
Informationen für Schülerinnen, Schüler und Eltern

Die Zukunft zum Ziel:

Die Welt von morgen schon heute gestalten. Das ist die Idee von *Jugend denkt Zukunft*, einer Initiative der Wirtschaft, in der Unternehmen und Schulen kooperieren. Das Innovationsspiel bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, zukunftsweisende Produkte und Dienstleistungen im direkten Kontakt mit den Unternehmen zu entwickeln.

Ziel von *Jugend denkt Zukunft* ist es, Schülerinnen und Schüler mit unternehmerischen Planungs- und Entscheidungsprozessen vertraut zu machen. Gemeinsam mit dem Unternehmen spielen sie beispielhaft einen Innovationsprozess durch. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln dabei selbstständig ein eigenes Produkt oder eine eigene Dienstleistung, angefangen von der ersten Idee über zukünftige Anforderungen bis zur Umsetzung und Vermarktung. Das Innovationsspiel *Jugend denkt Zukunft* bezieht die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler unter anderem in eine Zukunftswerkstatt, ein Fachgespräch mit Unternehmensvertretern aus Forschung, Strategie und Marketing sowie in einen zukunftsorientierten Produktentwicklungs- und Marketingprozess mit ein.

Was bringt *Jugend denkt Zukunft*?

- **Zukunftswissen:** Wie sieht die Welt in 20 Jahren aus? Was sind Mega-Trends?
- **Methodenwissen:** Wie wird Zukunft gemacht? Welche Kreativitätstechniken gibt es? Wie werden Ergebnisse richtig präsentiert?
- **Wirtschaftswissen:** Wie funktionieren Unternehmen? Was sind Berufe und Märkte von morgen? Welche Berufsqualifikationen werden benötigt?
- **Kontakte und Spaß:** Schülerinnen und Schüler lernen die Ideen der anderen und das Partnerunternehmen kennen. Es macht Spaß, im Innovationsspiel die Zukunft zu erfinden!

Was erwartet die Schülerinnen und Schüler?

Die Schülerinnen und Schüler werden während des Innovationsspiels unter anderem folgende Fragen bearbeiten:

- Wie werden wir in 20 Jahren leben? Was sind Gefahren und Chancen von morgen? *Jugend denkt Zukunft* blickt in die Zukunft. Dabei gilt: **Alles ist offen!**
- Was bedeutet die Zukunft? Die Wünsche, Träume, Pläne und Sorgen der Schülerinnen und Schüler zählen. **Alles ist drin!**
- Was können die Schülerinnen und Schüler tun? Sie diskutieren, wie sie morgen leben wollen und überlegen, wie ihre Ideen Wirklichkeit werden können. Die Schülerinnen und Schüler spielen ein Unternehmen, das neue Produkte und Dienstleistungen für die Zukunft entwickelt. **Alles ist machbar!**

Weitere Informationen zu *Jugend denkt Zukunft*

Geschäftsstelle *Jugend denkt Zukunft*

c/o IFOK GmbH – Institut für Organisationskommunikation

Berliner Ring 89, 64625 Bensheim

Telefon: 0 62 51/84 16-900, E-Mail: info@jugend-denkt-zukunft.de, Homepage: www.jugend-denkt-zukunft.de

Allgemeine Informationen:

Wie funktioniert das Innovationsspiel konkret?

- **Zukunft kompakt:** Insgesamt eine Woche lang schmieden die Schülerinnen und Schüler Pläne für ihre Zukunft.
- **Zukunft gemeinsam:** Die Schule und ein Patenunternehmen arbeiten zusammen. In dem Unternehmen lernen die Schülerinnen und Schüler spielerisch, wie man in die Zukunft schaut und wie Erfindungen entstehen.
- **Zukunft systematisch:** Die einzelnen Bausteine sind: Vermittlung von Informationen (über die Zukunft), eventuellen Problemen (in der Zukunft), Forschungs- und Präsentationsmethoden anhand von Beispielen.

Anfahrt

Soweit nicht anders vereinbart, wird die An- und Abfahrt durch die Schule organisiert. Exkursionen während des Innovationsspiels (Fahrt zu einem anderen Unternehmensstandort oder Besichtigung einer Anlage) werden durch das Unternehmen organisiert und finanziert.

Betreuung

Die begleitende Lehrkraft wird das gesamte Spiel über gemeinsam mit einem/r Schulbetreuer/in (= Moderator/in) vor Ort sein und die Schülerinnen und Schüler betreuen.

Dokumentation

Die Schule erhält eine CD-ROM mit Fotos zu weiteren Verwendung (beispielsweise für die Homepage). Zu den Präsentationen werden in der Regel Handouts in der Woche ausgeteilt.

Fotografieren

Während des Innovationsspiels wird durch den Schulbetreuer, das Unternehmen sowie durch Medienvertreter fotografiert. Daher sollen alle Schülerinnen und Schüler zu Beginn des Innovationsspiels die unterschriebene Einverständniserklärung vorlegen.

Kosten und Verpflegung

Für die Teilnahme am Innovationsspiel und die damit verbundenen Materialien entstehen keine Kosten. Je nach Absprache können Kosten für die An- und Abfahrt sowie für die Selbstverpflegung entstehen, sofern diese Kosten nicht durch das Patenunternehmen getragen werden können.

Ort

Soweit nicht anders vereinbart, findet das Projekt in Räumlichkeiten des Unternehmens statt.

Uhrzeiten (Beginn und Ende)

Soweit nicht anders vereinbart, ist Veranstaltungsbeginn jeweils um 8.30 Uhr und -ende um 15.30 Uhr. Der 5. Tag ist ein halber Tag und kann wahlweise am Vor- oder Nachmittag stattfinden. Die jeweils aktuellen Uhrzeiten können bei dem betreuenden Lehrer erfragt werden.

Exkursionen

Für den Tag im Unternehmen wird zweckmäßige Kleidung (vor allem festes Schuhwerk) empfohlen. Bitte mögliche Leiden wie Platz- oder Höhenangst rechtzeitig dem Lehrpersonal mitteilen.