



## SOFT SKILLS FOR 21ST CENTURY

**4CS – COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING, CREATIVITY – KURSMOBILITÄT NACH REYKJAVIK, ISLAND, MAI 2025**

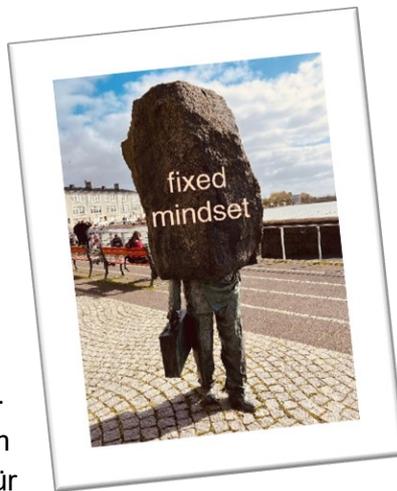
In der schnelllebigen, sich ständig verändernden, von Post-COVID-Pandemie und dem Durchbruch von Künstlicher Intelligenz geprägten Welt, sind die Soft Skills Kommunikation, Kollaboration, Kritisches Denken und Kreativität (kurz 4K, bzw. englisch: 4Cs) von Bedeutung, um berufliche wie gesellschaftliche Herausforderungen zu bewältigen. Der siebentägige Erasmus+-Kurs von Platform 21 bot uns Teilnehmenden eine intensive, interaktive Lernerfahrung zur Förderung der 4Cs. In diesem Bericht werde ich die einzelnen Workshops und den Verlauf des Kurses im Kontext der Bedeutung von Soft Skills für das 21. Jahrhundert für unsere eigenen Lehrkräftefortbildungen, insbesondere zur "Förderung demokratischen Resilienz" reflektieren.

# SOFT SKILLS FOR 21ST CENTURY

## 4CS – COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING, CREATIVITY

### WORKSHOP: EINFÜHRUNG IN DIE 4CS

Der Kurs begann mit einer Einführung in den offenkundigen Widerspruch, dass heutige Klassenzimmer in ihrer Struktur und Gestaltung Klassenzimmern zu Beginn des 19. Jahrhunderts weiterhin ähnlich sind, obgleich sich die Anforderungen an Erziehung und Bildung in der Zwischenzeit erheblich verändert haben. Schon "Uncreative behaviour is learned" (George Land, 1960er Jahre) und "Do schools kill creativity?" (Sir Ken Robinson, 2004) legen den Wandel der Sichtweise auf Bildung vom "Fixed" zum "Growth Mindset" nah - passend zur Kursdiskussion am Vormittag: die Skulptur "Denkmal für den unbekanntesten Bürokraten" vor dem Reykjaviker Rathaus bei der nachmittäglichen Stadtführung.



Eine Reihe von spezifischen Partner- und Gruppenübungen zu den Themen Kommunikation, Kollaboration, Kritisches Denken und Kreativität bestimmten den Einstieg und förderten das intensive Kennenlernen.

Ein Beispiel war eine Übung, bei der die Teilnehmenden Rücken an Rücken saßen und eine Postkarte beschreiben mussten, während eine der beiden Personen - ohne sie sehen zu können - zeichnete. Diese Übung verdeutlichte Schwierigkeiten und Bedeutung von Kommunikation und die Notwendigkeit, eigene Annahmen unter konstruktivistischer Perspektive zu hinterfragen. Eine eindrucksvolle Übung, mit der man aufgrund der Vorannahmen



## KURSÜBER- BLICK

Der Kurs wurde von der Organisation Platform 21 veranstaltet und fand überwiegend in der Nationalbibliothek Islands statt. Die bis zu 30 Teilnehmenden kamen aus 11 verschiedenen europäischen Nationen, was eine enorm bereichernde Perspektivenvielfalt und Gelegenheit zur europäischen Vernetzung schuf. In der Auftaktveranstaltung am Ankunftstag, stellten Teilnehmende sich und ihre Institutionen vor: die in vielerlei Merkmalen heterogene Gruppe entfaltete im Wochenverlauf eine beachtliche, positive Energie. Im Wochenverlauf wurden Methoden und Hilfsmittel zur Förderung der 4Cs durch die Brille von Schülerinnen und Schülern erlebbar gemacht, was zu intensiven Lernerfahrungen und Reflexionen von uns Teilnehmenden aus Schule, Universität und öffentlichen Lehrkräftefortbildungsorganisationen aus 11 Nationen führte: "Hands on" – im wahrsten aller Sinne.

Außerdem werde ich von der Exkursion zum „Reykjavik Centre for Innovation in Education“ berichten, einer regionalen öffentlichen Institution, die sich unter anderem der Lehrkräftefortbildung in der Region Reykjavik widmet.

gelingende und scheiternde Kommunikation erfahrbar machen kann: in wie weit ließe sich diese Übung nutzen, um Ursachen von Spaltung durch fehlschlagende Kommunikation für eigene Kursteilnehmende zur "demokratischen Resilienz" erlebbar zu machen?

## WORKSHOPS: KRITISCHES DENKEN UND ERWEITERUNG DER KI-KOMPETENZ

Gemäß Bloom's Taxonomie des Lernens waren die Aufgabenstellungen der Workshops in aufsteigender Tiefe und Komplexität arrangiert.

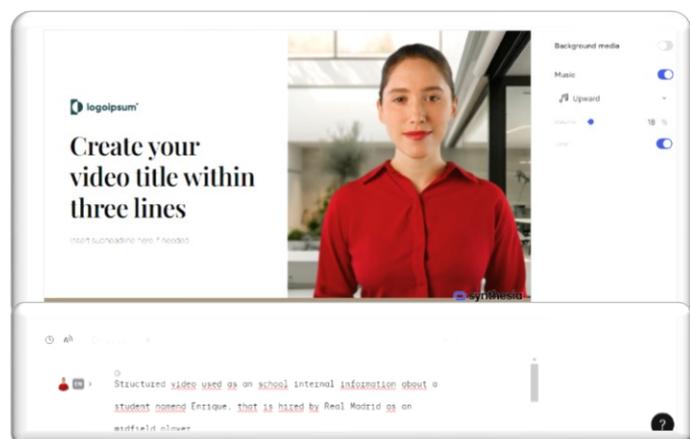
Gestützt auf Aufgabenstellungen mit unpolitischen Bild- und Textimpulsen trugen und fassten wir Informationen zusammen, sonderten Meinungen aus und übten, Argumente zu entwickeln und Schlussfolgerungen aus (Gegen-)Beweisen zu ziehen. Der tendenziell von echter Desinformation losgelöste, indirekte und teilweise spielerische/problemlösende Ansatz wäre dem Bereich der Prebunking-Strategien zur Neutralisierung von Desinformation zuzuordnen und wird für Lerngruppen mit abnehmendem Alter interessanter, da das kritische Denken so unabhängig von realen Bedrohungslagen und verstörenden Botschaften trainiert wird. Hier können sich interessante Ansätze etwa zur Kompetenzerwartung "Fakten und Fiktion" im Lehrplan Sachunterricht der Grundschule zum Ende der Schuleingangsphase ergeben und Aufgabenstellungen inspirieren.

Zur Demonstration von Verbreitung und Wirkung von Desinformation wurden unpolitische Beispielkampagnen aus der Unterhaltungsindustrie untersucht, z.B. zu [Blake Lively](#), die geeignet wären, um reale Desinformationskampagnen mit Jugendlichen motiviert zu untersuchen.

Die Einfachheit der Erstellung von rein fiktiven Memes wurde exemplarisch, ko-kreativ unter Verwendung der Video-KI [Synthesia](#) sichtbar gemacht. Die Aufträge an Kleingruppen lauteten:

- Entscheidet euch für eine Clickbait-Überschrift im Kontext einer Schülerzeitung eurer Schule. (Der Arbeitstitel meiner Gruppe fiel auf: "Caught by Real Madrid: student hired")
- Gestaltet die Geschichte nun aus: Gebt den handelnden Personen Namen, einen Wohnort, Charaktereigenschaften, Hobbys usw.
- Erstellt in nicht mehr als 5 Zeilen einen Prompt für ein Synthesia-Video, um eure Geschichte mit Hilfe der KI darzustellen.
- Teilt und bewertet eure Videoberichte (Produkt meiner Gruppe: "[Enrique's Journey to Real Madrid: A Student's Dream Come True](#)")

Die Erweiterung der Medienkompetenz, indem KI zum Prompten von Kurzvideos eingesetzt wird, um als „Storyteller“ zu fungieren, trägt einen Beitrag zur Förderung des kritischen Denkens in sich, denn es zeigt, mit wie wenig Aufwand Videos zu völlig frei erfundenem Inhalt produziert werden können und den Informationsüberschuss in einer von Informationen überfluteten Welt gerichtet tendenziös durch Wiederholung zu verstärken.



So eindrucksvoll diese Methodik auch ist, sie wird durch die obligatorische Erstellung eines Benutzerkontos unter Angabe von persönlichen Informationen erschwert und lässt sich zudem in Deutschland aktuell nicht ohne weiteres auf Grundlage erlaubter KI-Systeme für die Nutzung an Schulen umsetzen lassen. Leider.

## **WORKSHOPS: FÖRDERUNG VON KOLLABORATION - DURCH PROJEKTBASIERTES LERNEN ODER DIGITALEN UMGEBUNGEN**

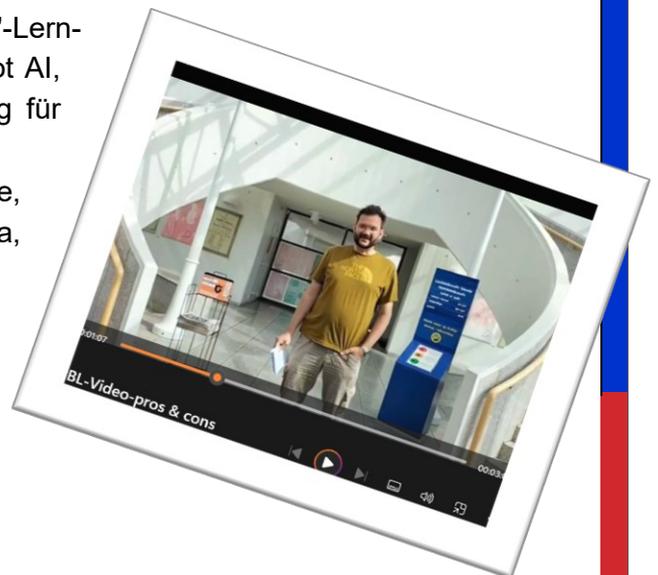
### **PROJECT-BASED LEARNING VIDEO GUIDE**

Projektbasiertes Lernen (PBL) ist eine breite Kategorie von Lernformen, die auch eine Kombination von Lernformen sein kann, solange ein ausgedehntes "Projekt" im Mittelpunkt steht:

- Entwerfen und/oder Erstellen eines greifbaren Produkts, einer Aufführung oder eines Ereignisses.
- Lösen eines realen Problems (kann simuliert oder vollständig authentisch sein).
- Untersuchen eines Themas oder einer Fragestellung, um eine Antwort auf eine offene Frage zu entwickeln.

Es wurde ein (PBL)-Workshop mit Hilfe eines vorgegebenen "PROJECT-BASED LEARNING VIDEO GUIDE" umgesetzt, einer siebenschrittigen Methode, die jeweils von 6er-Teams erarbeitet wurde. Innerhalb von nur drei Stunden sollte ein Lernvideo-Produkt mit Hilfe von CapCut oder Canva erstellt und besprochen werden. Die an die PBL-Methode angelehnten Projektschritte waren:

- Setzt gemeinsam das Ziel einer "3-Minuten"-Lern-Videoproduktion fest (unser Projektziel "AI or not AI, that's the question" - eine Dilemmata-Eröffnung für Kolleginnen und Kollegen)
- Ordnet allen Teammitgliedern Rollen zu: Regie, Recherche, Erzähler:in, Drehbuch, Kamera, Videobearbeitung.
- Recherche: Fakten, Standpunkte und Material zum Thema zusammentragen
- Skripterstellung
- Videodreh
- Videobearbeitung
- Videopräsentation und Besprechung



Diese intensive Methodik fördert nicht nur arbeitsteilige Zusammenarbeit, sondern auch Kreativität und zahlt auf kritisches Denken ein.

### **Goosechase - Teamarbeit in einer digitalen Umgebung entwickeln**

Im Kursverlauf wurde die Plattform [GooseChase](#) zunächst aus Teilnehmendenperspektive per Durchführung einer digitalen Schnitzeljagd erlebbar gemacht. GooseChase ist eine dynamische digitale Anwendung, die Teambuilding und erfahrungsbasiertes Lernen ermöglicht. Für verschiedene Umgebungen von Klassenzimmern bis Kursexkursionen, verwandelt GooseChase traditionelle Aktivitäten in interaktive, mobilgesteuerte Erlebnisse und ist damit [Biparcours](#) (NRW-Landeslizenz von [Actionbound](#)) ähnlich. Teilnehmer begeben sich auf virtuelle Schnitzeljagden und erfüllen

Herausforderungen, indem sie Fotos, Videos oder Textantworten einreichen. Die Vielseitigkeit der Plattform kann sie zu einem wertvollen Werkzeug für Teambuilding machen, sie fördert Zusammenarbeit und verstärkt Inhaltsvermittlung durch Gamification. In der Reflexion wurden Einblicke in die Benutzeroberfläche und Bedienung gegeben. Der Verlauf einer Schnitzeljagd kann in Echtzeit durch den Kursersteller verfolgt werden. Tatsächlich wurde erlebbar, wie eine digitale Umgebung Gamification positiv auf die Lernfreude einzahlen und die Zusammenarbeit begünstigen kann: man beachte zum Beleg das Titelbild dieses Mobilitätsberichts.

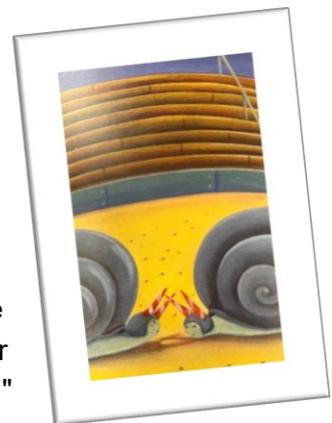
## **WORKSHOP: KREATIVITÄT - INNOVATIVE LEHRMETHODEN**

Das Ziel der vierten Workshops war es, Überraschungselemente in den Unterricht zu integrieren, um die Kreativität bei Schülerinnen und Schülern zu wecken. "Thinking outside the box" soll stimuliert werden durch "Teaching with a twist".

### **Übung: Storytelling mit "DixIt"-Karten.**

Wähle eine Karte aus und entwickle daraus eine Geschichte: In welchem Haus wohnt der Protagonist? Wie heißt er? Warum hat er dieses Haus gewählt? Was ist seine Aufgabe? Und was ist sein verborgenes Geheimnis?

Mein Storytellingtransfer auf das eigene Unterrichtsfach: "Du bist Influencer. Worüber berichtest du eigentlich? Du fragst dich, wie viele Tage es nach dem 1. Follower dauert, 1 Mio. Follower zu generieren, wenn jeder neue Follower 2 weitere Follower jeweils am Folgetag bewirkt." (Mathematik: exponentielles Wachstum)



### **Gruppenübungen: Drama-Techniken - "Mantle of the Expert" nach Dorothea Heathcote**

- Wählt in der Gruppe eine Sparte, auf die KI unmittelbare bedrohliche Auswirkungen hat. (Unsere Gruppenwahl: "Medizinische Unterstützung durch KI")
- Bespricht Facetten der Rolle "die Arbeitslosigkeit" und der Rolle "die KI" und wählt Gruppenmitglieder, die sich auf dem "Hotchair" den Fragen an die "Arbeitslosigkeit" oder an die "KI" stellen.
- Verteilt die Rollen "Patient" und "Medizinische Telefon-KI" und gibt den Rollen Namen für ein Beratungsgespräch vor dem Plenum (Improvisationstheater).
- Verteilt Rollen "realer Arzt", "medizinische KI", "Moderator", "Publikum" für eine TV-Show und simuliert den Ablauf einer Diskussionsrunde, bei der das Publikum Fragen an die Diskutierenden stellt. Führt eure TV-Show vor dem Plenum auf.
- Reflektiert die Auswirkungen der Übungen.

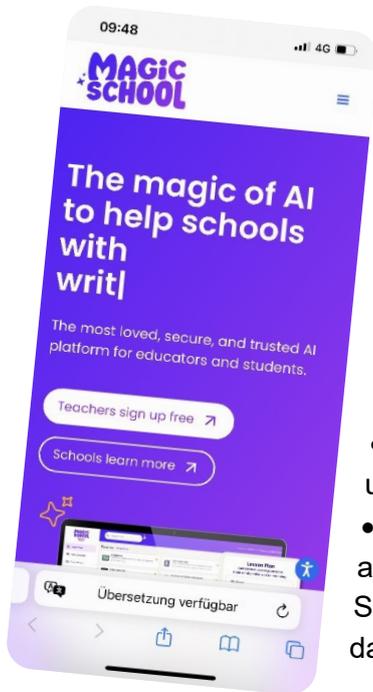


Der "Mantle of the Expert" ist ein Konzept, das Rollenübernahme, aktives Lernen, Kreativität und Vorstellungskraft sowie einen interdisziplinären Ansatz fördert. Die Methode zielt darauf ab, Schülerinnen und Schüler aktiv und engagiert in eine Rolle zu versetzen, deren Reflexion tiefes

Themenverständnis auf Förderung von Empathie einzahlt. Ich komme in meiner Abschlussreflexion hierauf noch zurück.

## Demonstration: Co-kreative Entwicklung von Unterrichtsvorhaben mit MagicSchool

Die KI-Plattform "[MagicSchool](#)" bietet eine Vielzahl von Fähigkeiten, um das Lernen und die Unterrichtsvorbereitung zu unterstützen. Dazu gehört eine Sammlung spezialisierter KI-Funktionen:



- Personalisierte Lernpfade: MagicSchool erstellt individuelle Lernpläne basierend auf nationalen Curricula, den Bedürfnissen und dem Kenntnisstand von Schülerinnen und Schülern.
- Interaktive Inhalte: Die KI kann interaktive Lernmaterialien und -Lernräume generieren.
- Echtzeit-Feedback: Schüler erhalten sofortige Rückmeldungen zu ihren Leistungen, was eine schnelle Anpassung des Lernprozesses ermöglicht.
- Vielfältige Lernressourcen: MagicSchool stellt eine breite Palette von Ressourcen zur Verfügung, darunter Texte, Videos und Übungen, die verschiedene Lernstile ansprechen.
- Gamification: Durch spielerische Elemente wird das Lernen unterhaltsamer und ansprechender gestaltet.
- Lehrunterstützung: Die KI kann Lehrkräfte unterstützen, indem sie administrative Aufgaben übernimmt und Einblicke in den Lernfortschritt von Schülerinnen und Schülern verschafft. Außerdem gibt es einen KI-Tutor, der das Prompting der spezialisierten KI unterstützt.

Ein Tool wie MagicSchool hat, wenn unter Berücksichtigung der Konformität mit EU-Richtlinien für digitale Dienstleitungen und KI eingesetzt, ein erhebliches Potenzial, Lehrkräfte bei der Planung und Durchführung von individualisiertem Unterricht ko-kreativ zu unterstützen. Es wäre großartig, wenn sich dieses Produkt als Richtlinienkonform erweisen können würde.

## WORKSHOPS: KOMMUNIKATION - DEBATTEN ANREGEN MIT PROCESS DRAMA

Die Lehrmethode des "Process Drama" ist ein kreativer und interaktiver Ansatz, der das Lernen durch dramatische Aktivitäten fördert. Sie bietet eine angenehme, soziale und emotional ansprechende Möglichkeit für junge Menschen und Erwachsene, in imaginären Welten zu lernen und ihre Kommunikation zu verbessern. Gleichzeitig werden wichtige Lebenskompetenzen wie Zusammenarbeit, kritisches Denken, Kreativität und Resilienz gefördert.

### Konferenz-Rollenspiel

Am Morgen des Workshoptags wurden vier Teilnehmende der Kursgruppe im Voraus und unter der Bitte um Verschwiegenheit informiert, dass sie im bevorstehenden "KI-Konferenzrollenspiel" die Rolle von KI-Bots übernehmen sollen, der die Risiken von KI kleinredet und die Möglichkeiten übertreibt. Die übrigen Mitglieder der KI-Konferenz hatten ohne tiefere Rollenbeschreibung den Auftrag, in jeweils drei Konferenzgesprächen die KI-Bots unter den Konferenzteilnehmern zu enttarnen und deren geheime Mission offenzulegen. Alle Konferenzteilnehmenden wurden so herausgefordert, ihre

Argumente zu formulieren und zu verteidigen. In der Reflexionsphase gelang es in der Gesamtgruppe, drei von vier KI-Bots tatsächlich zu enttarnen und ihre Absichten offenzulegen.

## Gesamtgruppenübung: Storytelling und Process Drama

Jorge Bucay, ein argentinischer Psychotherapeut und Schriftsteller, betont in seinen Werken die Bedeutung von Geschichten als Lernmittel. Die zentralen Ideen seiner Philosophie zum Lernen durch Geschichten sind:

- Erzählen als Lehrmethode: Bucay glaubt, dass Geschichten eine kraftvolle Methode sind, um komplexe Ideen und Lebenslektionen zu vermitteln. Sie ermöglichen es den Zuhörern, sich emotional mit den Inhalten zu verbinden.
- Identifikation und Reflexion: Durch das Eintauchen in die Geschichten können die Leser oder Zuhörer sich mit den Charakteren identifizieren. Dies fördert die Reflexion über eigene Erfahrungen und Lebenssituationen.
- Vielschichtigkeit von Bedeutungen: Geschichten bieten oft mehrere Ebenen von Bedeutungen, die es den Menschen ermöglichen, verschiedene Perspektiven zu betrachten und ihre eigenen Schlüsse zu ziehen.
- Emotionale Verbindung: Bucay betont, dass Geschichten Emotionen ansprechen und somit das Lernen effektiver machen. Emotionale Erlebnisse bleiben oft länger im Gedächtnis.
- Selbstentdeckung: Durch das Hören oder Lesen von Geschichten können Menschen neue Einsichten über sich selbst gewinnen und ihre eigenen Werte und Überzeugungen hinterfragen.

Insgesamt sieht Bucay Geschichten also als ein wertvolles Werkzeug, um Wissen zu vermitteln, persönliche Entwicklung zu fördern und tiefere Einsichten in das Leben zu ermöglichen. Als Beispiel wurde ein Impuls durch das Märchen "Cinderella" aufgegriffen. Aufgaben im Verlauf wurden gestellt:

- Arbeitsteilige, gemeinsame Lesung von "Cinderella" im Stuhlkreis.
- Die Rollen des Märchens wurden anschließend mehrfach verteilt: Prinz, Cinderella, Stiefmutter, Schwiegermutter, Schwestern. Die Geschichte wurde von einer Person nacherzählt, die keinen Stuhl im Stuhlkreis hatte. Immer wenn in der Nacherzählung eine Rolle benannt wurde, mussten sich diese Rolleninhaber einen neuen Stuhl suchen. Wer übrig blieb, musste weiter nacherzählen. Eine sehr dynamische Situation, die Aufmerksamkeit erzwang.
- In Teilgruppen mussten sodann die "Prinzen" mit ihren Eltern ein kritisches Gespräch zur Verlobung mit Cinderella führen.
  - Prinzen ließen sich auf einem Stuhl sitzend vom "Engelchen" und "Teufelchen" die Für- und Wider-Argumente einer Heirat mit Cinderella einflüstern.
  - Im "Tunnel of Thoughts" erhielten Prinzen vielfältige Ratschläge.
  - Die Teilgruppen hielten im "Frozen Picture" die Prinzfamilie nach einem Jahr der Heirat fest.
    - Zuletzt wurde szenisch die Prinzfamilie nach 10 Jahren kurz dargestellt. In diesen Szenen konnten Gegenstände sprechen, die die Prinzfamilie in all den Jahren beobachtet haben konnte.



In der Reflexion wurde die Tiefe der Methodik sichtbar. Mit dieser Methode wurde nicht nur die Kommunikation und das Hineinversetzen in verschiedene Rollen gefördert, sondern insbesondere auch das kreative und kritische Denken.

## **EXKURSION: REYKJAVIK CENTRE FOR INNOVATION IN EDUCATION – BILDUNGSSYSTEM UND -REFORM IN ISLAND**

Am vorletzten Kurstag gab es die Gelegenheit, von Hjörtur Ágústsson, dem Leiter des Reykjavik Centre for Innovation in Education, aus erster Hand über das isländische Bildungssystem zu erfahren und mit ihm zu diskutieren. Das Reykjavik Centre for Innovation in Education ist Teil des Reykjavik Department of Education and Youth. Es koordiniert die Zusammenarbeit der akademischen Gemeinschaft in Bezug auf berufliche Entwicklung und Weiterbildung und bietet Unterstützungs- und Beratungsprogramme für pädagogische Teams (Mixtúra Centre for Creativity and Technology). Zudem trägt es das isländische Erasmus+ Konsortium. Es ist verantwortlich für die Implementation der Reform des nationalen Curriculums bis zur 9. Klasse.



Von den 400.000 Bürgerinnen und Bürgern in Island, von denen 17,2 % einen Migrationshintergrund haben, leben rund ein Drittel in Reykjavik. In der Stadt gibt es 22.000 Kinder im Alter von 0 bis 16 Jahren sowie etwa 5.500 Erziehende und Lehrkräfte im Bereich Grundschule und Sekundarstufe I, was einer Betreuungsquote von 4:1 entspricht. Im Vergleich dazu hat die Stadt Herne, die in etwa der Bevölkerungsgröße und Altersstruktur Reykjaviks entspricht, eine Betreuungsquote von ungefähr 10:1 und setzt somit etwa nur 40 % des Personals im Bereich Erziehung und Schule im Vergleich zu Reykjavik ein.

Im Jahr 2017 begann Reykjavik einen Bildungsreformprozess unter dem Titel "Developing the Reykjavik Education Policy 2030", der sich der Leitfrage widmete: "Welche Fähigkeiten möchten wir, dass unser Bildungssystem unseren Kindern bis 2030 vermittelt?" In einem bemerkenswerten basisdemokratischen Prozess mit über 10.000 Beteiligten, darunter Kinder, Eltern, Lehrkräfte, Akademiker:innen, NGOs und die allgemeine Öffentlichkeit, wurden die Vision und die Kernkompetenzen festgelegt. Die Vision lautet: "Kinder und Jugendliche erleben in den Schulen und Freizeitzentren der Stadt dynamische Bildungserlebnisse, die es ihnen ermöglichen, ihre Träume zu verwirklichen und eine positive Wirkung auf Gesellschaft und Umwelt zu haben." Die Kernkompetenzen umfassen Gesundheit, Kreativität, Selbstermächtigung, soziale Fähigkeiten sowie Sprach- und Fachkompetenzen.

Das aus dem Reformprozess resultierende Problem der Umsetzung wird in erheblichem Maße durch die Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte adressiert. Die Implementierung verfolgt einen Prozessansatz, der weniger auf Projektumsetzung abzielt, sondern darauf, eine Kultur zu schaffen, die Entwicklung und Innovation fördert. Dabei wird Vertrauen aufgebaut, um innovativ zu sein, Risiken einzugehen, Fehler zu machen sowie Resilienz und eine Wachstumshaltung in einer

Lerngemeinschaft zu fördern. Dieses Bild ist durchaus vergleichbar mit dem Leitbild der Lehrkräftefortbildung der Bezirksregierung Arnsberg.

Mehr als 100 Aktionspläne wurden in drei Umsetzungsphasen (2019-2021, 2022-2024, 2025-2027) mit einem Reformbudget von ursprünglich etwa 1,5 Millionen EUR pro Jahr hinterlegt, was dem Lehrkräftefortbildungsetat der Bezirksregierung Arnsberg entspricht, die etwa 20-mal mehr Schülerinnen und Schüler beherbergt. Reykjavik verfügt über eine Lehrkräftefortbildungs- und Monitoringplattform (Torgið – "das Quadrat") für die angeschlossenen Schulen, welche im Monitoringteil dem Konzept der pilotierten Software "FORMAT" in Nordrhein-Westfalen ähnelt. Torgið ermöglicht es, indirekt einzusehen, welche Maßnahmen des Reformprozesses von den Schulen bereits verfolgt wurden. Der Fortschritt des Reformprozesses ist somit transparent und nachsteuerbar.

## ABSCHLUSSREFLEXION

Das wahrgenommene Mobilitätsangebot nach Island, am Rande Europas, an dem die Europäische Kontinentalplatte auf die Amerikanische trifft, hat für mich wesentliche Ziele von Erasmus+ erfüllt: "berufliche und persönliche Entwicklung durch Bildung – Zusammenwachsen durch interkulturelle Begegnung – Stärkung der Europäischen Identität".

Jeder Kurstag hat inspiriert, wie schon in einigen Abschnitten dargestellt. Besonders hervorheben möchte ich die Drama-Technik des "Mantle of the Expert" nach Dorothea Heathcote zur Weiterentwicklung unseres Fortbildungsmoduls „Resilienz gegen Desinformation“. Es lässt sich erahnen, welche Tiefe und welchen Beitrag zum kritischen Denken die Möglichkeit bieten könnte, einen Desinformator zu interviewen. Wer ist er oder sie? Hat er oder sie Familie? Wie steht er oder sie zu seinem oder ihrem Job? Und wie ist er oder sie dazu gekommen? Was befähigt dazu? Warum macht er oder sie weiter? Dieser Zugang eröffnet einen emotionalen, empathischen Blick und kann helfen, Ängste zu verarbeiten, aber vor allem auch den thematischen Tiefgang zu verstärken. Ähnlich könnte die Stimulation von Debatten durch Storytelling wertvolle neue Ansätze jenseits der Medienkompetenz eröffnen, um Techniken der Desinformation zu vertiefen und Argumentationen auf neue Ebenen zu verhelfen.

Mit Blick auf die Arbeit an der Bildungskultur des Reykjavik Centre for Innovation in Education stellen sich Fragen, ob wir in NRW mit Blick auf unsere Reformvorhaben, angemessene Schwerpunkte verfolgen und Implementationsprozesse realistisch und sinnvoll anstoßen. Kann das wirklich intensiv vorbereitete isländische Reformvorgehen als beispielhaft gelten, im für uns in NRW skalierbaren Sinne, bei 50 mal mehr Einwohner:innen?

Zusammen mit allen über 30 Teilnehmenden und -gebenden aus 11 europäischen Nationen ist eine wahrhaft identitätsstiftende Nähe unter Europäern entstanden, die von- und miteinander lernen konnten.

Ich bin dankbar für meine Lernreise.

Stefan Roth,

Lehrkräftefortbildung der Bezirksregierung Arnsberg im Mai 2025

