ihre groben Ideen kurz der Klasse vorstellen können. Die anderen bekommen die **Möglichkeit Fragen zu stellen**, um später eine Idee zu wählen, an der sie weiterarbeiten möchten.

Hängen Sie die Ideen, die die SuS vorher in Stichpunkten formuliert haben, gut sichtbar im Raum auf. Die Ideengebenden stellen sich dazu und **erklären ihre Idee** kurz. Alle laufen frei durch den Raum, schauen sich die Ideen an und können kurz mit den Ideengebenden sprechen. In Zweiergruppen kann immer eine Person der jeweiligen Gruppe herumgehen und die SuS fragen, die bei den anderen Ideen stehen.



ABSTIMMUNG (ca. 5 min.)

Alle SuS erhalten einen Stimmzettel mit Erst- und Zweitwahl (**siehe Materialliste "Stimmzettel"**). Abgestimmt wird geheim per Wahlurne (siehe Foto unten). Eigene Interpretationen z.B. mit einer Schüssel sind auch möglich. Die SuS wählen die Idee, an der sie weiterarbeiten wollen per Erst- und Zweitstimme. Alternativ, wenn entsprechende Tools an der Schule vorhanden sind, kann die Wahl auch digital stattfinden. Allerdings ist es dadurch nicht mehr eine anonyme Wahl wie in einem Wahllokal.

AUSZÄHLUNG (ca. 10 min)

Nach der Abstimmung haben die SuS eine kurze Pause, in der Sie die Stimmen auszählen können. Die Erststimmen entscheiden die Gruppenzuordnung. Bei ungleicher Verteilung helfen die Zweitstimmen. Kleine Korrekturen sind ausdrücklich erlaubt.

Ziel: Gruppen von ca. 4-6 Personen



PHASE 3

Ausarbeitung der Ideen



90 min.

In dieser Phase arbeiten die SuS in Gruppen die jeweiligen Ideen aus. Diese Phase besteht aus mehreren aufeinander aufbauenden Teilen, in denen sie sich intensiv mit ihrer Idee und der Umsetzung auseinandersetzen. Ziel ist es, die **Idee im Detail auszuarbeiten** und konkrete To Dos für eine mögliche Umsetzung zu formulieren. Geben Sie den SuS dafür ein Arbeitsblatt nach dem anderen zum Ausfüllen. Lassen Sie die SuS über die Fragestellungen eigenständig diskutieren und unterstützen Sie die Diskussionen der Kleingruppen, wenn vonnöten. **WICHTIG:** Das Ziel der folgenden Arbeitsblätter ist nicht, alle vollständig auszufüllen. Sie dienen dazu, den Jugendlichen eine Anleitung und Denkanstöße zur Ausarbeitung ihrer Ideen zu geben.

PERSONA ENTWICKELN (ca. 15 min.)

Mithilfe des Arbeitsblatts Persona (**siehe Materialliste Arbeitsblatt "Persona"**) erarbeiten die SuS eine fiktive Person, die von ihrer Idee profitieren würde. Dabei versetzen sie sich in den Alltag der Person und überlegen, welche Wünsche und Probleme sie haben könnte.

W-FRAGEN BEANTWORTEN (ca. 15 min.)

Die SuS füllen ein Blatt mit W-Fragen (**siehe Materialliste Arbeitsblatt "W-Fragen"**) aus und überlegen dabei, welche Materialien, Personen, Technik etc. sie zur Umsetzung ihrer Idee benötigen und wie sie an diese Ressourcen kommen könnten. Außerdem müssen sie auf diesem Blatt ihre eigene Idee in zwei Sätzen beschreiben. Sie werden also schon dazu angeleitet, das Wichtigste aus ihrem Projekt herauszuziehen.

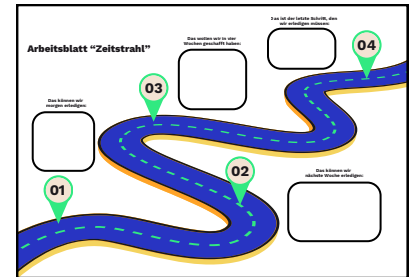
KONFERENZ-RUNDE (ca. 15 min.)

Nach ca. 30-35 Minuten Arbeit an der eigenen Idee schickt **jede Gruppe einen Vertreter bzw. eine Vertreterin** in eine Konferenz. Dabei werden die Ideen kritisch unter die Lupe genommen und Optimierungsbedarfe herausgearbeitet, die später bei der Pitch-Vorbereitung berücksichtigt werden können. Ziel dieser Konferenz ist, dass die Jugendlichen sich während ihres Ausarbeitungsprozesses gegenseitig Feedback auf ihre Ideen geben. Für Anregungen und Gliederung während der Konferenz-Runde ist das Arbeitsblatt (**siehe Materialliste Arbeitsblatt "Konferenz-Sheet"**) angehängt.

Während der Konferenz-Runde stellen die Vertreter/-innen jeder Gruppe jeweils zwei Minuten ihre Idee vor und bekommen jeweils zwei Minuten von jeder anderen Person aus der Konferenz Feedback. Starten Sie anfangs gemeinsam mit der Gruppe und moderieren Sie die Diskussion der Jugendlichen. So fällt es ihnen leichter, sich Feedback zu geben.

ZEITSTRAHL AUSFÜLLEN (ca. 15 min.)

Die SuS formulieren für die Umsetzung ihrer Ideen konkrete To-Dos und ordnen sie auf einem Zeitstrahl ein. Sie überlegen, welche Aufgaben morgen, nächste Woche, in drei Wochen etc. erledigt werden können. Teilen Sie dazu das Arbeitsblatt unter **(siehe Materialliste Arbeitsblatt "Zeitstrahl")** aus.



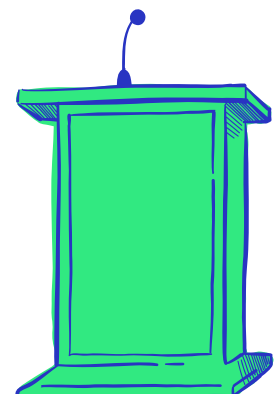
PITCH-VORBEREITUNG (ca. 30 min.)

Jede Gruppe erstellt einen sog. Pitch, eine Art "Werbeanzeige", mit den wichtigsten Informationen zu ihrer Idee und deren Umsetzung. Der Pitch sollte **mindestens 2 Minuten und maximal 3 Minuten** lang sein und kann in einem frei gewählten Format vorgestellt werden. Mögliche Formate sind beispielsweise ein kurzes Theaterstück oder Rollenspiel, ein selbstgedrehtes Kurzvideo mit dem Smartphone, eine PowerPoint-Präsentation oder ein klassischer Vortrag mit dem ausgefüllten Plakat. Es ist auch eine Kombination möglich.

Die Pitches werden anschließend von einer Jury anhand der vorgestellten Bewertungskriterien mit Punkten versehen. Diese sollten die SuS bei der Erstellung ihrer Pitches berücksichtigen. **WICHTIG:** Erinnern Sie die SuS während sie die Arbeitsblätter ausfüllen, falls nötig, auch wiederholt daran, dass die Pitch-Vorstellung das Endziel ist und die Arbeitsblätter nur als Unterstützung auf dem Weg dahin dienen.

PITCH ÜBEN (ca. 15 min.)

Die SuS erhalten nun noch Zeit, um ihre Pitches zu üben. Dabei sollte Wert auf die Sprechanteile und dem freien Sprechen liegen. Wurde sich bei der Präsentation z. B. für ein Rollenspiel entschieden, können hierfür noch Requisiten wie Stühle organisiert werden.



PHASE 4

Pitch-Wettbewerb



60 min.

In dieser Phase werden die einzelnen Ideen vor der Jury und dem Plenum vorgestellt. Die **Jury bewertet jeden Pitch** und vergibt Punkte. Ziel ist es, eine Gewinneridee zu küren, die mit der ganzen Klasse umgesetzt wird. Je nach Kapazitäten, kann auch mehr als eine Idee gewinnen und umgesetzt werden.

UMBAU & JURY PLATZIEREN (ca. 5 min.)

Eine Jury aus mind. vier Personen bewertet die Pitches. Idealerweise besteht die Jury aus Schüler/-innenvertretung, Schulleitung und/oder Lehrkräften. Falls möglich, laden Sie eine Parallelklasse dazu ein, sich die Pitches anzuhören und zu bewerten. Bevor die Pitches starten, findet sich die Jury an einer Tischreihe ein. Jedes Jurymitglied bekommt für jeden Pitch einen Bewertungsbogen (**siehe Materialliste Arbeitsblatt "Bewertungskriterien"**). Wenn z.B. fünf Gruppen einen Pitch vortragen, bekommt jedes Jurymitglied fünf Bewertungsbögen.

PITCHES (ca. 35 min.)

Die Gruppen präsentieren ihre Ideen innerhalb von 3 Minuten. Nach jedem Pitch bekommen die Jury und das Plenum 2 Minuten Zeit, um Rückfragen zu stellen. Nach jedem Pitch bewertet die Jury anhand des Bewertungsbogen den jeweiligen Pitch. Idealerweise werden nach jeder Runde die Bögen schon eingesammelt und die Punkte zusammengerechnet.

AUSWERTUNG DER STIMMEN (ca. 5 min.)

Rechnen Sie die Punkte der Bewertungsbögen pro Gruppe zusammen. Notieren Sie sich für das spätere Feedback, bei welchen Punkten welche Gruppe besonders gut bzw. schlecht abgeschnitten hat. Die Gruppe mit den meisten Punkten **gewinnt den Ideathon** und damit die Umsetzung ihrer Idee.

SIEGEREHRUNG & FEEDBACK (ca. 10 min.)

Geben Sie den Gruppen bei der Verkündung der Plätze jeweils Feedback. So lässt sich vermeiden, eine Idee als den klaren Verlierer darzustellen.

UMSETZUNGSVERSPRECHEN (ca. 5 min.)

Falls Sie die Gewinneridee als Selbstwirksamkeitserfahrung der Jugendlichen umsetzen möchten, geben Sie hier noch einen verbindlichen Plan zur weiteren Arbeit vor. Wichtig ist, dass die ganze Klasse einbezogen wird.

SCHLUSSWORT

Die Ideathons von Westermann und #UseTheNews sind Teil der Demokratie-kampagne der Westermann-Gruppe. Als solche wurden sie mit dem Versprechen durchgeführt, dass die Gewinnergruppe die von ihr konzipierte Idee nach dem Ideathon auch umsetzt. Die Umsetzung der Projekte ist der finale Baustein zur Stärkung der Selbstwirksamkeit und Zuversicht von Jugendlichen. Einen weiterführenden Baustein nach dem Ideathon selbst durchzuführen, empfehlen wir deshalb ausdrücklich. Falls das allerdings nicht möglich ist, entwickeln bereits die einzelnen Phasen des Ideathons Kompetenzen im Bereich der strukturierten Projektentwicklung, Teamarbeit, Kreativität und Präsentation.

Zwei Projekte sind aus den Ideathons im Rahmen der Westermann-Demokratiekampagne entstanden. Einerseits schlossen sich die Jugendlichen zusammen, um Kontakt zu lokalen Politiker/-innen für ein Gesprächsformat herzustellen, das sie auf Social Media stream wollten. Andererseits konzipierten Schüler und Schülerinnen gemeinsam mit ihrer Lehrkraft einen Methodentag zum Thema Nachrichtenkompetenz, in dem sie eigene Module als Peer-to-Peer-Lernansatz vermitteln wollten. Beide Projekte lebten insbesondere davon, dass die Ideen von den Jugendlichen selbst ausgedacht und erarbeitet worden - mit Anleitung und begeisterungsfähigen Lehrkräften.

Impressum

Mehr Informationen zur Demokratie- und Nachrichtenbildung finden Sie auf:

Westermann “Demokratie lebt”

www.westermann.de/demokratie-lebt

#UseTheNews

www.usethe news.de



Verantwortlich für die Inhalte sind Carolin Gora (Westermann) und Eric Ganther (#UseTheNews). Bei Fragen und Anregungen melden Sie sich gerne unter: **demokratie-lebt@westermann.de**

Die Fotos wurden bei unseren Ideathons von Markus Hertrich aufgenommen.