

FUTURE SKILLS

Dies ist eine Zusammenfassung der Fähigkeiten, die Kinder und Jugendliche benötigen, um die Zukunft zu gestalten. Die Fähigkeiten werden in der GDI-Studie «Future Skills» ausführlich erläutert.

Die Studie kann unter gdi.ch/futureskills gratis bezogen werden.

WISSEN

(Analyse Ist-Zustand)



GRUNDLAGENWISSEN

- **Online-Kompetenzen** (z. B. verstehen, wo man welche Daten von sich preisgibt)
- **Demokratieverständnis** (z. B. Demokratie als Gewaltenteilung statt nur Mehrheitsdiktatur ansehen)
- **Volkswirtschaftliche Zusammenhänge verstehen** (z. B. verstehen, weshalb unser jetziges Wirtschaftssystem Wachstum benötigt)
- **Ökologische Zusammenhänge verstehen** (z. B. verstehen, inwiefern E-Autos tatsächlich umweltfreundlicher sind)



WISSENSANEIGNUNG/VERARBEITUNG

- **Komplexe und im Überfluss vorhandene Informationen verarbeiten** (z. B. sich über eine Abstimmungsvorlage ausgiebig und aus unterschiedlichen Quellen zu informieren)
- **Sich neues Wissen schnell aneignen** (z. B. nach Online-Recherche einen 3-D-Drucker bedienen können)
- **Statistiken verstehen und Risiken einschätzen** (z. B. in Prozenten ausgedrückte Nebenwirkungsrisiken eines Medikaments verstehen)
- **Wissenschaftliches Denken** (z. B. überlegen, wie man eine Hypothese empirisch überprüfen könnte)
- **Medienkompetenz** (z. B. durch Recherche den Wahrheitsgehalt eines Social-Media-Posts überprüfen können)
- **Akzeptierte Realitäten hinterfragen** (z. B. überlegen, was von dem, was wir als natürlich ansehen, in Wirklichkeit gesellschaftliche Konventionen sind)

WOLLEN

(Definition Soll-Zustand)



SELBST-KOMPETENZEN

- **Eigenantrieb & Selbstverantwortung** (z. B. sich ohne Vorgaben von Autoritäten in einem interessanten Gebiet weiterbilden)
- **Anpassungsfähigkeit** (z. B. bereit sein, seinen Wohnort für einen Job zu wechseln)
- **Introspektion und Reflexion eigener Gefühle, Bedürfnisse und Interessen** (z. B. durch Meditation Gründe und Fremdeinflüsse eigener Wünsche erforschen)



EXPLORATIONSWILLEN

- **Neugier** (z. B. sich ohne Zwang oder finanzielle Anreize in ein Thema einlesen)
- **Kreativität & Fantasie** (z. B. sich vorstellen, wie die Dinge ganz anders sein könnten, als sie es jetzt sind)
- **Formulierung von gesellschaftlichen Zielen** (z. B. Armut in der Schweiz beseitigen)
- **Künstlerische Ausdrucksfähigkeit** (z. B. Ideen generieren, wie man eigenes Empfinden filmisch ausdrücken könnte)
- **Unternehmerisches Denken** (z. B. ein eigenes Produkt lancieren)



WERTE

- **Bereitschaft, sich für die Gemeinschaft zu engagieren** (z. B. Freiwilligenarbeit oder Engagement in der Gemeindepolitik)
- **Bereitschaft, Unbekannten einen Vertrauensvorschuss zu geben** (z. B. darauf vertrauen, dass Abmachungen ohne Vertragsabschluss eingehalten werden)
- **Denken in längeren Zeitperspektiven** (z. B. sich die Welt in 100 Jahren vorstellen)
- **Verantwortung gegenüber zukünftigen Generationen** (z. B. bei Konsumententscheidungen auch zukünftige Generationen einbeziehen)
- **Wertschätzung nicht-materieller Ressourcen** (z. B. zugunsten von Freizeit auf Lohn verzichten)
- **Reflektieren/Hinterfragen von gesellschaftlichen Wertvorstellungen** (z. B. kritische Reflexion von Werten wie Freiheit, Wohlstand oder Demokratie)

WIRKEN

(Diskrepanzreduktion zwischen Ist- und Soll-Zustand)



UMSETZUNG

- **Praktische Fähigkeiten**
 - Survival Skills (z. B. ein Feuer machen, essbare Beeren/Pilze erkennen, Wasser filtern)
 - Handwerkliche Fähigkeiten (z. B. einen Tisch bauen)
 - Gärtnerische Fähigkeiten (z. B. einen Gemüsegarten pflegen)
 - Technische Bastelfähigkeiten (z. B. eine Smartphone-Batterie auswechseln)
 - Computer Skills (z. B. sich schnell in eine unbekannte Software einarbeiten)
 - Programmierfähigkeiten (z. B. App- oder Arduino-Programmierung)
 - Administrative Fähigkeiten (z. B. einen Vertrag oder eine Rechnung erstellen)
- Sich selbst organisieren können (z. B. eine Prioritätenliste erstellen)



WIRKSAMKEIT

- Selbstwirksamkeit (z. B. sich die Umsetzung neuartiger Projekte zutrauen)
- Mut zum Fehler/Experimentierfreude (z. B. ein riskantes Projekt starten und von Anfang an dessen Scheitern in Kauf nehmen)
- Geduld/Durchhaltevermögen (z. B. ein Projekt nach ersten Schwierigkeiten nicht aufgeben)
- Stressresilienz (z. B. Verluste, Rückschläge und Ungewissheiten verkraften können)



SOZIALKOMPETENZEN

- In der Gruppe Entscheidungen treffen (z. B. sich in einer heterogenen Arbeitsgruppe auf ein Ziel einigen)
- Gruppenarbeiten koordinieren (z. B. in heterogenen Gruppen kommunizieren und Aufgaben aufteilen)
- Fähigkeit, eigene Ideen, Kenntnisse und Interessen verständlich darzustellen (z. B. jemandem eine eigene Idee erklären)
- Fähigkeit, über Gefühle und Bedürfnisse zu sprechen (z. B. persönliche Enttäuschung auf konstruktive und empathische Art kundtun)