



## Digitale Nachhaltigkeitsbildung

**Format** 2 Stündiger Workshop

**Ort** Olten, Büro Future Perfect

**Output**

- Identifizierung von Team- und Organisationswerten
- Mapping möglicher Risiken

**Follow-up**

- Workshop Series: Vertiefungsworkshops zu Werten, Risiken und Verantwortung
- Erstellung einer Werte Charta zur Handlungsorientierung

«Mögliches Zitat von Future Perfect»

Das Team von Future Perfect hat sich zum Ziel gesetzt, Wissen über Nachhaltigkeit als festen Bestandteil in Berufsschulcurricula zu verankern. Durch die Nutzung einer digitalen Plattform bezweckt das Startup ausschlaggebende Inhalte zu vermitteln und diese mit Spass zu verbinden. Informationen und Aktivitäten, die auf der Plattform zu finden sind, sind so aufbereitet, dass sie als Zusatz zum üblichen Unterricht genutzt werden können.

Der von ethix durchgeführte Workshop, an dem alle Teammitglieder teilnahmen, umfasste einen Dialog über Werte, die Reflexion wertebasierter Zusammenarbeit im Team sowie die Eruierung ethischer Risikogebiete. Der dafür von ethix entwickelte "Ethical Product Canvas" unterstützte die Strukturierung der Diskussion und erleichterte dadurch die Identifizierung von Werten und ethischen Risiken.

## Mission

Durch die Verankerung eines digitalen Lerntools möchte Future Perfect Wissen über Nachhaltigkeit und nachhaltige Handlungsstrategien unter Jugendlichen verbreiten, um so zum Ziel der Schaffung einer Welt ohne Umweltzerstörung beizutragen. Die Plattform soll durch ihren spielerischen Ansatz zudem Freude und Spass am Lernen erhöhen.

Die innovativen Aspekte wurden wie folgt als Prozess erläutert:

Förderung des selbständigen Lernens -> Befähigung zur Reflexion

Niederschwelliger Zugang durch Integration in den Schulunterricht und Verwendung einer Plattform -> Erreichen einer grossen Anzahl Jugendlicher

Interessanter Unterricht -> Spass am Lernen (positive Emotionen) und grösserer Lerneffekt, Nachhaltigkeit wird mit positiven Emotionen verbunden und effektivere Ermöglichung von Veränderungen

## Werte Mapping

Aus der Diskussion resultierten unterschiedliche Werte, wovon die wichtigsten im Folgenden genannt werden. Sie lassen sich in zwei Kategorien organisieren:

### 1. Interne Struktur

Für das Team ist es ausschlaggebend eine gute Balance zwischen internen Strukturen, Regeln und Prozessen sowie einem flexiblen, offenen und demokratischen Umgang miteinander zu finden. Struktur soll den Problemlösungsprozess auf zwei Ebenen unterstützen: Zum einen bei der Zuteilung von Verantwortlichkeiten. Zum anderen bei der Suche nach Ansätzen hinsichtlich konstruktiver und sachlicher Konfliktlösungen.

Anhand offener Diskussionen zwischen Teammitgliedern und des Ansatzes, einander zu unterstützen, versucht Future Perfect eine interne Zusammenarbeit aufzubauen, die sowohl dynamische Innovation fördert, als auch die Zufriedenheit der Teammitglieder in den Fokus stellt.

Für das Team ist zudem ausschlaggebend etwas Sinnhaftes zu produzieren, das authentisch ist, und daher mit ihren Überzeugungen übereinstimmt („practice what you preach“). Das bedeutet unter anderem den Spass an der Arbeit nicht zu verlieren – denn hätten sie keinen Spass, würde er auch im Endprodukt verlorengehen. Ist dies gegeben kann sich ein motiviertes Team entwickeln, das hohe Flexibilität aufweist und dessen Mitglieder auch die «extra mile» gehen.

## 2. Extern kommunizierte Werte

Future Perfect hat den Anspruch, einen Mehrwert für Lehrpersonen, Jugendliche und, anhand der Langzeitwirkung von Bildung, auch die Gesellschaft zu schaffen. Für das Team spielt Integrität und Authentizität eine wichtige Rolle, wozu Transparenz ausschlaggebend ist: deshalb sind Spass, Sinnhaftigkeit, Offenheit und eine demokratische Herangehensweisen nicht nur für die interne sondern auch die externe Kommunikation ausschlaggebend.

## Mapping ethischer Risiken des Produkts

Die Diskussion ermöglichte zudem die Identifikation der folgenden ethischen Risiken, die in vier Cluster gefasst werden können.

### 1. Datenfragen und Transparenz

- Gegenüber Schülerinnen und Schülern: Es muss den Nutzern und Nutzerinnen klar kommuniziert werden welche Daten, zu welchem Zweck von wem gesammelt und gespeichert werden.
- Innerhalb der Gruppe: Daten, die auf der Plattform veröffentlicht werden (z.B. Rang), könnten Einfluss auf das Selbstwertgefühl sowie sozialen Beziehungen der Jugendlichen haben, denn sie erlauben den konstanten Vergleich zu den Mitstudierenden und verstärken somit den Leistungsdruck.
- Privatsphäre: Lehrpersonen gewinnen durch die digitale Plattform einen Kontrollmechanismus: Sie können Schülerinnen und Schüler anders tracken als ihnen sonst möglich ist und dies bspw. zur Förderung von Schülerinnen und Schülern mit unterschiedlichen Lernstärken einsetzen. Dies könnte aber auch Aspekte der Privatsphäre verletzen. Das Team hat Privatsphäre grob als einen Raum definiert, in dem man sein kann, wie und wer man sein möchte und der einem individuellen Handlungsspielraum schenkt. Wenn, z.B. Lehrkräfte überwachen können wann und wie Schülerinnen und Schüler ihre Arbeit machen, birgt dies das Potenzial der Verletzung der Privatsphäre, z.B. wenn diese Daten benutzt werden, Schüler öffentlich blosszustellen.

Eine mögliche Lösung dieses Problems sieht das Team zum einen in der Überprüfung der Drittparteien, die die Daten verwalten, zum anderen in ihrer Kontrolle darüber, zu welchen Daten Lehrpersonen über die Plattform Zugang haben, und wie die Jugendlichen transparent über diese Datenhandhabung informiert werden.

## 2. Das Problem mit digitalem Spass

Das Team sieht Spass als eine wichtige Komponente die intrinsische Motivation auslösen und den Lerneffekt steigern kann. Gamification kann jedoch auch zum Verlust intrinsischer Motivation führen, wenn das Gewinnen von Punkten zum einzigen Ziel wird. Zudem könnte es für die Schülerinnen und Schüler auch in Stress oder Unzufriedenheit resultieren wenn sie immer wieder als Letzte oder Letzter auf der Rangliste stehen.

Die Teammitglieder sind sich einig, dass sie diejenigen sind, die die Verantwortung für die sensible Gestaltung von Aktivitäten durch die Anwendung unterschiedlicher Methoden tragen, um die negativen Konsequenzen von Gamification bestmöglich zu vermeiden und das Positive zu stärken.

## 3. Verlust an persönlichem Kontakt

- **Empathie Verlust:** Wenn die Digitalisierung von Lerninhalten zu einer Minimierung des direkten Kontakts zwischen Lehrpersonen und Jugendlichen führt, kann sich dies negativ auf die sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler ausüben.
- **Standardisierung:** Die auf leicht quantifizierbaren Massnahmen beruhenden Bewertungen von Jugendlichen könnten sich im digitalen Raum (Plattform) intensivieren. Dadurch werden junge Menschen entpersonalisiert.

Eine Möglichkeit das Persönliche beizubehalten sieht das Team in der Festlegung davon, welche Interaktionen in den Plattformaktivitäten gefördert werden. So gibt es bspw. Aktivitäten, die den Austausch in der «echten Welt» verlangen.

## 4. Interaktion mit Nutzerinnen und Nutzern

Ein digitales Produkt wird an einem bestimmten Punkt konkret eingesetzt und von bestimmten Personen genutzt. Lehrpersonen könnten die Plattform zweckentfremdet nutzen, indem sie die Inhalte verändern um auf diese Weise die Schülerinnen und Schüler zu gewissen (politische) Positionen zu beeinflussen.

Als potenzielle Lösung sieht das Team den Entwurf einer Art „Code of Conduct“ für die Plattform, um Nutzerinnen und Nutzern eine Anleitung zur Verfügung zu stellen.

## Follow-Ups

### Werte Compass

Obwohl die Teammitglieder in vielem übereinstimmen, sehen sie die zukünftige Identifikation und Festlegung von Leitwerten als wertvoll, da diese für das Unternehmen Orientierung bieten können.

### Risiko Canvas und Strategien

Eine erweiterte Ausarbeitung der Risiken kann zur Eruierung konkreter Ansätze für das Unternehmen führen. Diese ermöglichen die strategische Handhabung der Risiken.

ethix – Lab für Innovationsethik wird ermöglicht durch Engagement Migros, dem Förderfonds der Migros-Gruppe.

**ENGAGEMENT**  
EIN FÖRDERFONDS DER MIGROS-GRUPPE

## Über Engagement Migros

Der Förderfonds Engagement Migros ermöglicht Pionierprojekte im gesellschaftlichen Wandel, die neue Wege beschreiten und zukunftsgerichtete Lösungen erproben. Der wirkungsorientierte Förderansatz verbindet finanzielle Unterstützung mit Coaching-artigen Leistungen im Pionierlab. Engagement Migros wird von den Unternehmen der Migros-Gruppe mit jährlich circa zehn Millionen Franken ermöglicht und ergänzt seit 2012 das Migros-Kulturprozent. Weitere Informationen: [www.engagement-migros.ch](http://www.engagement-migros.ch)