



**Programm zum Innovationsspiel Pro Potsdam GmbH/Leibniz  
Gymnasium vom 24. bis 28.9.2007  
zum Thema „Heute Bauen für 2030: Wie werdet ihr  
in 20 Jahren wohnen?“**

Stand: 11. September 2007

---

Bundesweite Partner:



gefördert durch



Deutsche Bundesstiftung Umwelt

[www.dbu.de](http://www.dbu.de)

## Schülerinnen und Schüler

### Jahrgang 13. GK und LK Geografie

1. Anja Bensch
2. Carolin Blum
3. Jenny Weller
4. Christian Langheinrich
5. Steve Müller
6. Sebastian Pfaffenbach
7. Erik Strauß
8. Maxim Zaykin
9. Franziska Schelske
10. Svenja Schällicke
11. Bibiana Lochow
12. Annika Wittchen
13. Franziska Fellendorf
14. Dennis Hohloch
15. Daniel Müller
16. Christoph Eggert
17. Daniel Kiewitz
18. Lukas Pirl
19. Eugen Pevzner
20. Kenneth Kruner
21. Ron Sommerfeld
22. Stephan Discher

**Betreuende Lehrkraft:** Frau Schäfer/Frau Dressler

## Tag 1: Einstieg und Megatrends

### Ziele

- Kennen lernen der Beteiligten aus Unternehmen und Schule sowie Moderator/in
- Ziele und Ablauf des Innovationsspiels kennen lernen
- Zukunftswünsche sammeln und den Horizont öffnen
- Megatrends erarbeiten
- Instrumente der Zukunftsschau kennen lernen

### Programmpunkte



08.00	<b>Begrüßung und Einführung</b>	<div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Herr Jesse, GF Sanierungsträger Potsdam maH</div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Lehrer/in: Ggf. Unterstützung bei Textarbeit und Feedback zur Präsentation</div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;">Optional: 1 Unternehmensvertreter (30 bis 45 min)</div>
Uhr	durch Moderator/in (Aufbau 1,5 Std. vor Beginn)	
08.15	<b>Ideensammlung „Was fällt euch zum Unternehmen ein?“</b>	
08.45	<b>Ablauf und Ziele von Jugend denkt Zukunft</b>	
09.00	<b>Begrüßung durch Unternehmen</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurze Unternehmensvorstellung</li> <li>• Ziele und Erwartungen an die Woche</li> <li>• Fragen der Schüler/innen zum Unternehmen</li> </ul>	
09.15	<b>Zukunftswünsche der Schüler/innen</b>	
09.45	<b>Pause</b>	
10.00	<b>Was ist Innovation?</b>	
	Begriffsdefinition; Innovationen... des 20. Jhd./ Innovationen für die Schule	
10.45	<b>Der große Rahmen: Megatrends</b>	
	„Was bringt die Zukunft? Welche Folgen können sich für das Unternehmen ergeben?“ <i>Nachhaltigkeit</i> und weitere Megatrends werden bearbeitet: Demographischer Wandel, Ressourcenkonflikte, Klimawandel, Neue Technologien, Individualisierung und Selbstverantwortung.	
11.45	<b>Mittagspause</b>	
12.30	<b>Präsentation der Megatrends</b>	
14.00	<b>Gesprächsrunde zum Thema Nachhaltigkeit</b>	
	Schüler/innen diskutieren die Bedeutung der Nachhaltigkeit für das Unternehmen und die Querverbindung zu den anderen Megatrends. Ggf. Diskussionsimpuls zur Nachhaltigkeitsstrategie des Unternehmens durch Unternehmensvertreter.	
14.45	<b>Feedback zum Tag</b>	
15.00	<b>Ende</b>	

Hinweis für Unternehmensvertreter

Hinweis für Lehrkraft

## Tag 2: Ideenentwicklung im Themenkreis

### Ziele

- Selbstvertrauen zur eigenen Gestaltung der Zukunft fördern
- Kreativitätstechniken bei der Entwicklung von Visionen und Innovationen einsetzen
- Erfindergeist und Faszination für Technik und Naturwissenschaft wecken
- Einstieg in das Thema

### Programmpunkte



08.00	<b>Begrüßung und Einführung</b>	
Uhr	durch Moderator/in	
08.10	<b>Panorama Themenkreis:</b>	
	Einführung in das Thema, Ideensammlung	
08.30	<b>Der Unternehmensfokus: Trends im Themenkreis</b>	
	Bearbeitung und Diskussion von 6-8 ausgewählten Branchentrends (Abstimmung Unternehmen/IFOK im Vorfeld)	Lehrer/in: Feedback zur Trend-Präsentation und ggf. Beteiligung Rollenspiel
09.15	<b>Zukunftswerkstatt – Kritikphase</b>	
	Was stört Verbraucher/Kunden/mich bei diesem Thema?	
09.45	<b>Pause</b>	
10.00	<b>Zukunftswerkstatt – Phantasiephase</b>	
	Bausteine für Produkte/Dienstleistungen/Konzepte von morgen: Schülerinnen und Schüler entwickeln kreativ neue Ideen für das Unternehmen	
11.45	<b>Mittagspause</b>	
12.45	<b>Eine Präsentation vorbereiten und halten</b>	
13.15	<b>Ergebnispräsentation</b>	
	Schüler/innen präsentieren und diskutieren ihre Ideen. Wenn anwesend geben Unternehmensvertreter den Schülern Feedback zu ihren Präsentationen.	Feedback von Lehrer/in
		Optional: Anwesenheit von Unternehmensvertretern (60 min), ggf. Frau Feickert
14.45	<b>Feedback zum Tag</b>	
15.00	<b>Ende</b>	

## Tag 3: Unternehmenstag

### Ziele

- Kennen lernen der Funktionsweise des Unternehmens oder eines Teilbereiches
- Strategie in der Praxis – Entwicklung im Bereich F&E
- Rolle der Forschung im Innovationsprozess
- Bogen von Forschung und Entwicklung zum Marketing schlagen

### Programmpunkte

		Tag 3
	Veranstaltungsort: Konferenzraum 400 in der Behlertstraße 28	
08.00	<b>Vortrag und Diskussion zum Thema Nachhaltigkeit</b>	Herrn Westphal, GF Pro Potsdam GmbH
08.30	<b>Stadtrundfahrt (mit dem Bus)</b> Teilnehmer <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewoba: Fr. Götze-Albrecht, Fr. Glätzer</li> <li>• Teilnehmer Auszubildende Herr Busch, Herr Bänsch</li> </ul>	
10.30	<b>Pause</b>	
10.45	<b>Einstieg in das Planspiel von Tag 4:</b> Einführung und Gruppeneinteilung	
11.45	<b>Mittagspause</b>	
14.45	<b>Fortsetzung Planspiel</b>	
14.45	<b>Feedback zum Tag</b>	
15.00	<b>Ende</b>	

## Tag 4: Umsetzungsphase und Praxis-Check

### Ziele

- Kreativitätstechniken bei der Entwicklung von Produkten einsetzen
- Denken in wirtschaftlichen Zusammenhängen vermitteln
- Realitätsprüfung für Innovationen: Markteinführung planen
- Interdisziplinäres Arbeiten fördern

### Programmpunkte



08.00 Uhr	<b>Begrüßung und Einführung</b> durch Moderator/in	
08.10	<b>Planspiel</b>	Lehrer/in unterstützt ggf. die Gruppenarbeit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der gesamte Tag wird als Planspiel begangen. Alle Schüler/innen haben feste Rollen und Aufgaben. Der Abfolge- und Zeitplan führt durch den Tag, so dass die Schüler zielorientiert und selbständig in festgelegten Kleingruppen arbeiten.</li> <li>• Ausgangspunkt sind die Ergebnisse von Tag 2. Ziel ist hieraus drei Innovationen für das Unternehmen der Zukunft zu entwickeln.</li> </ul>	
11.45	<b>Mittagspause</b>	
12.30 13.30	<b>Fortsetzung Planspiel „Zukunftsmesse 2020“:</b>	<u>Optional:</u> Hr. Westphal nimmt an Präsentation teil und gibt Feedback  Feedback von Lehrer/in
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schüler/innen präsentieren ihre entwickelten Innovationen sowie die Ergebnisse der Pressegruppe, der NGO „Bürgeralarm“ und des Trendforschungsinstituts „Faktor X“.</li> <li>• Diskussion zu den Ergebnissen.</li> <li>• Die Präsentationen bilden die Grundlage für die Abschlussveranstaltung Tag 5.</li> </ul>	
14.45 15.00	<b>Feedback zum Tag Ende</b>	

## Tag 5: Ergebnispräsentation und Auswertung

### Ziele

- Kompetenzen bei der Formulierung und Präsentation eigener Ideen stärken
- Vorbereitung einer Abschlusspräsentation vor Unternehmensvertretern
- Gesamtauswertung des Prozesses

### Programmpunkte



08.00 Uhr	<b>Begrüßung und Einführung</b> durch Moderator/in	
08.10	<b>Vorbereitung der Ergebnispräsentation</b> Schülerinnen und Schüler stellen ihre Ergebnisse aus dem Planspiel und den vorangegangenen Tagen zusammen, überdenken und ergänzen sie und üben die selbständige Präsentation. Was sind unsere Kernbotschaften? Welche Top-Innovationen stellen wir vor? Wie kommunizieren wir unsere Ideen?	Lehrer/in unterstützt ggf. die Arbeitsgruppen
10.00	<b>Ergebnispräsentation auf der „Zukunftsmesse 2020“ vor Mitarbeitern des Unternehmens</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begrüßung (Unternehmen)</li> <li>• Optional: Grußworte (Bürgermeister, Abgeordnete, ...)</li> <li>• Kurze Vorstellung der Initiative (Moderator/in)</li> <li>• Zukunftsmesse 2020 – Ergebnispräsentation (Schüler/innen)</li> <li>• Diskussion und Rückmeldungen (Moderator/in)</li> <li>• Dankesworte (Schüler/innen, Schulleitung, Elternvertreter)</li> <li>• Schlusswort (Unternehmen)</li> </ul>	Unternehmensvertreter der Woche und weitere Gäste, Presse
11.30	<b>Pause – ggf. kleiner Imbiss</b>	
12.00	<b>Abschlussgespräch und Gesamtauswertung</b> Feedback zur Woche: Welche Strategien seht ihr zur Erreichung eurer persönlichen Wünsche und Ziele? Was habt ihr gelernt zum Thema, zu Forschung und Innovation, zu Methoden, zur Zusammenarbeit, zur Wirtschaft? Was hat euch gefallen, was war verbesserungswürdig? Ausfüllen des Feedbackbogens.	
12.30	<b>Ende des Innovationsspiels für die Schüler/innen</b>	
12.45 –	<b>Feedbackrunde zum Innovationsspiel</b>	
13.00	Unternehmen/begleitende Lehrkraft/Moderator/in	Unternehmensmentor/in (15-30 min) Lehrer/in (15-30 min)