

# PROJEKTTITEL: IDEENWERKSTATT - SCHÜLER\*INNEN GESTALTEN ZUKUNFT

PROJEKTLEITUNG: FH CAMPUS 02

LAUFZEIT: 01.06.2025 – 31.08.2027

---

## Welche Möglichkeiten bietet Ihr Projekt für Pädagoginnen und Pädagogen, die einen Kooperationszuschuss beantragen möchten?

Durch die Kooperation an unserem Projekt „Ideenwerkstatt“ erhalten die Pädagoginnen und Pädagogen ein didaktisches Konzept, wie sie mit Schüler:innen unterschiedlicher Altersklassen neue Ideen entlang des Design Thinking Prozesses generieren und umsetzen können. Dadurch wird ein innovatives, praxisnahes Lernen ermöglicht, das Kinder und Jugendliche für Themen der technischen Innovation begeistert und ihr Interesse nachhaltig stärkt.

## PROJEKTPARTNER:INNEN

- **Konsortium:**
  - FH CAMPUS 02 / Department Innovationsmanagement und Department Automatisierungstechnik
  - PyroScience AT GmbH
  - Mana Health Technologies GmbH
  - Knapp AG
- **Schulische Bildungseinrichtung:**
  - Bischöfliches Gymnasium Augustinum
  - BRG Keplerstraße
  - MS Wildon
  - VS Algersdorf
  - VS Gössendorf
  - VS Tobelbad

## PROJEKTZIELE

- **Förderung technischer Fähigkeiten und Vermittlung von Innovationsmethoden**  
Das Projekt vermittelt Schüler:innen in Workshops und interaktiven Formaten technische Fähigkeiten sowie Methoden des Innovationsmanagements und der Problemlösung anhand des Design-Thinking-Prozesses.
- **Stärkung von Kreativität und Problemlösungskompetenzen**  
Die Teilnehmer:innen erarbeiten durch den Einsatz von Rapid Prototyping und kreativen Methoden innovative Lösungen für reale Herausforderungen aus der Praxis. Dadurch werden sowohl Eigeninitiative als auch die Fähigkeit, komplexe Probleme zu lösen, gefördert.
- **Vernetzung zwischen Bildung und Praxis**  
Das Projekt fördert die Vernetzung von Schulen, Unternehmen und Forschung, um nachhaltige Partnerschaften und praxisnahe Einblicke für Schüler:innen zu schaffen.

- **Gleichberechtigung und Vielfalt**  
Gender- und Diversitätsaspekte sind fester Bestandteil des Projekts. Durch Rollenvorbilder und inklusive Gestaltung werden stereotype Berufsbilder hinterfragt und vielfältige Karrierewege aufgezeigt. Ziel ist es, Gleichberechtigung und Vielfalt in technischen Berufen nachhaltig zu fördern.

## WAS PASSIERT IM PROJEKT?

### Worum geht es im Projekt?

Die „Ideenwerkstatt“ ist ein innovatives Bildungsprojekt, das Schüler:innen jeden Alters dazu befähigen soll, kreative Lösungen für echte Herausforderungen aus Wirtschaft und Gesellschaft zu entwickeln. Dabei stehen Teamarbeit, Kreativität und moderne Technik im Mittelpunkt.

Ziel ist es, junge Menschen dazu zu ermutigen, sich mit Forschung, Technik und Innovation auseinanderzusetzen – praxisnah, altersgerecht und mit viel Raum für eigene Ideen. Möglich wird das durch die Zusammenarbeit von Schulen, Unternehmen und der Fachhochschule CAMPUS 02.

### Was passiert im Projekt konkret?

Das Herzstück des Projekts ist der sogenannte „Design Thinking“-Prozess – eine moderne Methode, wie sie auch in der Wirtschaft und Forschung genutzt wird, um komplexe Probleme kreativ zu lösen. Die Schüler:innen durchlaufen dabei sechs zentrale Schritte:

1. **Verstehen:** Schüler:innen lernen ein spezifisches Problemfeld zu verstehen.
2. **Beobachten:** Kontaktpunkte mit Stakeholdern werden identifiziert und Beobachtungen angestellt.
3. **Standpunkt definieren:** Die gewonnenen Einsichten werden in einen gemeinsamen Standpunkt zusammengeführt.
4. **Ideen finden:** In kreativen Sessions werden innovative Produktideen entwickelt.
5. **Prototypen bauen:** Ideen werden in greifbare Prototypen umgesetzt. Je nach Schulstufe wird auf verschiedene Hilfsmittel zurückgegriffen, auch mit Hilfe moderner 3D-Drucktechnologien.
6. **Testen & verbessern:** Prototypen werden getestet und iterativ verbessert.

Dazu gibt es verschiedene Workshop-Formate: In der ersten Phase lernen die Schüler:innen, wie man Probleme erkennt und gute Ideen entwickelt. In der zweiten Phase geht es dann an die Umsetzung – je nach Schulstufe mit Modellbau, 3D-Druck, Elektronik und mehr.

### Warum ist das besonders?

- **Echte Probleme, echte Lösungen:** Die Aufgaben kommen von Unternehmen aus der Region – etwa aus dem Bereich Technik, Sensorik oder Gesundheit.
- **Altersgerecht und praxisnah:** Je nach Schulstufe basteln die Jüngeren mit Knete oder Baukästen, während die Älteren mit CAD-Software und Mikrocontrollern arbeiten können.
- **Teamwork & Kreativität:** Die Schüler:innen arbeiten gemeinsam, tauschen sich mit Expertinnen und Experten aus und erhalten Feedback von echten Profis.

## KONTAKT UND INFORMATION FÜR KOOPERATIONSZUSCHÜSSE:

**Projektleitung:** Dr. Clemens Gamerith  
**Telefonnummer:** +43 316 6002 362  
**E-Mail:** [clemens.gamerith@campus02.at](mailto:clemens.gamerith@campus02.at)

Nutzen Sie weitere spannende Förderangebote des Bundesministeriums für Innovation, Mobilität und Infrastruktur (BMIMI) zum Thema Menschen in Forschung, Technologie und Innovation:

<https://www.ffg.at/menschen>