

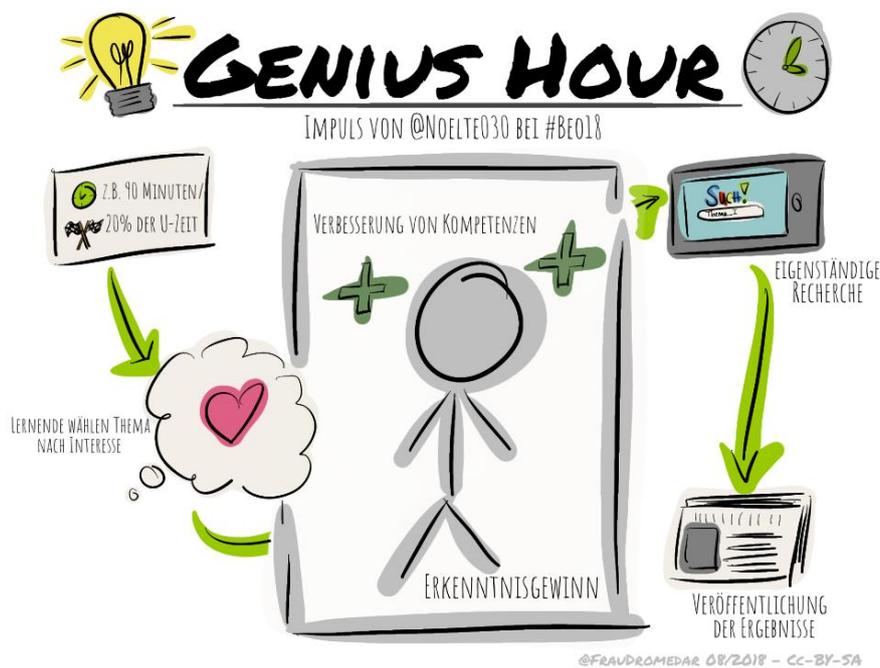
Zeit für die *Genius Hour*

...wenn nicht jetzt, wann dann?

Die *Genius Hour* ist eine **Erfindung innovativer IT-Unternehmen** aus dem letzten Jahrzehnt. Ingenieuren der Firmen wird erlaubt, 20% ihrer regulären Arbeitszeit für ein beliebiges selbst gewähltes „Passion Projekt“ in der „Genius Hour“ zu verwenden: Die gewährte Freiheit hat sich bewährt und in Innovation und Produktivität ausgezahlt.

2014 taucht sie zum ersten Mal in **unterrichtsdidaktischem Kontext** bei Terry Heick in [6 Principles Of Genius Hour In The Classroom](#) auf und wird vor dem Hintergrund von Michael Fullans 6cs in [21st century skills: 6 c's of education](#) detailliert ausgeführt. Nele Hirsch beschreibt in ihrer OER-Publikation [Unterricht digital](#) kurz die Umsetzung im **Regelunterricht**:

Im Stundenplan werden Freiräume geschaffen und Schülerinnen und Schüler können eigenständig unter Einbeziehung des digitalen Raums an Projektideen arbeiten und für eine Öffentlichkeit realisieren.



Die **aktuelle Situation** des Hybridunterrichts hat per se Freiräume im Unterricht nach Stundenplan geschaffen und das Private hat einen anderen und oft auch einen neuen Stellenwert bekommen. Die freie Stunde im Stundenplan ist also schon da und die in der Zeit zuhause entdeckten Leidenschaften und Interessen sind ein gigantisches Potential, um von Schülerinnen und Schülern im Sinne eines kompetenzorientierten Lernens genutzt zu werden.

Wie könnte die *Genius Hour* konkret im hybriden Unterrichtsszenario aussehen?

Voraussetzung: Die *Genius Hour* ist überfachlich und ein Schülerprojekt. Im Kollegium müssen die Rahmenbedingungen (z.B. die Lehrerbeteiligung) abgesteckt und Modalitäten der Betreuung und Bewertung besprochen sein. Wie für Schülerinnen und Schüler, so soll es auch für Lehrerinnen und Lehrer ein Angebot sein, sich in Schülerideen einbringen zu dürfen.

Thema: Die Themen sind selbstgewählt und entsprechen den persönlichen Interessen der Schülerinnen und Schüler. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um klassische Unterrichtsthemen oder Themen handelt, die sich aus Aktivitäten des privaten Lebens ergeben.

Themenbeispiele:

Thema	Genius-Vater	Ergebnis
Bewegung im Fußball	der Physiklehrer	Eine filmische Dokumentation zu physikalischen Bewegungsabläufen
Das Dorf von morgen in Lego	der Geschichts- oder Sozialkundelehrer	Lego-Modell und multimediale Dokumentation
Corona in Europa	ein Sprachen- und Musiklehrer	Ein selbst produziertes Musikvideo
Der Wald – Lebensraum für Mensch und Tier	Biologie	Filmische Dokumentation meiner verbrachten Zeit im Wald während Corona: Lebensraum für mich, Tiere und Pflanzen

Rollenverständnis: Der **Schüler ist der Genius**, der Experte ist oder sich auf den Weg dorthin macht. Er darf seinen eigenen Lernweg gestalten und seine Neugier erforschen.

Der **Lehrer als Genius-Vater** ist der Helfer, Berater und Tipgeber auf dem Weg zum Ziel; er kann Wege zeigen oder vorschlagen, lässt aber dem Genius seine eigene Lernerfahrung. Der Schüler sucht sich seinen Genius-Vater wie ein Doktorand seinen Doktor-Vater aus und letzterer kann annehmen oder darf ablehnen. Der Genius-Vater wird am Ende in seinem Unterrichtsfach mit dem Schüler die Bewertung des Arbeitsprozesses und des Produktes vornehmen.

Durchführung: ein Vorschlag

0.1	Im Kollegium oder im zuständigen Gremium wird die an die jeweilige Schule angepasste Idee diskutiert und es erfolgt eine Verständigung über gemeinsame Rahmenbedingungen. TIPP: Ein Forum im LMS kann Meinungen und Ideen vorsortieren.
0.2	Das Projekt <i>Genius Hour</i> wird den Schülerinnen und Schülern mit Beispielen vorgestellt. Dies kann über die jeweiligen Klassenlehrer oder über eine digitale Präsentation erfolgen. TIPP: Eine mediale Online-Projektvorstellung der <i>Genius Hour</i> schon als „Lehrer-Genius-Hour“ mit Prototyp wäre „genial“.
1	Die Themenwahl Schüler haben die Möglichkeit, ihr Genie, ihre Fähigkeiten zu entdecken. Intrinsische Motivation ist hier der Motor, weil es authentisches Lernen ist, die eigene Lebenswelt zu erforschen und zu gestalten. Kompetenzbereiche: Character, Creativity TIPP: Fragen zu den eigenen Interessen, den Aktivitäten, der Tagesgestaltung können hier hilfreich sein, den Schülerinnen und Schülern vor Augen zu führen, dass Dinge, die sie können, großartig sind und sich rentieren, weitergedacht oder weiterentwickelt zu werden.
2	Einen Genius-Vater suchen und sich vernetzen Einen ersten Projektgedanken zu formulieren und jemanden zum Mitmachen zu begeistern, seinen ersten Follower zu finden, ist die Herausforderung dieser Phase. Proaktiv auf einen Lehrer zuzugehen und ihn zu gewinnen, stärkt in erhöhtem Maße die Kommunikationsfähigkeit. Kompetenzbereiche: Communication, Creativity TIPP: Offenheit und Interesse ist hier das O und A. Es geht darum, Schülerinnen und Schüler mit offenen Armen zu empfangen oder sie an der Hand zu nehmen und sie an geeignetere Kollegen zu verweisen.
3	Die eigenständige Arbeit am Projekt Am Ende des Projekt- und Lernprozesses geht es darum, etwas zu schaffen: Ein Produkt oder etwas Vergleichbares. Projekte sind in der Regel aber komplexe Themen, wenn man die richtigen Fragen stellt. Der Genius-Vater übernimmt diese Aufgabe und bleibt kontinuierlicher Unterstützer in dieser explorativen, analytischen oder kreativen Konstruktionsphase. Schlüsselkompetenzen wie Problemlösefähigkeit, kritische Auseinandersetzung, Selbstreflexion und

	-regulation sind in diesen authentischen Arbeitsformen (Arbeiten als Forscher, Wissenschaftler, Künstler) essentiell (vgl. Sliwka). Kompetenzbereiche: Critical Thinking/Problem solving, Creativity, Citizenship TIPP: Eine Diskussionsplattform für alle Teilnehmer bietet die Möglichkeit, sich zu vernetzen, Peer-Feedback einzuholen, sich gegenseitig zu beraten und motivierende Zwischenstände zu veröffentlichen, um das Kooperationsfähigkeit zu stärken.
4	Die Produktpräsentation und Publikation Ein Produkt kann vielfältig sein. Entscheidend ist, dass es Ergebnis einer Arbeit und für andere zugänglich ist: eine Ausstellung, ein Film, ein Auftritt, ein E-Buch, ... Kompetenzbereiche: Creativity, Communication, Citizenship TIPP: Hier brauchen Schülerinnen und Schüler Ideen für Präsentationsformate, -Werkzeuge und Veröffentlichungsmöglichkeiten in Form einer realen oder digitalen Infrastruktur (Ausstellungsfläche oder Upload-Möglichkeit)
5	Die Reflektion und Bewertung Die Leidenschaft eines Menschen ist etwas sehr Privates und muss geschützt bleiben. Eine Bewertung braucht eine Einbeziehung des Arbeitsprozesses und eine Reflexion durch den Schüler. Kompetenzbereiche: Character, Communication, Collaboration TIPP: Kompetenzorientierte Leistungsbewertungen brauchen klare Kriterien (z.B. Kompetenzraster). Sich mit der Schülerin/dem Schüler zu beraten und gemeinsam eine Bewertung vorzunehmen ist die Lösung, wenn die Kriterien nicht angemessen eingeführt werden konnten.

Für die Kompetenzbereiche sind die Begrifflichkeiten aus Michael Fullans 6cs aus 21st century skills gewählt.

Qualität und Abschlussbemerkung

Die Veröffentlichung eines Projektergebnisses nach einer Phase von selbstgesteuertem Lernen, Forschen und Gestalten mit der selbstverständlichen Nutzung des virtuellen Raums mit anschließender Reflexion ist eine fast nicht zu schaffende **komplexe Aufgabe**, bei der alle Kompetenzfelder des KMK-Kompetenzrahmens umfassend abgedeckt werden.

Deshalb braucht die *Genius Hour* ein neues und zeitgemäßes authentisches **Prüfungsformat**, das auf die individuelle Situation der Menschen, das Lernumfeldes und die besonderen aktuellen Rahmenbedingungen eingeht:

agil, flexibel und angemessen nachsichtig!

Quellen:

Heick, Terry: 6 principles of genius hour in the classroom. TeachThought 2014. Abgerufen von <https://www.teachthought.com/learning/6-principles-of-genius-hour-in-the-classroom> am 14.06.2020.

Hirsch, Nele: Unterricht digital, Mühlheim an der Ruhr, 2020, S. 89-90. Abgerufen von https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nele_hirsch-unterricht_digital.pdf am 14.06.2020.

Knezevic, Dorotea: 21st century skills: 6 c's of education, 2017. Abgerufen von <http://blog.awwapp.com/6-cs-of-education-classroom> am 14.06.2020.

Sliwka, Anne: Pädagogik der Jugendphase, wie Jugendliche engagiert lernen, Weinheim 2018.

Lizenzierung



Dieses Werk von Christian Feierabend ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) Lizenz.