

# Gestalte Wandel:



# ECODESIGN

NACHHALTIGKEIT IN ANWENDUNG

**27. - 31. März 2023**

**Digitale Themenwoche**



ONLINE-THEMENWOCHE

# ECODESIGN

---

**ZIEL:** Probleme lösen und nachhaltige Ideen umsetzen

**SCHWERPUNKTE:** Ethik, Wirtschaft, Nachhaltigkeit, Design

**TERMIN:** 27. - 31. März 2023

**JAHRGANGSSTUFE:** 7. bis 10. Klasse

**ZEITRAHMEN:** täglich ca. 2 Unterrichtseinheiten, insgesamt ca. 10 Unterrichtseinheiten

---

- **Innovative Lernplattform**
- **Relevante Themen aus dem Lebensalltag**
- **Technische und medienpädagogische Unterstützung**
- **Zeitlich flexible Teilnahme innerhalb der Projektwoche**
- **Erarbeitung in Einzel- und Gruppenarbeit**
- **Strukturierter, visualisierter Lern- und Arbeitsprozess**
- **Prozessberatung durch Designer:innen**
- **Fächerübergreifend und kostenfrei**

## **Schüler:innen lernen, ihre nachhaltigen Ideen mit der Design Thinking Methode gemeinsam umzusetzen.**

Unter dem Motto „**Nachhaltigkeit in Anwendung**“ erarbeiten sich die Schüler:innen Wissensblöcke, Aufgaben und Quizze zu den Themenbereichen Nachhaltigkeit, Wirtschaft, Ethik und Design.

Neben dem Wissenserwerb steht die praktische Anwendung des Erlernten im Fokus der Themenwoche. In Gruppenarbeit wird ein nachhaltiges Schulprojekt entwickelt. Das Themenfeld wird von den Teilnehmenden selbst gewählt. Projektbeispiele sind beispielsweise die Müllproblematik in der Schule zu lösen, eine Recyclingstation aufzubauen, den Schulgarten einzurichten oder optimal zu nutzen, eine Schülerzeitung als App zu programmieren etc.


Zur Umsetzung eigener Ideen werden die Schüler:innen mit Kreativmethoden vertraut gemacht und durch einen strukturierten **Design Thinking Prozess** geführt.

Unser Technikteam steht Ihnen bei Fragen während der Projektwoche zur Verfügung. Fragen vorab bitte an:

**info@deutschesdesignmuseum.de**

# Ein Blick in die Lernplattform

*"Teste Dein jetziges Wissen über ECODESIGN. Mehrfachauswahl möglich."*



## Was ist ECODESIGN?

- ECODESIGN verbindet ökonomische mit ökologischer Gestaltung.
- ECODESIGN gibt es nur in Deutschland.
- ECODESIGN und Ökodesign kann man synonym verwenden.
- Mit ECODESIGN soll ein positiver Nutzen für Hersteller, Käufer und Umwelt garantiert werden.

Check

24 / 48



1. ERHALT UND SCHUTZ UNSERER ERDE

2. WIRTSCHAFTLICHER ERFOLG

3. TECHNISCHE MACHBARKEIT

UND GESELLSCHAFTLICHER FORTSCHRITT

14 / 48

## ECODESIGN

Was ist das Ziel dieser Woche?

In dieser Themenwoche lernst Du, was Ecodesign ist, wie Ecodesign mit Gesellschaft, Wirtschaft und Naturschutz zusammenhängt und wie Du dieses Wissen kreativ in Deinem Alltag anwenden kannst.

3 / 48

*Wissensblöcke, Quizze, Beispiele und Infografiken führen durch die Projektwoche und leiten zum eigenen Projekt an.*

# IN SIEBEN SCHRITTEN ZUR THEMENWOCHE

## 1. Anmeldung

Melden Sie Ihre Klasse zur Projektwoche an unter [info@deutschesdesignmuseum.de](mailto:info@deutschesdesignmuseum.de)

## 2. Registrierung

Vor Projektstart erhalten Sie eine Mail zur Registrierung auf der Plattform: [www.pwc-stiftung-themenwoche.de](http://www.pwc-stiftung-themenwoche.de). Jede:r Teilnehmende muss dazu einen eigenen Account anlegen.

## 3. Zeitlicher Umfang

Der benötigte zeitliche Rahmen zur Umsetzung der Themenwoche beträgt insgesamt ca. **10 Schulstunden**. Ausgelegt ist das Format auf fünf Tage - alternativ können die fünf Module innerhalb der Woche zeitlich flexibel und **durchgängig aufgerufen** werden.

Fünf Designer:innen stehen an folgenden Tagen prozessbegleitend für die Schüler:innen online von 9:00 bis 11:00 Uhr zur Verfügung:

**Mittwoch, 29. März 2023**

*(Unterstützende Ideenentwicklung)*

**Freitag, 31. März 2023**

*(Individuelle Tipps zur praxisorientierten Umsetzung)*

## 4. Technische Ausstattung

Jede:r Teilnehmende benötigt ein eigenes **internetfähiges Endgerät** (PC mit Kamera + Mikrofon) und eine eigene Registrierung auf der Plattform. Die Erarbeitung erfolgt sowohl in Einzel- als auch in Gruppenarbeit.

## 5. Unterstützung innerhalb der Themenwoche

Die **Zeitangaben** der einzelnen Lerneinheiten dienen als Richtwerte, die Sie entsprechend Ihrem Unterricht anpassen können.

Greifen Sie in Prozesse ein, wenn Sie Ideen haben und **gruppendynamische** (inkl. Gruppen inhaltlich zu bilden), **zielorientierte oder optimierende Impulse** geben zu können.

Entscheiden Sie selbst aus dem Verlauf der Gruppendynamik heraus, ob eine **gemeinschaftliche Auseinandersetzung** notwendig ist oder bieten Sie ggf. Ihren Schüler:innen die Möglichkeit sich zur Bearbeitung oder Besprechung mit der/dem Designer:in gruppenweise zurückzuziehen.

## 6. Ideen umsetzen - Ergebnisse festhalten

Motivieren und erinnern Sie die Schüler:innen daran, die **Ergebnisse** und den Prozessverlauf digital (im Spacedeck) **festzuhalten** (wichtig für die Gesamtpunktzahl). Die Schüler:innen werden angeleitet, ihr nachhaltiges Konzept in einem Video zu kommunizieren. Bitte unterstützen Sie die Gruppen das **Video** in die Galerie der Plattform **hochzuladen** (wichtig für die Gesamtpunktzahl). Die Schüler:innen erhalten hier auch Einsicht in die Ergebnisse weiterer teilnehmender Schulen.

## 7. Prämierung

Das am besten umgesetzte Projekt wird prämiert und erhält für die Schule eine finanzielle Förderung:

**1. Platz: 500 EUR | 2. Platz: 200 EUR | 3. Platz: 100 EUR**

Den Link zur digitalen Abschlussveranstaltung senden wir Ihnen nach Beendigung der Projektwoche zu.