

1. Titel

Design Thinking Sprint

2. Vorhaben-Projektbeschreibung

Bei dieser Schulentwicklungsveranstaltung mit Design Thinking stand das Ziel im Fokus, die Attraktivität der Schule in verschiedenen Bereichen zu steigern. In einem kreativen DT-Prozess wurde das Lehrerkollegium dazu angeleitet, Ideen und Lösungen zu entwickeln, die die Schule für alle Beteiligten (Lehrer, Eltern, Schüler) attraktiver machen sollten. Durch eine empathische Herangehensweise und intensive Nutzerbefragungen wurden Bedürfnisse und Herausforderungen identifiziert und in anschaulichen Prototypen umgesetzt. Die Ergebnisse wurden schließlich in einem Actionplan (siehe Anhang) zusammengefasst.

3. Ausgangslage und Bedarf:

Das Projekt entstand aus der Erkenntnis, dass die Attraktivität unserer Schule gesteigert werden musste, um langfristig positive Entwicklung der Schule zu gewährleisten. Um diesen Herausforderungen zu begegnen, wurde entschieden, eine Schulentwicklungsveranstaltung mit Design Thinking durchzuführen, diese Veranstaltung ging von 09 bis 16 Uhr. Hierbei wurde das ganze Kollegium, ca. 50 Personen in den Prozess einbezogen.

4. Ziele der Projekts:

Das Ziel der Veranstaltung war es, die im Vorfeld entstandenen Mini-Konzepte der Lehrkräfte für die Schule umzusetzen und kreative Ideenansätze hierfür zu generieren, um die Attraktivität der Schule zu steigern. Im Rahmen des Design Thinking Prozesses haben wir darauf abgezielt, die konkreten Mini-Konzepte von Lehrkräften in die Umsetzung zu bringen. Durch die intensive Einbindung der Lehrkräfte konnten wir sicherstellen, dass ihre Ideen und Vorschläge berücksichtigt und konkretisiert wurden. Wir haben sie ermutigt, ihre kreativen Ansätze für die Schule einzubringen und haben gemeinsam an deren Umsetzung gearbeitet.

5. Verlauf des Projekts

Design Thinking ist ein Prozess, bei dem Probleme gelöst werden, indem man die Bedürfnisse und Perspektiven der Nutzer in den Mittelpunkt stellt. Der Prozess besteht aus fünf Schritten:

1. Verstehen: In diesem Schritt werden die Bedürfnisse und Probleme der Nutzer untersucht.
2. Beobachten: Hier werden die Nutzer beobachtet, um ihre Bedürfnisse besser zu verstehen.
3. Sichtweisen definieren: Auf Basis der Beobachtungen wird das Problem klar formuliert.
4. Ideen entwickeln: Es werden viele verschiedene Ideen generiert und bewertet.
5. Prototypen bauen: Es werden Prototypen erstellt, um die besten Ideen zu testen und zu verbessern.

Dieser Prozess ist iterativ, was bedeutet, dass er sich wiederholt und verfeinert wird, bis eine passende Lösung gefunden wurde. Die komplette zeitliche Planung befindet sich im Anhang.

6. Wesentliche Ergebnisse und Ausblick:

Im Rahmen des Design Thinking Prozesses zur Schulentwicklung haben wir wichtige Ergebnisse erzielt und einen Ausblick für die Zukunft der Schule entwickelt. Unser Ziel war es, die Attraktivität der Schule zu steigern und kommunikative Prozesse innerhalb des Kollegiums zu ermöglichen, um einen guten Austausch zu fördern.

Durch die Anwendung von Design Thinking konnten wir verschiedene innovative Ideen generieren, um die Schule attraktiver zu gestalten. Dabei haben wir die Bedürfnisse und Perspektiven der Schüler, Eltern und Lehrkräfte in den Mittelpunkt gestellt.

Als Ergebnis haben wir konkrete Maßnahmen und Lösungsansätze erarbeitet, die darauf abzielen, die Schule attraktiver zu gestalten und die Kommunikation im Kollegium zu verbessern. Zum Beispiel haben wir an einem neuen Zeitkonzept gearbeitet, um die Lehrkräfte im Alltag zu entlasten. Wir haben auch Ideen zur Gestaltung des Schulgeländes entwickelt, um das Lernumfeld ansprechender zu gestalten.

Der Prozess hat dazu beigetragen, dass die Schulleitung und das Kollegium sich intensiv mit den Bedürfnissen der Schulgemeinschaft auseinandergesetzt haben. Es wurden neue Impulse für die Schulentwicklung gesetzt und die Beteiligten wurden ermutigt, Veränderungen anzustoßen.

In Bezug auf den Ausblick sind wir jetzt an einem Punkt, an dem wir die entwickelten Ideen weiterentwickeln und umsetzen können. Wir haben konkrete Handlungsempfehlungen, um die Attraktivität der Schule zu steigern und die Kommunikation innerhalb des Kollegiums zu verbessern.

7. Unterstützungssysteme:

- Moderationstechniken: Die Anwendung von Moderationstechniken half dabei, den Prozess strukturiert anzuleiten und sicherzustellen, dass alle Teilnehmer aktiv eingebunden wurden. Dies ermöglichte eine effektive Zusammenarbeit und Ideenentwicklung. Sehr zu empfehlen ist die App „Time Timer“. <https://www.timetimer.com/products/time-timer-ipad-app>
- Kreative Räume und Materialien: Ein inspirierender und kreativer Arbeitsraum mit ausreichend Platz für Teamaktivitäten sowie Materialien wie Whiteboards, Post-its, Stifte und digitale Tools unterstützten die visuelle Darstellung von Ideen, das Prototyping und die Dokumentation des Prozesses. Die Veranstaltung verlangt einen hohen materialien Aufwand.
- Zeitliche Flexibilität: Eine ausreichende Zeitplanung für die Design Thinking Veranstaltung ermöglichte es den Teilnehmern, sich intensiv mit den Problemen auseinanderzusetzen, Ideen zu entwickeln, Prototypen zu bauen und Feedbackschleifen einzubauen. Dies förderte eine gründliche und iterative Arbeitsweise. Im Anhang befindet sich das genaue zeitliche Vorgehen.
- Teamunterstützung und Zusammenarbeit: Die Unterstützung und Zusammenarbeit innerhalb des Teams war von großer Bedeutung. Durch den Austausch von unterschiedlichen Erfahrungen, Kompetenzen und Perspektiven konnten Synergien entstehen und der Design Thinking Prozess erfolgreich vorangetrieben werden.

8. Erkenntnisgewinn:

- Nutzerzentrierter Fokus: Eine wichtige Erkenntnis ist, wie wichtig es ist, die Bedürfnisse und Perspektiven der Nutzer in den Mittelpunkt zu stellen. Durch den intensiven Austausch mit den Nutzern und das Eintauchen in ihre Welt konnten neue Einsichten gewonnen werden, die dazu führten, dass die entwickelten Lösungen besser auf ihre tatsächlichen Bedürfnisse abgestimmt waren.
- Kreative und interdisziplinäre Zusammenarbeit: Die Zusammenarbeit im multidisziplinären Team hat gezeigt, wie wertvoll verschiedene Perspektiven und Fähigkeiten für die Entwicklung innovativer Ideen sind. Durch den Austausch und die Zusammenarbeit mit Experten aus unterschiedlichen Bereichen entstanden neue und unerwartete Lösungsansätze.
- Iteratives und schnelles Prototyping: Der iterative Ansatz und das schnelle Prototyping haben verdeutlicht, wie wichtig es ist, frühzeitig Feedback einzuholen und Ideen kontinuierlich zu verbessern. Durch den Aufbau und die Testung von Prototypen konnten Schwachstellen identifiziert, neue Ideen generiert und die Lösungen schrittweise optimiert werden.
- Design Thinking verlangt einen großen planerischen Aufwand und viele Materialien.

9. Tipps aus der Praxis für die Praxis

- Multidisziplinäres Team zusammenstellen: Stellen Sie sicher, dass Ihr Team aus verschiedenen Fachbereichen und Perspektiven besteht. Dies ermöglicht eine vielfältige Herangehensweise und fördert kreative Ideen.
- Nutzerzentrierung im Fokus behalten: Halten Sie die Bedürfnisse und Perspektiven der Nutzer während des gesamten Prozesses im Blick. Führen Sie Interviews, Beobachtungen oder andere Methoden durch, um ein tiefes Verständnis für die Zielgruppe zu entwickeln.
- Kollaborative Arbeitsumgebung schaffen: Schaffen Sie eine offene und kollaborative Atmosphäre, in der alle Teammitglieder ihre Ideen frei äußern können. Verwenden Sie Whiteboards, Post-its oder digitale Tools, um Ideen festzuhalten und zu visualisieren.
- Prototyping: Nutzen Sie schnelle Prototyping-Methoden, um Ideen schnell in greifbare Formen zu bringen. Verwenden Sie Materialien wie Pappe, Klebeband oder digitale Tools, um Prototypen zu erstellen. Testen Sie diese Prototypen frühzeitig mit den Nutzern, um Feedback zu erhalten und Iterationen vorzunehmen.
- Iterativ arbeiten: Design Thinking ist ein iterativer Prozess. Nehmen Sie sich die Zeit, um Feedback zu sammeln und Ideen zu verbessern. Gehen Sie durch mehrere Zyklen von Ideenentwicklung, Prototypenerstellung und Testing, um die bestmögliche Lösung zu finden.

10. Feedback

Sehr positiv.

11. Materialien / Links / Anhänge:

<https://www.hopp-foundation.de/schule/unterstuetzung/design-thinking/>

<https://medienportal.siemens-stiftung.org/de/design-thinking>

https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/Ordner_Design-Thinking_Web_final.pdf

<https://hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking/hintergrund/design-thinking-prozess.html>

<https://www.innovatory.de/blogs/inspiration/einen-raum-mit-der-design-thinking-box-vorbereiten>

<https://lernox.de/blog/2014/12/design-thinking-in-der-schule-der-zukunft/>

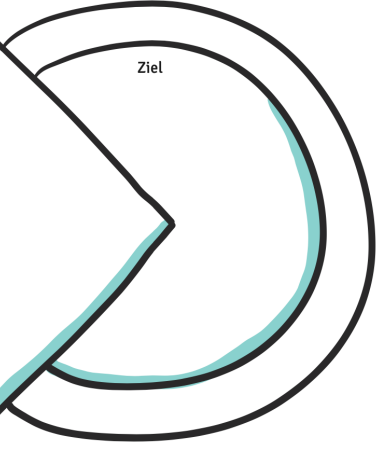


	Zeit			Materialien
09:00 - 09:20	20 min	Input Plenum	Willkommen/ Intro Arbeitsmodus/ Ziel des Tages /DT Prozess und Vorstellung MRT Case	
09:20 - 09:30	10 min	Input Plenum	Erklärung Phasen 1&2 + Aufgabenerläuterung Semantische Analyse und Interviews vorbereiten	
09:30 - 09:55	25 min	Teamarbeitszeit	Phase 1 & 2 Semantische Analyse und Interviews vorbereiten	
09:55 - 10:05	10 min	Input Plenum	Wie man ein gutes Interview führt (Warum fragen und Zitate mitschreiben) und Interviewrotation klären	
15' Pause (Auch als Puffer für Koordination der Interviews)				
10:20 - 11:00	40 min	Teamarbeitszeit	Phase 2 Interviews führen (2x15' Interview, jeweils 5min Puffer für Rotation)	
11:00 - 11:10	10 min	Input Plenum	Erklärung Phase 3 (Interviews durchgehen, Top Userneeds rausfiltern, POV formulieren.) – hier könnte man aufgrund der Zeit und dadurch, dass die Teams keine Einzelbetreuung haben diese ausführliche Synthese in vier Schritten (wie haben getroffen, wir waren überrascht zu hören, wir fragen uns, ob das bedeutet, wir wollen ihm/ihr dabei helfen) abspecken.	
11:10 - 11:50	40 min	Teamarbeitszeit	Phase 3 Synthese Zitate aus den Interviews durchgehen, Top Need und Überraschungen selektieren, ggf. Point of View schreiben	
11:50 - 12:00	10 min	Input Plenum	Erklärung Phase 4 und Lösungsraum + Aufgabenerläuterung Ideen finden, auswählen, Ideenskizzen ausfüllen	
60' Mittagspause				
13:00 - 13:40	40 min	Teamarbeitszeit	Phase 4 Ideation	
13:40 - 13:50	10 min	Input Plenum	Erklärung Phase 5 + Aufgabenerklärung Prototyping, Erläuterung dass theoretisch danach Testing kämen, machen wir heute aber nicht, DT ist ein interaktiver Prozess, + Aufgabenerläuterung Actionplan	
13:50 - 14:20	30 min	Teamarbeitszeit	Phase 5 Prototyping und Actionplan	
15' Pause				
14:35 - 14:45	10 min	Input Plenum	Erläuterung des Präsentationsmodus (3' Vorstellen, 2' Feedback) und Inhalt: Problem, Lösung, Umsetzungsplan	
14:45 - 15:00	15 min	Teamarbeitszeit im Plenum	(nicht zurück in die Räume) – Vorbereitung der Präsentation	
15:00 - 15:45	45 min	Präsentation im Plenum	Zeit je nach Teamanzahl) Präsentationen im Plenum und Abschluss	



ACTIONPLAN Nächste Schritte zur Implementierung des Prototypen

Name des Prototypen:

<p>Welche konkreten Aufgaben gibt es?</p>				
<p>Wer ist verantwortlich?</p>				

12. Meine Kontaktdaten.

Ev. Gym. Kleinmachnow
Schwarzer Weg 7
14532 Kleinmachnow

Moritz.podschuck@hoffbauer-bildung.de

