Was ist Design for Change?

„Design for Change" **ist die größte globale Initiative,** durch die SchülerInnen die Bedeutung der eindrucksvollen Wörter „I CAN" erleben und zu aktiven Gestaltern ihrer Welt werden. Design for Change (DFC) wurde von der Schulgründerin und Industrie-Designerin Kiran Bir Sethi an der renommierten Riverside School in Ahmedadbad, Indien, ins Leben gerufen. Zunächst als nationaler Schulwettbewerb in Indien gestartet, entwickelte sich das Projekt innerhalb von vier Jahren zu einer globalen Bewegung.

Die Initiative inspiriert Menschen weltweit. Im Jahr 2013 konnten **25 Millionen Kinder in 34 Ländern an über 300.000 Schulen** mit dem jeweils an ihr Land angepassten Programm lernen, ihre eigene Welt mitzugestalten.

Wie können Sie mitmachen?

Begleiten Sie Ihre SchülerInnen in vier Schritten durch den von uns entworfenen **Gestaltungsprozess.** Die SchülerInnen finden heraus, was sie in ihrem Umfeld beschäftigt, entwickeln konkrete Ideen und setzen diese dann mit Ihrer Hilfe in die Tat um. Im gesamten Prozess erlernen die Teilnehmer Methoden, um ihre eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen zu erkennen und zu stärken. Anschließend werden die Projekte von Design for Change Germany veröffentlicht, um andere Jugendliche zu inspirieren.

Alle, **bis zum 15. August** eingereichten Projekte nehmen am „Design for Change – Germany" **Wettbewerb** teil. Die Projekte werden von einer ausgewählten Jury bewertet und haben die Chance, tolle Preise zu gewinnen.

17 Mio. Personen erreicht 130.000 + SchülerInnen haben teilgenommen
35 Schulen renoviert 1.718 Erwachsenen lesen und schreiben gelehrt
75 Bibliotheken eröffnet 48.000 Liter Wasser gespart 34 Länder erreicht
40 Kinderhochzeiten verhindert 103.863 + Bäume gepflanzt

DESIGN FOR CHANGE GERMANY
Annett Löser
M.A. Industrial/Social Design
Andreas-Schubert-Str. 23
01069 Dresden

annett@dfcgermany.de
+49 (0) 160 68 43 400

„Ich war beeindruckt, was eine Gruppe von Schülern alles bewegen kann!"

Gopi Shah, Lehrerin
Bhadiyad Primary School
Surendranagar, India

SOZIALE VERANTWORTUNG

SELBSTBEWUSSTSEIN

DESIGN for CHANGE Germany

EMPATHIE

EIGENVERANTWORTUNG

TEAMWORK

ZEITMANANGEMENT

KOMMUNIKATIONSFÄHIGKEIT

RESPEKT

KOOPERATION

GEMEINSAME ENTSCHEIDUNGSPROZESSE

EFFEKTIVE KOMMUNIKATION

Dieses Projekt finanziert sich zur Zeit ausschließlich aus Spenden. Deswegen sind wir auf finanzielle und materielle Unterstützung von Personen und Firmen angewiesen.

Auch Sie können uns unterstützen!
IBAN DE81 8306 5408 0404 7788 12
BIC GENODEF1SLR

Ihr findet uns auf: dfcworld.com und dfcgermany.de oder facebook.com/dfcgermany

DESIGN for CHANGE
Germany

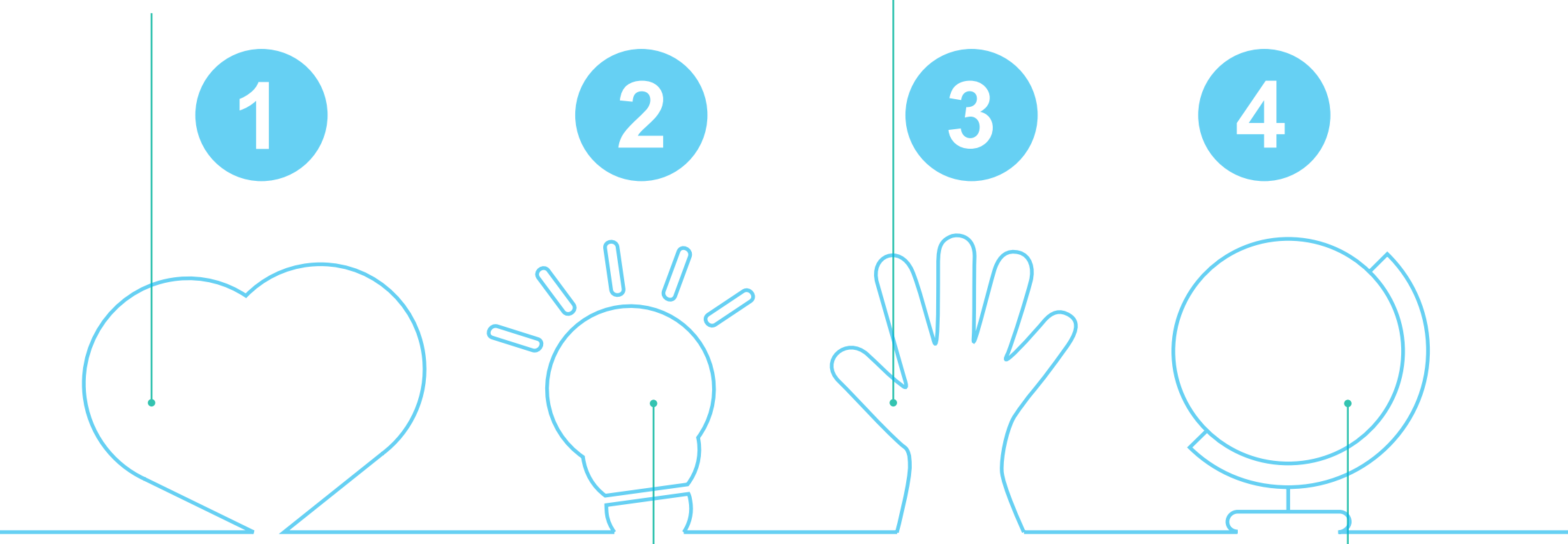
Erkennen

Um mit dem Gestaltungsprozess beginnen zu können, muss vorab herausgefunden werden, für wen und wo gestaltet werden soll.
Die SchülerInnnen müssen ihre Umgebung intensiv studieren.
Dabei gilt es, sowohl auf physische Umstände (z. B. Räume, Infrakstruktur) als auch auf soziales Verhalten (Beziehungen, Emotionen, Umgang zwischen Personen) zu achten. Finden Sie heraus, was die SchülerInnen in ihrer Umgebung beschäftigt! Fragen Sie die Schüler nach dem „Warum." Lassen Sie die Schüler Karten von ihrer Umgebung zeichnen (z. B. Zuhause, Schulweg, Schulgebäude), Fotos erstellen oder kleine Filme drehen. Dabei sollten die Schüler positive und negative Aspekte in ihrer Dokumentation kennzeichnen. **Methoden:** Mapping, Schneeball, Tageskurve, Facebook

Besprechen und diskutieren Sie die Karten/Ergebnisse mit den SchülerInnen. Anschließend hat die Klasse demokratisch zu entscheiden, für welches Thema eine Lösung entwickelt wird. Tipp: Teilen Sie die Klasse in Gruppen, so dass jeder an dem Thema arbeitet, welches ihn wirklich beschäftigt. Um das Problem bzw. die Herausforderung zu definieren, ist es unabdingbar, dass die Situation, die Interessen aller Beteiligten sowie die genauen Umstände verstanden werden. Geben Sie den Schülern Gelegenheit, Personen zu interviewen und die Situation zu observieren. Dieser Schritt wird helfen, die Situation in verschiedene Problemfelder aufzuteilen.
Methoden: Interview, Recherche, Observation (Foto-/Videotagebuch)

Handeln

In der dritten Projektphase wird sich für eine der zuvor getesteten und gegebenenfalls verbesserten Ideen entschieden und deren Umsetzung bis ins Detail geplant. Es gilt, einen Zeit-, Management- und Finanzierungsplan zu erstellen. Alle Fragen zur Umsetzung müssen vorab geklärt werden. Welche Bescheinigungen werden benötigt? Wie sieht die Finanzierung des Projektes aus und wie wird dieses organisiert? Wer setzt wann die Lösung um? **Methoden:** Aktionsplan, Organisation



Gestalten

In der zweiten Projektphase gilt es, die Aufgabe so genau wie möglich zu formulieren. Die SchülerInnen müssen hierfür die Erkenntnisse aus den vorangegangenen Interviews und der Observierung ihres Umfeldes strukturieren. Sammeln Sie mit den SchülernInnen gemeinsam alle Ergebnisse an einer Pinnwand. Um eine konkrete Aufgabe abzuleiten, ist es notwendig, sich das "Best Case Szenario" (der beste Fall, der eintreten kann) vorzustellen (z.B. Alle Toiletten in der Schule sind rund um die Uhr sauber.).

Für die Lösungsfindung ist es zunächst erforderlich, zahlreiche Ideen zu sammeln. Alle Ideen sollten visuell festgehalten (z.B. durch Anbringen aller Postis und Zeichnungen auf einer dafür vorgesehenen Fläche) und nach verschiedenen Kriterien geordnet werden. Anschließend sind ein bis drei Ideen zum Umsetzen auszuwählen. Um Kosten, Probleme und Zeit zu sparen, ist es unerlässlich, dass jede scheinbare Lösung vorab getestet wird.
Methoden: Brainstorming, Sketching, Clustern, Prototyping

Publizieren

Videos und Fotografien sind kraftvolle, zeitgemäße Medien, um Ideen, Erkenntnisse und Prozesse zu dokumentieren und den gesamten Gestaltungsprozess zu erläutern. Des Weiteren ist es nötig, Aufgaben, Prozesse und das Team in eine Geschichte einzubetten. Erzählen Sie Freunden, Familienmitgliedern und anderen Schulen von Ihrem Projekt, tauschen Sie sich aus. **Methoden:** Storyboarding, Storytelling, Präsentationstechniken

Senden Sie die Ergebnisse an "Design for Change – Germany" und erlangen Sie lokale und globale Aufmerksamkeit für Ihr Projekt.

Viel Spass und Erfolg!