

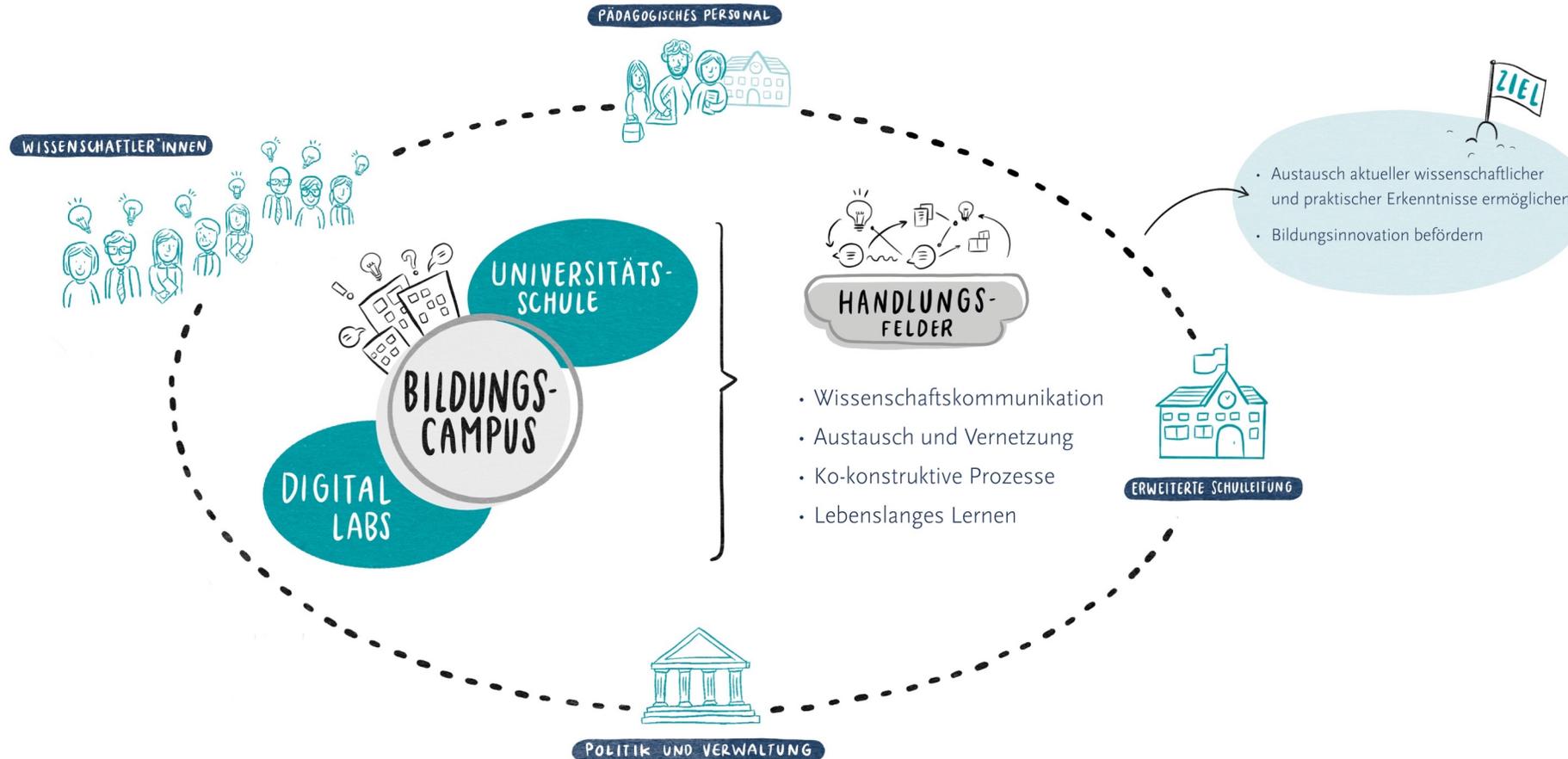
3. Fachtagung Digitalisierung in der beruflichen Bildung „Ausbildung und Arbeit 4.0: digitale Kompetenzen neu gelebt“

Workshop

„Mit Design Thinking gemeinsam Lösungen für die Digitalisierung Ihrer Schule entwickeln“

Anne Burghardt und Katrin Völkner, PhD

28. April 2022



Ziele

- Kennenlernen von Design Thinking – Prinzipien und Prozess
- Bearbeitung eigener Fragestellungen
- Austausch mit anderen Lehrkräften und Schulleitungen

Agenda

- Check-in
- Kurzer Input
- Design Thinking Sprint in Tandems
- Check-out

Welche drei Begriffe fallen Ihnen beim Stichwort „Design Thinking“ ein?

agil
 praxisnah
 bedarfsgerecht
 prozessgedanke?
 neue tools an zielgruppe ausrichten
 Kanban
 Struktur
 Ziel
 Teamarbeit
 Gestaltung
 papier
 bleistift

Anwendernutzen evaluieren
 Lösungsansätze finden
 planmäßig entwickeln
 Im Team zielführend
 praktikable Lösungen finden
 Aufbreitung & Analyse eines Sachverhaltes (Was ist das Problem?)
 Innovation
 Ideengenerierung
 menschenzentriert

Design Thinking ist Methode, Prozess und Haltung! Es ist im Wesentlichen durch fünf Prinzipien geprägt:



Nutzer*innenzentrierung: aus Perspektive der Nutzer*innen denken



Problemidentifizierung: Problem erkunden, entdecken und benennen



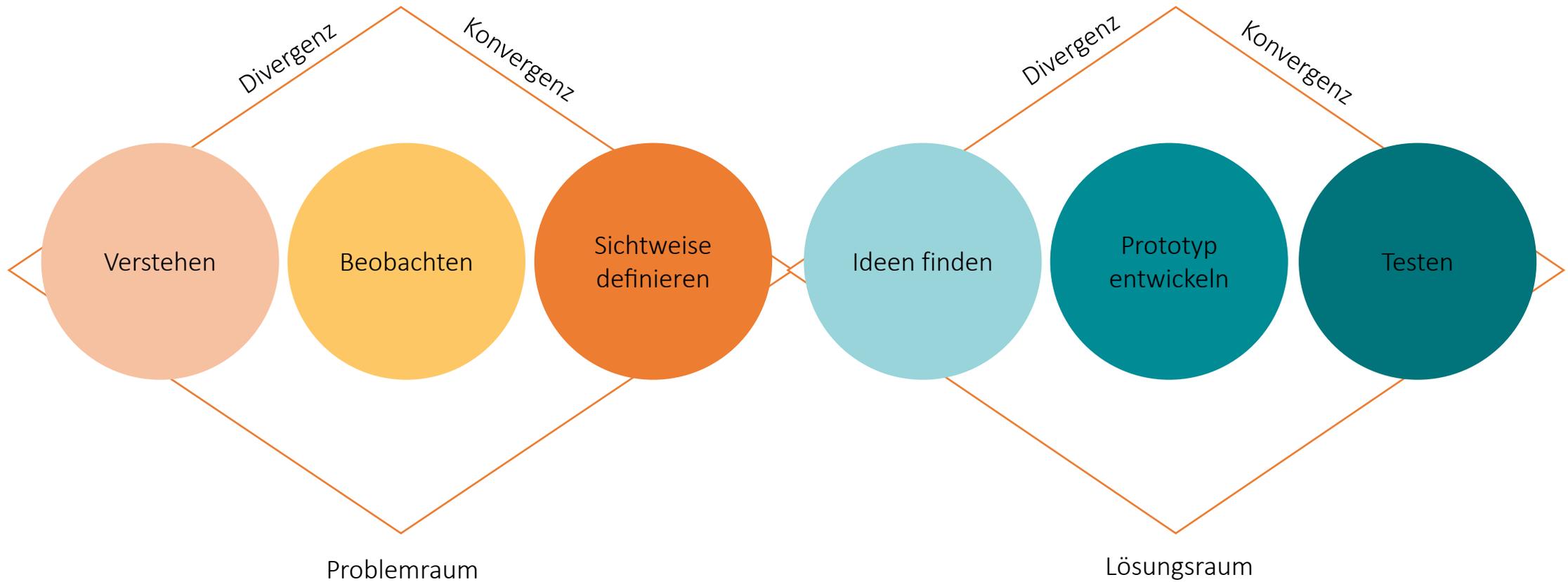
Visualisierung: Ideen und Gedanken sichtbar und besprechbar machen



Experimentieren: früh und oft Lösungsideen testen

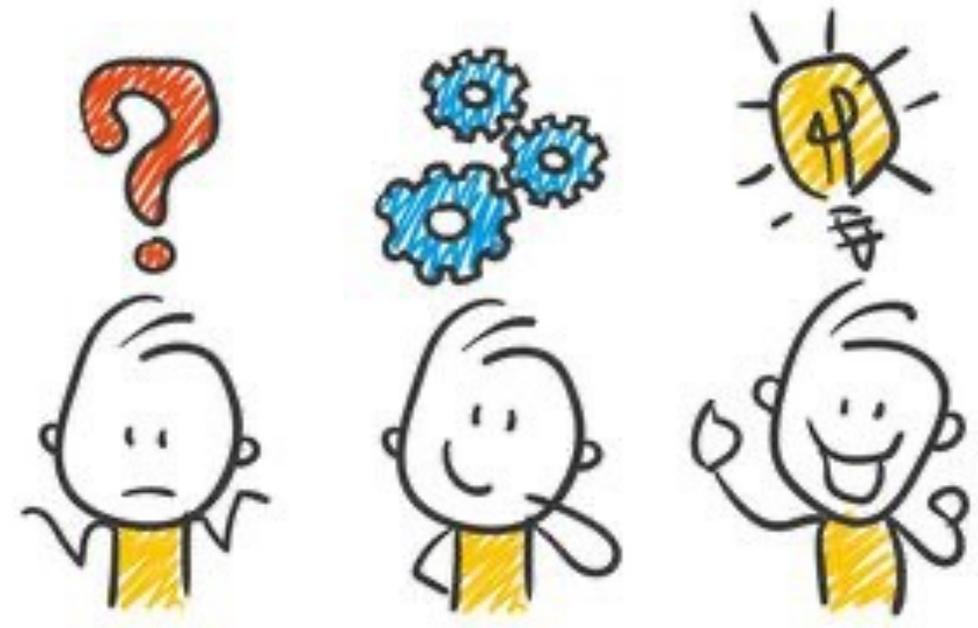


Zusammenarbeit: vielfältige Perspektiven in diversen Teams



- Nachhaltigere Schulentwicklung durch mehr Beteiligung der Zielgruppe
- Weniger Reibungsverluste durch direktes Feedback der Zielgruppe
- Innovative Ideen durch heterogene Teams und vielfältige Perspektiven
- Individuelle Lösungen statt Standardisierung
- Entlastung von Einzelkämpfer*innen durch Verantwortungsübernahme der Schulgemeinschaft
- Effiziente und effektive Zusammenarbeit durch einfache Tools und Regeln
- Kultur von Wertschätzung und des Miteinanders
- ...

Aufgabe: Entwickeln Sie etwas Nützliches für eine aktuelle Herausforderung aus dem Alltag Ihres Gegenübers.



Quelle: <https://i.pinimg.com/474x/71/b9/d9/71b9d9cb097aa03ef5f79e5a821a52d6.jpg>

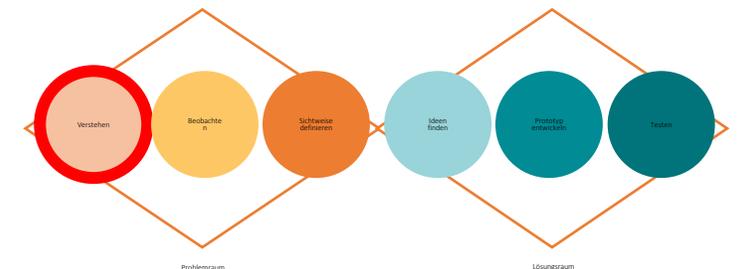
Notieren Sie eine Herausforderung, für die Sie aktuell neue Impulse / Ideen suchen, und über die Sie bereit sind, mit einem Gegenüber im folgenden Prozess zu sprechen.

Einige von den Teilnehmer*innen eingebrachte Problemstellungen:

- Wie kann ich meine Kolleg*innen ermutigen, anonyme online Beurteilungen zu nutzen?
- Wie motiviere ich Kolleg*innen, grundsätzlich mehr mit digitalen Tools zu arbeiten?
- An unserer Schule haben wir einige Tablet-Klassen und andere, die eher analog unterwegs sind. Wie stelle ich sicher, dass alle einen guten Zugang zu digitalen Materialien haben?
- Ich möchte ein zukunftsfähiges Konzept für die Hard- und Softwarenutzung an meiner Schule entwickeln. Wie kann ich am besten vorgehen?

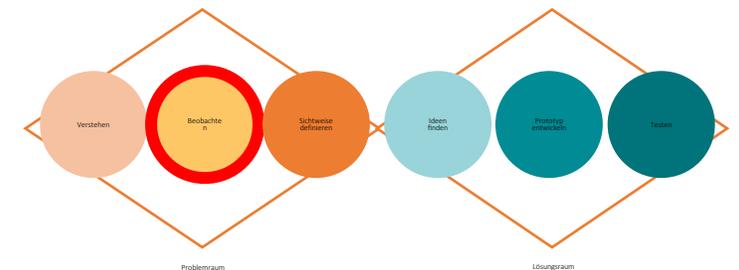
1. Verstehen: Lernen Sie die Fragestellung kennen, tauschen Sie Erfahrungen aus und finden Sie offene Fragen. (Interview)

Welche Herausforderung hat Ihr Gegenüber? Für welches Problem sucht er/sie eine neue Lösung? Warum (Bedürfnis)? Was hat er/sie schon versucht?



2. Beobachten II: Lernen Sie Ihre Zielgruppe und deren Bedürfnisse kennen. (Interview)

Welche Aussagen Ihres Gegenübers waren interessant? Welche haben Sie überrascht? Fragen Sie nach und versuchen Sie noch mehr über die tatsächlichen Bedürfnisse und den Kontext Ihres Gegenübers zu erfahren.



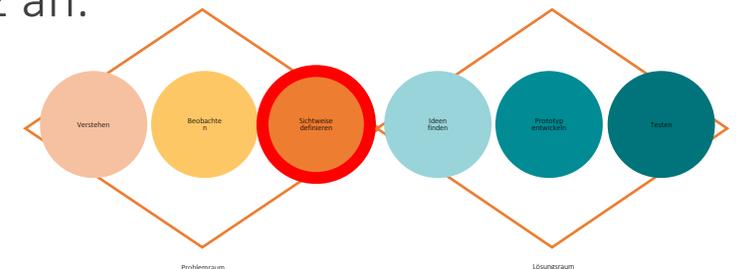
3. Sichtweise definieren:

A) Reflektieren Sie die Ziele und Bedürfnisse Ihres Gegenübers und formulieren Sie die wichtigsten nach Ihrem aktuellen Verständnis.

Sind Ihnen wichtige Rahmenbedingungen oder Besonderheiten aufgefallen? Was sollten Sie bei der Ideenentwicklung / Lösungsfindung unbedingt beachten?

B) Holen Sie Feedback zu Ihrer Problemdefinition ein und schärfen Sie diese gemeinsam mit Ihrem Gegenüber. (Gespräch)

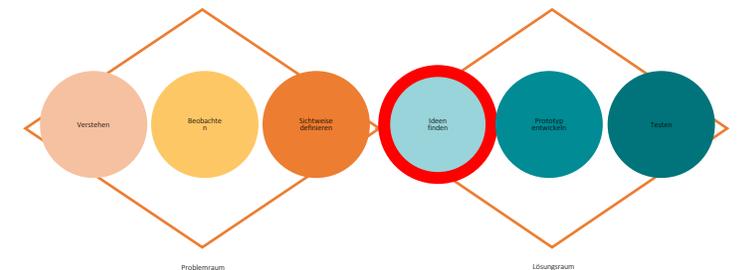
Stellen Sie Ihrem Gegenüber in Kürze Ihre formulierte Fragestellung vor und bitten Sie ihn/sie diese zu kommentieren. Passen Sie die Formulierung ggf. kurz an.



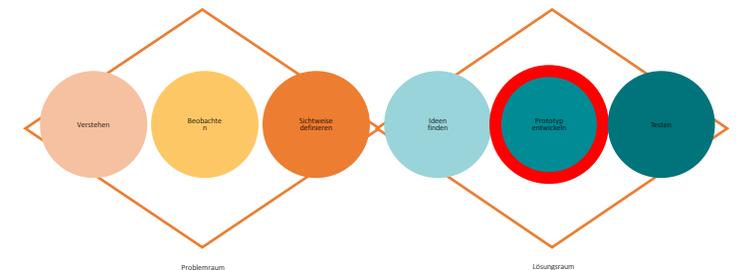
4. Ideen finden:

A) Skizzieren Sie mindestens 3-5 neue Ideen zur Lösung der definierten Problemstellung.

B) Holen Sie Feedback zu Ihren ersten Ideen von Ihrem Gegenüber ein.
Was gefällt? Was passt (noch) nicht gut? Welche neuen Ideen entstehen?

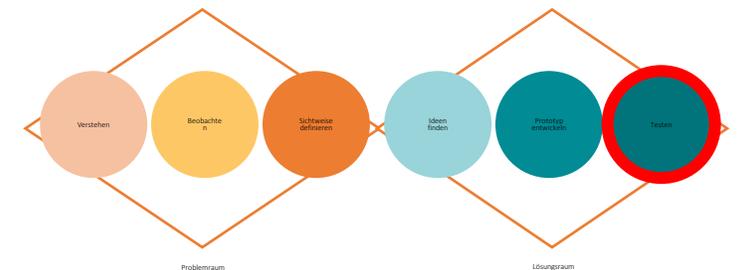


5. Prototypen entwickeln: Reflektieren Sie das Feedback und konkretisieren/verbessern Sie eine Idee oder entwickeln Sie eine neue. Versuchen Sie Ihre Idee zu visualisieren bzw. für Ihren Gegenüber (soweit wie auf einem weißen A4-Blatt möglich) greifbar / konkret zu machen. Welche weiteren Hilfestellungen / Ressourcen / Links / Kontakte können Sie Ihrem Gegenüber mit auf den Weg geben?



6. Testen Sie Ihren Prototyp: Stellen Sie Ihre vorläufig finale Idee Ihrem Gegenüber in Kürze vor.

An dieser Stelle würden Sie in einem „echten“ Design Thinking Prozess weiteres Feedback für Ihren Prototypen erhalten und diesen daraufhin weiter verbessern und anpassen oder ggf. auch verwerfen und eine neue Idee entwickeln.



Was nehmen Sie aus dem Workshop mit?

Fange nicht mit der Lösungssuche an

Lösungen durch: Zuhören, Zeit, Empathie, Perspektivwechsel

Interessante Arbeitsform, gute Begegnung mit dem dem Gegenüber

Gute Ergebnisse in Abhängigkeit, wie immer, von den
Mitwirkenden. Vielen Dank, Hajo! Natürlich auch den
Dozenten

Austausch mit einer
heterogenen Gruppe

Team- oder Tandemarbeit bringt gute Ideen :-)

Erstmal jede Idee zulassen

super ideen zur praktischen umsetzung

gute Ideen zur Frage

wenig zeit kann hilfreich sein

Prozess, bei dem jede Schleife wieder neue Erkenntnisse bringen kann
ähnliche Probleme an den Schulen

kreative ansätze vs "in der eigenen suppe..."

viel bereicherung durch blick über den tellerrand

Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer, Achim Schmidt: „Das Design Thinking Toolbook: Die besten Werkzeuge & Methoden“ (Methodensammlung: <https://www.dt-toolbook.com/>)

Christoph Meinel, Ulrich Weinbergm Timm Krohn (Hasso-Plattner-Institut, Universität Potsdam): „Design Thinking Live – Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst“

Christoph Meinel und Timm Krohn: „Design Thinking in der Bildung – Innovation kann man lernen“

Hopp-Foundation: „Design Thinking und Schule – Das Handbuch für den Schulalltag“
(<http://unterrichtsmaterialien.hopp-foundation.de/konzepte/design-thinking-und-schule>)

Joyce Hwee Ling Koh, Ching Sing Chai, Benajmin Wong und Huang-Yao Hong: „Design Thinking for Education – Conceptions and applications in teaching and learning“

Alyya Gallagher und Kami Thordarson: „Design Thinking for School Leaders – Five roles and mindsets that ignote positive change“

Hrsg. Shelley Goldman und Molly B. Zielezinski: „Design Thinking for Every Classroom – A practical guide for educators“

Hrsg. Shelley Goldman und Zaza Kabayadondo: „Taking design thinking to school – How the technology of design can transform teachers, learners, and classrooms“

Wenden Sie sich gern mit Fragen und Rückmeldungen an uns!

Anne Burghardt, Projektmanagerin Bildungscampus, Inno-UP
anne.burghardt@uni-potsdam.de

Katrin Völkner, PhD, Projektmanagerin Bildungscampus, Inno-UP
katrin.voelkner@uni-potsdam.de