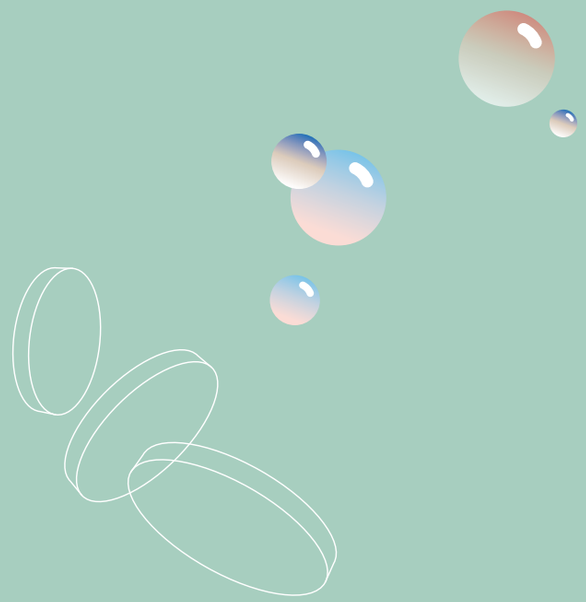
Gemeinsam Schule entwickeln – ein praktischer Leitfaden

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics



Gemeinsam Schule entwickeln – ein praktischer Leitfaden

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Geschlechtsspezifische Formulierungen

Wir verwenden in diesem Buch so oft wie möglich geschlechtsneutrale Formulierungen. In Fällen jedoch, in denen dies die Lesbarkeit deutlich erschweren würde, greifen wir auf die grammatisch männliche Form zurück. Selbstverständlich meinen wir hiermit alle Menschen, unabhängig vom biologischen und sozialen Geschlecht. Wir hoffen, dass wir mit dieser Entscheidung niemandem zu nahe treten.

Persönliche Ansprache

Im Kontext agiler Methoden wird meist auf die formale Ansprache verzichtet. Ein Arbeiten auf Augenhöhe wird gefördert, wenn Titel und Hierarchien keine Rolle spielen. Das „Sie“ schafft eine Barriere, die dem agilen Arbeiten im Wege steht.

Aus diesem Grund haben wir uns auch in diesem Buch dazu entschieden, unsere Leser mit „Du“ bzw. „Euch“ anzusprechen – und dieses Du als Zeichen der Wertschätzung großzuschreiben!

Inhalt

Einleitung	**Warum den praktischen Leitfaden zur Schulentwicklung?**	**7**
	Design Thinking für die Schule?	**8**
Theorie	**Was ist Design Thinking?**	**10**
Praxis	**Phase 0 – Projektstart** Eure Herausforderung formulieren – Die Kunst zu motivieren.	**15**
	Phase I – Problemfeld verstehen Mit intensiver Problemanalyse	**21**
	Phase II – Empathie aufbauen Mit Einfühlungsvermögen und tiefem Verständnis	**25**
	Phase III – Nutzerperspektive erfassen Bedürfnisse identifizieren und benennen	**29**
	Phase IV – Ideen sammeln Mit Fantasie und frei von Bewertung	**33**
	Phase V – Prototypen bauen Die Modellierung Eurer besten Ideen	**37**
	Phase VI – Prototypen testen Für wertvolles Feedback	**41**
	Iteration	**44**
Referenzen	**Referenzen – Einblicke in die Projektarbeit** Lasst Euch inspirieren!	**45**
	Projektbeispiele 1 – Taunusschule Bad Camberg	**47**
	2 – Carl-Bosch-Gymnasium Ludwigshafen	**61**
	3– Adolf-Schmitthenner-Gymnasium Neckarbischofsheim	**77**
	4 – Grundschule Gau-Odernheim	**89**
Information	Nächste Schritte	**99**
Impressum	Impressum	**100**

„Die Zukunft soll man nicht voraussehen wollen, sondern möglich machen.“

Antoine de Saint-Exupéry

Warum den praktischen Leitfaden zur Schulentwicklung?

Unsere Welt verändert sich rasant und das Tempo wächst. In allen Bereichen gilt es, sich auf eine Zukunft einzustellen, von der wir heute noch nicht wissen, wie sie aussehen wird. Dies gilt insbesondere auch für die Arbeits- und Bildungswelt. Schulen bereiten Schülerinnen und Schüler auf Berufe vor, die es aktuell noch nicht gibt. Für Euch als Lehrkräfte wird es immer bedeutender, kompetenzorientiert zu arbeiten: Kommunikation, Kreativität, kritisches Denken und Kollaboration – die vier Ks stehen als Kompetenzen mehr und mehr im Vordergrund. Längst geht es nicht mehr nur um einen digitalen Wandel an Schulen. Auch die vom VUCA-Modell (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity – Volatilität, Unsicherheit, Komplexität und Mehrdeutigkeit) beschriebenen Herausforderungen wirken sich auf die Bildung aus und beeinflussen uns alle. In diesem Veränderungsprozess kommt den Schulentwicklungsprojekten eine besondere Bedeutung zu, denn sie bieten die Möglichkeit, den Wandel aktiv zu gestalten.

Allerdings entstehen insbesondere Schulentwicklungsprojekte innerhalb eines erheblichen Spannungsverhältnisses. Ihr möchtet als Lehrkräfte die Schulgemeinschaft voranbringen und Euch einbringen, dazu beitragen, das Bildungssystem an das neue Zeitalter anzupassen und zukunftsrelevante Fähigkeiten fördern. Gleichzeitig steht Euch Lehrkräften nicht endlos viel Zeit zur Verfügung – ganz im Gegenteil. Die Ressourcen im Kollegium fehlen ebenso wie die entsprechenden Rahmenbedingungen.

Gibt es überhaupt ausreichend Möglichkeiten zur Veränderung? Ja, auf jeden Fall. Wir glauben fest daran, dass sich in diesem System mit den richtigen Methoden viel bewegen und Veränderung anstoßen lässt. Und genau dabei unterstützen wir Euch. „Wir“, das ist die Hopp Foundation. Bereits seit mehr als zehn Jahren begleiten wir Schulen auf neuen Wegen – im Bereich der Fortbildung und in Form von Projektunterstützung. Die Erfahrungen aus vielen Jahren und Eure Unterstützung im Rahmen unserer Projekte haben uns geholfen zu verstehen, was Euch als Lehrkräfte bewegt. Wir haben gelernt, dass verschiedenste Faktoren Schulentwicklungsprojekte in die Länge ziehen können und es oft nicht leicht ist, die Projektarbeit in Eurem hektischen Alltag unterzubringen.

Diese komplexe Problematik im Blick geben wir Euch eine Schritt-für-Schritt-Anleitung an die Hand, mit der Ihr Schulentwicklungsprojekte effizienter durchführen könnt. Darin setzen wir auf die agile Methode Design Thinking. Warum gerade dieser Innovationsansatz für solche Projekte so vielversprechend ist, erfahrt Ihr im Folgenden.

Design Thinking für die Schule?

Design Thinking für Schulentwicklungsprojekte? Fünf Gründe sprechen besonders dafür.

Grund 1: In Design-Thinking-Projekten stehen die Nutzerinnen und Nutzer und deren Bedürfnisse im Mittelpunkt. Deren Perspektive einzunehmen kann sehr hilfreich sein und den Blick auf Überraschendes lenken, wenn Ihr neue Lösungen für Eure Schulgemeinschaft entwickelt.

Grund 2: Die Methode erlaubt Euch, nicht einfach nur „eine“ neue Perspektive zu gewinnen, sondern viele. Eine gute Basis, um eine für die Schulgemeinschaft tatsächlich wertvolle Lösung zu erarbeiten.

Grund 3: Wenn Ihr vor einem Thema oder Problem steht, dessen Lösung vollkommen offen ist, bietet Design Thinking eine ideale Herangehensweise, indem es die Kreativität und das Denken in unterschiedliche Richtungen fördert.

Grund 4: Im eng getakteten Schulalltag liefert der systematische, sechsstufige Prozess bei der Realisierung von Schulentwicklungsprojekten Orientierung.

Grund 5: Die Design-Thinking-Methode setzt auf regelmäßiges Feedback von denjenigen, für die Ihr Lösungen entwickelt, und schafft so eine hohe Akzeptanz.

Für wen ist dieses Buch?
Für alle, die den Wandel positiv beeinflussen möchten!

Ihr fragt Euch, ob dieses Buch zu Euch und Eurem Schulalltag passt? Findet Ihr Euch in den folgenden Themen wieder, kann es Euch bei Eurem Schulentwicklungsprojekt unterstützen:

- Ihr wünscht Euch mehr Struktur für Schulprojekte.
- Schulprojekte haben Euch in der Vergangenheit oft zu lange gedauert.
- Unterstützung bei der Projektplanung und -durchführung wäre das Richtige für Euch.
- Ihr seid auf der Suche nach Tipps, wie Ihr ein gutes Projektteam zusammenstellen könnt.
- Euer Ziel sind zeitgemäße und zukunftsgerichtete Projektergebnisse.
- Es gibt ein konkretes Problem und Ihr sucht eine Lösung.
- Die Schulgemeinschaft würdet Ihr gerne in das Projekt einbeziehen.
- Ihr möchtet eine agile Denk- und Arbeitsweise nutzen.
- Ihr habt bereits Erfahrung mit Design Thinking.

Noch keine Design-Thinking-Erfahrung?

Vor Euch liegt ein Praxisbuch, das den Fokus weniger auf die Theorie legt und sich an Design-Thinking-Erfahrene richtet. Wenn Ihr noch keine Design-Thinking-Erfahrung habt, empfehlen wir Euch die Workshops der Hopp Foundation. Dort lernt Ihr den Einsatz von Design Thinking in der Schule kennen, was Euch die Projektarbeit erleichtern wird.

Seid Ihr bereit?

Dann könnt Ihr jetzt loslegen. Die folgenden Kapitel geben Euch einen Überblick über Design Thinking und führen Euch dann Schritt für Schritt durch den Prozess. In jeder Phase findet Ihr einen QR-Code, der Euch zu weiteren Materialien wie beispielsweise Werkzeugen führt. Viel Erfolg!

Was ist Design Thinking?

Einfach mal machen. Gemeinsam

Design Thinking ist ein systemischer Innovationsansatz. Ursprünglich entwickelt im Designbereich und mittlerweile etabliert in vielen Branchen und Disziplinen überzeugt die Methode auch bei der Projektarbeit in der Schule. Im Kern geht es darum, kreative Lösungen für unterschiedliche Probleme oder Aufgabenstellungen zu entwickeln. Design Thinking hilft dabei, indem es eine gemeinschaftliche Arbeits- und Denkkultur fördert, die von Offenheit und Empathie geprägt ist.

Die drei Erfolgsfaktoren des Design Thinking. Damit aus Ideen Innovationen werden

Der Innovationsansatz beruht auf drei wesentlichen Elementen: dem **Prozess**, dem **Menschen** und dem (Frei-)**Raum**. Was das konkret bedeutet, erfahrt Ihr im Folgenden.

1. Der Design-Thinking-Prozess
Die Unterteilung in sechs Phasen gibt Euch bei der Projektarbeit einen hilfreichen Rahmen vor. Unterschieden wird zwischen Problemraum und Lösungsraum. Dahinter steckt folgender Grundgedanke: Wenn wir mit einem Problem konfrontiert sind, denken wir oft sofort an Lösungen. Design Thinking lädt uns dazu ein, das Problem zunächst genau zu analysieren. Im Fokus steht, es aus der Perspektive unserer Zielgruppe, also der Nutzerinnen und Nutzer (in Eurem Fall die Mitglieder der Schulgemeinschaft: Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte, Schulleitung, alle Mitarbeitenden und ggf. Eltern), zu betrachten. Ein wertvoller Perspektivenwechsel: Erst diese andere Sicht auf die Dinge ermöglicht es uns, tatsächlich wertvolle Lösungen zu entwickeln.

Phase 0 – Herausforderung formulieren
Die Kunst zu motivieren

Phase I – Problemfeld verstehen
Mit intensiver Problemanalyse

Phase II – Empathie aufbauen
Mit Einfühlungsvermögen und tiefem Verständnis

Phase III – Nutzerperspektive erfassen
Bedürfnisse identifizieren und benennen

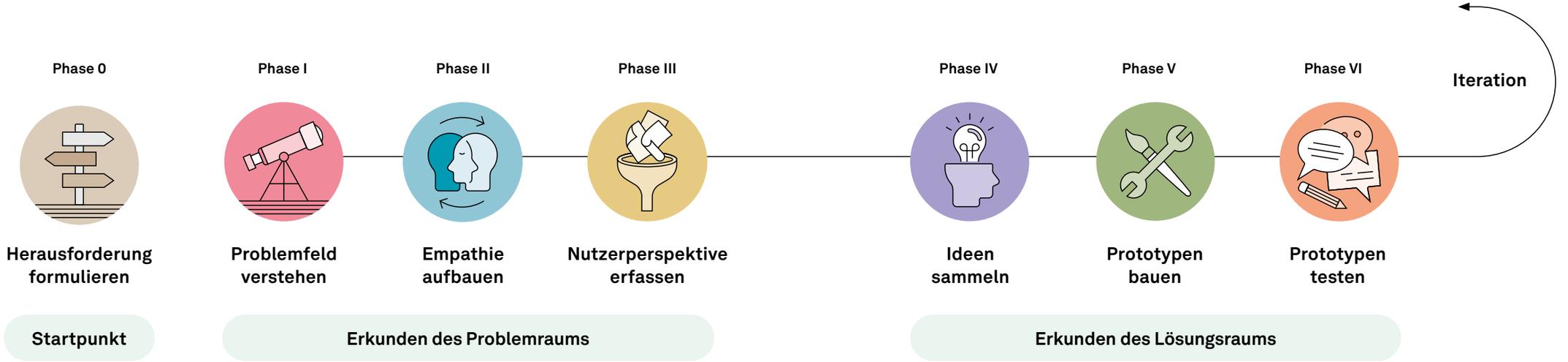
Phase IV – Ideen sammeln
Mit Fantasie und frei von Bewertung

Phase V – Prototypen bauen
Die Modellierung Eurer besten Ideen

Phase VI – Prototypen testen
Für wertvolles Feedback

Die entwickelte Lösung behebt nicht das Problem? Oder die Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer werden nicht ausreichend berücksichtigt? Auch das gehört zum Prozess. Denn es sind wichtige Erkenntnisse der Phase VI – Prototypen testen.

Der Design-Thinking-Prozess setzt auf das Prinzip der Iteration und bietet so Raum zum Experimentieren und für stetiges Lernen. Ihr habt die Möglichkeit, einzelne Phasen oder den gesamten Prozess zu wiederholen – und damit Euer Ergebnis schrittweise zu verbessern.



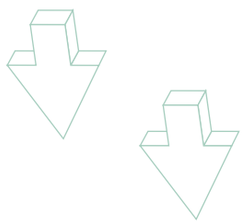
2. Der Mensch
Design Thinking stellt den Menschen ins Zentrum aller Aktivitäten – also die Zielgruppe, für die eine Lösung entwickelt wird. Im Schulkontext besteht sie oft aus Schülerinnen und Schülern, bei Schulentwicklungsprojekte aus der kompletten Schulgemeinschaft. Letztlich ist es das Ziel, die Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer genau zu erforschen. Dafür binden wir sie früh in den Prozess ein. Wie wir das machen? Eine Möglichkeit sind Empathie-Interviews. Sie schaffen eine Basis, um kreative Ideen und Lösungen zu entwickeln, die bestimmten Bedürfnissen in vollem Umfang entsprechen und wirklich begeistern.

3. Der Raum
Es ist kein Muss, aber idealerweise könnt Ihr einen Raum nutzen, der Euch dazu einlädt, Eurer Kreativität und Fantasie freien Lauf zu lassen. Hierzu gehören Möglichkeiten zum Visualisieren, Experimentieren und vielleicht sogar dazu, den Schulalltag hinter sich lassen zu können. Diesen Effekt könnt Ihr auch mit einfachen Mitteln leicht erzielen.

Mit Raum ist auch Freiraum gemeint. Und dieser entsteht zum Beispiel, indem:
– Ihr lösungsoffen in den Prozess startet,
– Euch Zeit in größeren Blöcken „freischaufelt“
– und iterativ arbeiten könnt.

Die Design-Thinking-Werte. Darauf kommt es an

Wenn Ihr mit Design Thinking arbeitet, ist für den Erfolg Eurer Zusammenarbeit eine gemeinsame optimistische Grundhaltung entscheidend. Ein wertschätzendes Miteinander und der Mut, auch mal die eigene Komfortzone zu verlassen, sind weitere wichtige Erfolgsfaktoren. Eine Hierarchie innerhalb des Teams gibt es im Design-Thinking-Prozess nicht. Auch Kritik solltet Ihr außen vor lassen: Nehmt alle Ideen und Vorschläge erst mal an, damit die Möglichkeit besteht, sie gemeinsam weiterzudenken und zu entwickeln. Merkt Ihr während des Projekts, dass Ihr auf dem falschen Weg seid, hilft Euch eine offene Fehlerkultur, denn aus Fehlern lässt sich lernen und so eine noch bessere Lösung finden.



Gestaltet Euren Design-Thinking-Raum!

Tipps für die Raumgestaltung findet Ihr im Kapitel "Herausforderung formulieren" – einfach dem QR-Code folgen!

Die Design Thinking-Arbeitsweise. So kommt Ihr vom Problem zur Lösung

Teamarbeit
Sie spielt im Design Thinking eine zentrale Rolle. Wie Ihr die Teamarbeit gestalten wollt, bleibt Euch überlassen - die Möglichkeiten sind vielfältig. In den folgenden Abschnitten findet Ihr hierzu zahlreiche Hinweise und Tipps. Hilfreich kann es sein, insbesondere in Phasen der Ideenfindung, dass zunächst jedes Teammitglied seine Gedanken still für sich sammelt und im Anschluss im Team über sie gesprochen wird. So kommen alle zu Wort und gegenseitiges Beeinflussen kommt gar nicht erst auf. Beachtet bitte: Alle Meinungen im Team sind gleich wichtig und wertvoll. Wenn Ihr Aspekte oder Aufgaben unter Euch aufteilt, solltet Ihr danach im Team über Eure Ergebnisse sprechen, damit alle den gleichen Wissensstand haben.

Haftnotizen
Sie machen Euch in der Projektarbeit flexibel. Alle Ideen haltet Ihr im Design Thinking auf Haftnotizen fest. So könnt Ihr einzelne Gedanken einfach sortieren, kombinieren und wieder neu arrangieren. Ein nützliches Hilfsmittel, um sich auf das Wichtigste zu beschränken.

Divergentes und konvergentes Denken
Beide wechseln sich als zentrale Denkansätze im Design-Thinking-Prozess ab. Die Phasen „Empathie aufbauen“ und „Ideen sammeln“ leben von Divergenz. Ihr geht in die Breite: Für eine möglichst große Vielfalt und Quantität an Ideen zählt ein offenes Denken. Ohne Vorurteile oder Kritik sammelt Ihr Informationen und Ideen.

Konvergentes Denken ist in den Phasen „Nutzerperspektive erfassen“ und „Prototypen bauen“ gefragt – so fokussiert Ihr Euch wieder. Denn nach der Empathie-Phase gilt es, das Wichtigste auf den Punkt zu bringen. Nun heißt es: Erkenntnisse kritisch diskutieren und entscheiden, mit welchen Ihr weitergehen wollt und von welchen Ihr Euch verabschiedet. Auf diese Weise wählt Ihr die vielversprechendsten Ideen aus und setzt in der Prototypen-Phase erneut einen Fokus.

Zeitliche Planung
Diese solltet Ihr im Blick behalten, denn Zeit ist immer knapp. Mit einem großen Aber! Denn Design Thinking zeigt, dass mehr Zeit nicht unbedingt zu besseren Ergebnissen führt. Vielmehr können kurze Zeitfenster Effektivität und Kreativität immens steigern. Manchen Phasen benötigen etwas mehr Zeit, andere lassen sich in kleinere Blöcke aufteilen. In den folgenden Abschnitten findet Ihr Hinweise dazu.

Setzt Euch Limits!

Am besten nutzt Ihr einen Zeitmesser, wie z. B. einen Time Timer. So könnt Ihre Eure Aktivitäten zeitlich eingrenzen und habt Eure Zeiteinteilung im Griff.

Eure Herausforderung formulieren – Die Kunst zu motivieren

Phase 0

Tipp: Immer vor Augen!
Druckt Eure Design-Thinking-Herausforderung aus und hängt sie für alle gut sichtbar auf. Arbeitsblätter und Vorlagen dafür findet Ihr unter dem QR-Code.

Ausgangspunkt jedes Design-Thinking-Projekts ist ein Problem, für das eine Lösung gesucht wird. Im ersten Schritt wird daraus eine konkrete Design-Thinking-Herausforderung formuliert – und zwar als motivierende Fragestellung. Im gesamten Design-Thinking-Prozess wird diese Formulierung Eure Leitfrage sein, die Euch Orientierung bietet und auf die Ihr Antworten sucht.

Außerdem dient diese Phase dazu, Euer Projekt vorzubereiten und alle Rahmenbedingungen zu klären, damit Ihr loslegen könnt.

Auf das Wie kommt es an – ein Beispiel

Die Kunst bei der Formulierung besteht darin, die Design-Thinking-Herausforderung nicht zu eng, aber auch nicht zu weit zu fassen. Klingt ein wenig kompliziert, aber die Fragestruktur „Wie können wir“ in Verbindung mit dem Problem hilft Euch dabei. Das folgende Beispiel verdeutlicht es:

Das Problem: Es gibt einen starken Fahrraddiebstahl an Berliner Schulen.

Gute Formulierung:
Wie können wir Schülerinnen und Schülern an Berliner Schulen dabei helfen, ihre Fahrräder vor Diebstahl zu schützen?

Zu weit gefasste Formulierung:
Wie können wir Kriminalität an Berliner Schulen verhindern?

Auf diese Frage würde das Team versuchen, auch Lösungen für andere Kriminaldelikte zu entwickeln und damit am Thema vorbei arbeiten. Allgemein gesagt: Ein zu großer Lösungsraum birgt die Gefahr, sich in einer Vielzahl von Ideen zu verlieren und vom eigentlichen Kern des Anliegens abzuschweifen.

Zu eng gefasste Formulierung:
Wie können wir Fahrradschlösser verbessern?

Hier würde sich das Team nur auf einen einzigen Aspekt konzentrieren und dadurch Alternativen wie Fahrradgaragen, Alarm-Lautsprecher im Fahrradrahmen etc. außen vor lassen. Allgemein gesagt: Ein zu enger Lösungsraum verhindert, dass ein Spektrum an möglichen Lösungen in Betracht gezogen wird.

Das Projektteam zusammenstellen. Nutzt das T-Profil

Menschen mit unterschiedlichen Stärken, Hintergründen und Erfahrungen – so sollte im Idealfall Euer Team aussehen. Denn die bunte Mischung macht’s: Ihr beleuchtet das Problem aus verschiedenen Perspektiven und könnt völlig neuartige Lösungen entwickeln. Es kommt natürlich auf das spezifische Projekt an, aber neben den Lehrkräften bereichern auch z. B. Schülerinnen und Schüler oder Eltern mit ihrer individuellen Perspektive die Teamarbeit. Die „Fähigkeitenliste“ im Downloadbereich hilft Euch bei der Teamzusammenstellung.

Bitte denkt auch daran: Auf die Größe kommt es an! Für eine zielführende Zusammenarbeit spielt die Teamgröße eine wichtige Rolle. Ideal sind vier bis sechs Teilnehmende. So könnt Ihr konstruktiv diskutieren, alle können sich einbringen und Ihr vermeidet das Risiko, dass Euer Team auseinanderfällt. Gleichzeitig ist das Team auch nicht zu klein, so dass Ihr Euch arbeitsteilig aufstellen könnt. Zu Eurem Kernteam könnt Ihr immer wieder weitere Personen einladen und als Teammitglieder in einzelnen Phasen einbinden – so baut Ihr Euch ein erweitertes Team auf.

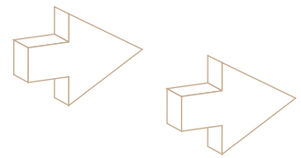
Wer hat welche Rolle?

Auch diese Frage solltet Ihr beantworten, bevor es losgeht. So sind alle Verantwortlichkeiten von Beginn an für die folgenden Bereiche geregelt.

Zeit: Eine verantwortliche Person je Team stellt sicher, dass Zeiten in der gemeinsamen Teamarbeit und Fristen in arbeitsteiligen Phasen eingehalten werden.

Dokumentation: Eine verantwortliche Person je Team sorgt dafür, dass alle Ergebnisse erfasst und transparent bereitgestellt werden.

Kommunikation: Eine verantwortliche Person je Team übernimmt die Funktion als kommunikative Schnittstelle zwischen dem Team und der Schulgemeinschaft.



Workshops konzipieren. So gelingt’s

Mit einem klaren Ziel, gutem Zeitmanagement und Raum für Pausen – so sollten Eure Workshops, das sind längere Arbeitsphasen im Kernteam mit einer detaillierten Agenda, konzipiert sein. Überlegt Euch in der Planung, was Ihr im Rahmen jedes Workshops erarbeiten möchtet. Wann geht Ihr zufrieden aus dem Tag? Beachtet, was (z. B. welche Werkzeuge, Unterlagen, Materialien) und wen (z.B. zusätzliche Expertinnen und Experten, Nutzerinnen und Nutzer) Ihr neben Eurem Kernteam dafür benötigt.

Plant in Eurer Konzeption die Workshops minutengenau – von der Ankunft bis zum Abschied. Setzt auf die Werkzeuge, die Euch dabei helfen, Euer Tagesziel zu erreichen, und überlegt, wie lange Ihr für diese jeweils braucht. Mit Blick auf die Zeit gilt: Weniger ist mehr! Auch kurze Erholungsphasen als Pausen sollten eingeplant werden. Eine gut durchdachte Agenda bietet einen roten Faden und verleiht Sicherheit am Workshop-Tag.

Aufwärm-Aktionen
Sie werden auch Warm-ups genannt und können mehrere Zwecke haben: Geist und Körper aktivieren, sich besser kennenlernen, Kreativität anregen. Tipp: Nutzt Warm-ups für jeden Workshopstart und nach jeder Mittagspause, um das Mittagstief zu übergehen. Eine Auswahl findet Ihr unter dem QR-Code zu dieser Phase.

Startet Eure Workshops unbedingt mit einem kurzen Zusammenkommen, bei dem die Projektleitenden das Team willkommen heißen, auf den Tag einstimmen und die Agenda vorstellen. Reflektiert kurz, was Ihr im letzten Workshop erarbeitet habt. Die anschließende Aufwärm-Aktion aktiviert Körper und Geist, sodass alle energetisiert die Arbeit aufnehmen können.

Arbeiten mehr als sechs Personen in eurem Projekt mit? Dann teilt für die Bearbeitung Euer Kernteam in Sub-Teams mit jeweils vier bis sechs Teilnehmenden ein. Diese Teams können parallel am gleichen oder an inhaltlich verwandten Themen arbeiten. Es ist wichtig, in die Workshopkonzeption ein regelmäßiges Teilen von Zwischenergebnissen im Plenum einzubauen. Durch offene Dialoge bleiben alle Teammitglieder auf dem gleichen Kenntnisstand und schaffen darüber hinaus eine gute Grundlage für ihre weitere Arbeit.

Nutzt am Ende jedes Workshops eine Reflexion, um Euch gegenseitig Feedback zu geben, wie der Tag und die Zusammenarbeit verliefen. Seid Ihr zufrieden mit den Ergebnissen? Was könnt Ihr nächstes Mal besser machen?

Die Methode kennenlernen.
So sind alle bestens vorbereitet

Ist das Thema identifiziert und die Herausforderung formuliert, sollten sich alle im Team mit Design Thinking vertraut machen. Warum? Weil Euer Projekt einfach besser laufen wird, wenn alle die Methode kennen. Das ist zwar nicht zwingend, aber dennoch sehr empfehlenswert.

Mit einer kurzen methodischen Einführung an Eurem ersten Workshop-Tag macht Ihr den Einstieg in Design Thinking allen im Team leichter. Design Thinking im Schnelldurchlauf ist dafür das perfekte Werkzeug: In nur ein bis zwei Stunden durchlaufen alle einmal den gesamten Prozess. In jeder der sechs Design-Thinking-Phasen erhaltet Ihr einen kurzen methodischen Impuls, gefolgt von einer praktischen Übung zum direkten Anwenden des Gelernten.

Projektplan aufstellen.
Damit es läuft, wie es soll

Stellt einen kurzen Projektplan auf, bevor Ihr mit Eurem Projekt loslegt. Dieser gibt Euch von Anfang an und durch das gesamte Projekt hindurch Struktur. So habt Ihr schon bevor die jeweilige Arbeit beginnt immer einen einen guten Überblick.

Digitales Design Thinking im Schnelldurchlauf
Design Thinking in **1:30h** kennenlernen und erleben. Auf praktische Art und Weise, begleitet durch Erklärvideos zu den einzelnen Phasen und mit einem digitalen Timer für das Zeitmanagement. Die optimale Vorbereitung auf Euer Design-Thinking-Projekt.

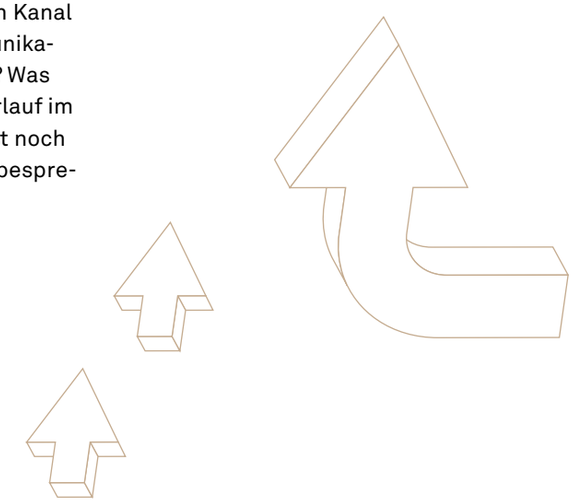
Denkt dabei an die Zeit. Denn die Dauer von Design-Thinking-Projekten ist sehr unterschiedlich. Von einigen Tagen über mehrere Wochen bis hin zu wenigen Monaten ist alles je nach Eurer Verfügbarkeit möglich. Prinzipiell ist es wichtig, dass Ihr Euch Zeit für Euer Projekt nehmt. Und: Setzt Euch ambitionierte Ziele. Denn mehr Zeit bedeutet nicht immer bessere Ergebnisse. Wenn möglich vermeidet längere Pausen. Andernfalls kommt Ihr immer wieder aus dem Thema raus und müsst Euch erneut hineindenken. Wenn Ihr es also einrichten könnt, dann trefft Euch lieber zweimal für einen halben Tag anstatt viermal für zwei Stunden. Und ebenso wichtig für einen zielführenden Projektplan ist es, Eure Projektetappen zeitlich eher zu komprimieren.

Bevor Ihr an den Start geht, einigt Euch auf eine Arbeitsweise: Wie oft, wo und wann trefft Ihr Euch? Wie und wo dokumentiert Ihr Eure Arbeitsergebnisse? Wie trefft Ihr Eure Entscheidungen? Über welchen Kanal findet eine direkte, schnelle Kommunikation innerhalb des Kernteams statt? Was könnte einem effizienten Projektverlauf im Wege stehen? Woran müsst Ihr sonst noch denken? Dies alles solltet Ihr vorab besprechen.

Die Checkliste.
Seid Ihr bereit?

- Ihr habt das Thema definiert, an dem Ihr arbeiten möchtet?
- Ihr seid lösungsoffen und habt keine vorgefasste Lösungsidee?
- Habt Ihr ein Team zusammengestellt?
- Besteht ein gemeinsames Verständnis von Eurer Arbeitsweise und dem Ablauf?
- Die Schulleitung unterstützt Euer geplantes Projekt?
- Es gibt genügend Freiraum, in größeren Zeitblöcken zu arbeiten?
- Verspürt Ihr Lust, neue Wege zu gehen, und seid neugierig auf das, was kommt?

Alle Fragen mit „ja“ beantwortet? Dann habt Ihr nun die Rahmenbedingungen geschaffen, um mit Design Thinking zielführend zu arbeiten – los geht’s!



Problemfeld verstehen – mit intensiver Problemanalyse

Phase I

Problemfeld verstehen

Was Euch in diesem Kapitel erwartet

In der ersten Phase legt Ihr den Grundstein für Euer gemeinsames Projekt. Natürlich inhaltlich, aber auch für Euch als Team. Damit Ihr nicht nur zusammenkommt, sondern auch zusammen wachsen könnt. Dies gelingt Euch am besten in einem bunt gemischten Team. Denn so könnt Ihr verschiedene Perspektiven sammeln, unterschiedliche Auffassungen des Problems diskutieren und beleuchten, warum es ein relevantes Problem ist.

Dabei kann sich herausstellen, dass Ihr Euch einigen müsst, welche Themen Teil des Projektes sind und welche den Rahmen sprengen. Ihr besprecht den Kontext Eurer Zusammenarbeit: von Rahmenbedingungen über bereits bekannte Einschränkungen und Teilprobleme bis eventuell hin zu den bisherigen Lösungsversuchen, die ohne Erfolg waren. Um ein Verständnis für das Problemfeld zu bekommen, ist es entscheidend, dass Ihr Euren Blick auf die Betroffenen richtet. Ihr betrachtet also in dieser Phase zum einen, auf wen sich Eure zukünftige Lösung auswirken wird, und zum anderen auf mögliche Unterstützende und alle, die bei Euren Entscheidungen einbezogen werden sollten.

Am Ende dieser Phase

Mit Abschluss dieser Phase habt Ihr das Problemfeld eingegrenzt und die Basis für Euer Projekt geschaffen – und seid gut vorbereitet auf die nächste Phase.

Tipps für die Arbeit in dieser Phase

- Legt diese Phase möglichst auf einen Tag: So könnt Ihr einmal tief eintauchen und spart Euch erneutes Hineindenken zu einem späteren Zeitpunkt.
- Schenkt dem Teamgefühl Beachtung. Auch wenn Ihr Euch kennt, gebt dem „Wir“ viel Raum, denn Euer Projekt wird von Empathie untereinander sehr profitieren, während Ihr selbst mehr Spaß habt und Euch neu kennenlernt.
- Auch wenn es vielleicht schwer fällt: Versucht noch nicht in Lösungen zu denken. Falls diese doch aufkommen, legt sie für später beiseite. Hierfür bietet sich ein Ideenparkplatz (z. B. auf Eurem Whiteboard) an.
- Nehmt Euch genug Zeit, damit Ihr alle mit dem gleichen Verständnis Eurer Herausforderung ins Projekt startet.

Ausgewählte Werkzeuge

› Spaceshuttle
› Themenfokus
› Gedankenlandkarte
› Beteiligte und Orte

Alles, was Ihr für diese Phase brauchen könnt, findet Ihr hier.

Spaceshuttle

... um im Team zusammen zu kommen und Eure Basis für die Zusammenarbeit aufzubauen.

– Hilft Euch, als Team zusammenzufinden und Euch besser kennenzulernen.
– Unterstützt Euch dabei, Rollen und Verantwortlichkeiten zu vergeben.
– Macht Spaß und sorgt zum Projektstart für motivierende Stimmung.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 15 bis 20 Minuten
– Spaceshuttle-Poster DIN A3
– Interview-Fragebögen für alle Teammitglieder
– Haftnotizen und Stifte

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Findet Euch zu zweit zusammen und interviewt Euch ca. 5 Minuten gegenseitig.
– Nutzt den Fragebogen als Inspiration für Eure Fragen sowie Notizen.
– Findet nach dem Interview einen Spitznamen für Eure Gesprächspartnerin oder Euren Gesprächspartner.
– Mit Blick auf das, was Ihr im Interview erfahren habt, ordnet ihr oder ihm eine der Rollen im Spaceshuttle zu:

Ausguck: vorausschauend, strategisch – plant die Dinge im Voraus
Satellit: abenteuerlustig, neugierig – schaut gerne über den Tellerrand
Herzstück: gesellig, fürsorglich – kümmert sich um Harmonie im Team
Mechanik: technisch begabt, geschickt – hat ein Auge fürs Detail
Antrieb: energiegeladen, motivierend – sorgt für gute Stimmung
Stützpunkt: fokussiert, realistisch – behält stets die Bodenhaftung

– Stellt die Person, mit der Ihr gesprochen habt, den anderen Teammitgliedern vor und platziert eine Haftnotiz mit ihrem Namen bei der entsprechenden Rolle auf dem Spaceshuttle-Poster.

Themenfokus

... um zu entscheiden, welche Themen im Rahmen Eures Projekts erarbeitet werden sollen.

– Lässt Euch leichter entscheiden, welche Themen Teil des Projektes sind und welche eben nicht.
– Hilft Euch, Dinge bewusst auszuklammern, was gerade bei komplexen Themen wichtig sein kann.
– Bringt Euch auch bei der Formulierung der Herausforderung weiter, um Euer Problem einzugrenzen – falls noch nicht geschehen.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 30 bis 45 Minuten
– Platz zum Anbringen der Haftnotizen
– Ausgedruckte Design-Thinking-Herausforderung
– Haftnotizen und Stifte für alle
– Vorlage „Themenfokus“

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Zeichnet zwei große Rechtecke an Euer Whiteboard: ein inneres und ein äußeres Rechteck. Die Vorlage „Themenfokus“ verleiht Euch Inspiration.
– Schreibt ans innere Rechteck die Überschrift „Im Fokus“.
– An das äußere Rechteck schreibt Ihr die Überschrift „Außerhalb des Fokus“.
– Nehmt Euch 3 Minuten Zeit, um Euch Gedanken zu machen und haltet diese auf Haftnotizen fest – jeder für sich.
– Orientiert Euch dabei an den Fragestellungen:

› Welche Themenbereiche gibt es innerhalb Eurer Herausforderung?
› Könnt und möchtet Ihr diese Themen bearbeiten?
› Gibt es Dinge, die Ihr ausklammern möchtet oder müsst, zum Beispiel weil Ihr keinen Einfluss darauf habt?

– Alle im Team stellen ihre Gedanken vor und Ihr entscheidet im Teamgespräch, was welchem Bereich zugeordnet werden soll, was Teil des Projektes ist und was Ihr außen vor lassen möchtet.

Gedankenlandkarte

... um Euch in das Projektthema hineinzudenken und ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln.

– Hilft Euch dabei, gemeinsam im Team die Herausforderung und den Kontext zu verstehen.
– Deckt eventuelle Unklarheiten auf und gibt Euch die Gelegenheit, diese zu besprechen.
– Lädt Euch ein, eigene Gedanken zu sammeln und festzuhalten, bevor Ihr in der Empathie-Phase das Problem aus der Perspektive der Nutzerinnen und Nutzer betrachtet.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 40 bis 60 Minuten
– Platz zum Anbringen der Haftnotizen
– Ausgedruckte Design-Thinking-Herausforderung
– Haftnotizen und Stifte für alle
– Vorlage „Gedankenlandkarte“
– Leitfragen, die Euch beim Strukturieren helfen (siehe Kasten rechts)

– Statt Leitfragen könnt Ihr auch einzelne Begriffe aus der Herausforderung als Überschrift nutzen und zum Beispiel ergänzen durch:

› Mögliche Hürden
› Offene Fragen
› Nicht vergessen

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Übertragt die Vorlage „Gedankenlandkarte“ auf Euer Whiteboard.
– Hängt Herausforderung und Leitfragen mit ausreichend Platz für Haftnotizen auf.
– Macht Euch im Stillen jeder für sich Gedanken – entweder zu allen Fragen auf einmal oder für zwei bis drei Minuten je Frage.
– Alle teilen Ihre Gedanken im Team und platzieren die eigenen Notizen bei der jeweiligen Frage.
– Jetzt entsteht das Teamgespräch und Ihr könnt Notizen mit ähnlichen Gedanken aneinanderfügen.

Leitfragen

› Was verstehen wir unter (*Begriff aus Design-Thinking-Herausforderung*)?
› Welche Hürden sehen wir im Zusammenhang mit dem Lösen des Problems?
› Warum ist es wichtig, dieses Thema anzugehen?
› Was ist uns noch nicht klar und was sollten wir klären?
› An was oder wen müssen wir noch denken?

Beteiligte und Orte

... um Euch vor dem Projektstart Gedanken zu machen, welche Personen Ihr hinzuziehen solltet.

– Erinnert Euch an alle, die wichtig für Euer Projekt sind und die Ihr nicht vergessen solltet.
– Lenkt Eure Aufmerksamkeit nicht nur auf Nutzerinnen und Nutzer, sondern auch auf andere wichtige Personen hinsichtlich Entscheidungen und Expertise.
– Bereitet Euch auf die Empathie-Phase vor, damit Ihr planen könnt, mit wem Ihr sprechen möchtet und wo Ihr diese Personen findet.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 20 bis 30 Minuten
– Platz zum Anbringen der Haftnotizen
– Vorlage „Beteiligte und Orte“
– Haftnotizen für alle, idealerweise in zwei unterschiedlichen Farben

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Übertragt die Vorlage „Beteiligte und Orte“ auf Euer Whiteboard.
– Beschriftet den Außenkreis mit „indirekt“ und den Innenkreis mit „direkt“.
– Nehmt Euch drei bis vier Minuten Zeit, Zeit, um Euch im Stillen zu überlegen, wer direkt und wer indirekt beteiligt ist.
– „Direkt“ bezieht sich auf Eure Nutzerinnen und Nutzer. Für diese Menschen entwickelt Ihr eine Lösung.
– Demgegenüber bezieht sich "indirekt" auf Menschen, die Eure Lösung nicht unmittelbar nutzen, im Zusammenhang mit ihr aber eine Rolle spielen. Das sind zum Beispiel Personen, die viel Zeit mit Euren Nutzerinnen und Nutzern verbringen oder Experten für euer Thema sind. Sie geben hilfreiche Hinweise sowie Informationen und sind bei Entscheidungen beteiligt.
– Schreibt zunächst alle Beteiligten auf Haftnotizen zweier unterschiedlicher Farben, je nachdem, ob es sich um direkt oder indirekt Betroffene handelt. Sprecht anschließend im Team über Euer Ergebnis und platziert die Notizen im passenden Kreis.
– Nehmt Euch noch mal Zeit und denkt darüber nach, wo Ihr die Personen findet bzw. wo sie Eure Lösung nutzen werden. So kann zum Beispiel nicht nur das Schulhaus, sondern auch der Schulhof oder der Schulbus beim Thema Lernorte relevant sein.

Empathie aufbauen – mit Einfühlungsvermögen und tiefem Verständnis

Phase II

Empathie aufbauen

Was Euch in diesem Kapitel erwartet

Jetzt geht es ans Sammeln. Ihr tragt in dieser Phase so viele Informationen wie möglich über Eure Nutzerinnen und Nutzer zusammen, um das Problem aus deren Perspektive zu betrachten. Dafür setzt Ihr das Empathie-Interview als wichtigstes Werkzeug dieser Phase ein. Eines solltet Ihr Euch dabei immer wieder vor Augen führen: Nicht einfach Fragen abhaken, sondern echte Gespräche führen – das bedeutet Interview im Design Thinking. Auch die Recherche von flankierenden Aspekten Eures Themas spielt hier eine Rolle. So können zum Beispiel Studien zu Projekten an anderen Schulen Euren Blickwinkel erweitern.

Für ein gezieltes Vorgehen in dieser Phase macht Ihr Euch einen Plan, was Ihr erfahren und mit wem Ihr sprechen möchtet. Neben den Empathie-Interviews führt Ihr auch Expertise-Interviews durch.

Am Ende dieser Phase

Euer Ziel in dieser Phase ist ein echter Perspektivenwechsel. Ihr fokussiert Euch darauf, wertfrei zu handeln, nicht zu interpretieren, aktiv und offen zuzuhören und so einen anderen Blickwinkel zu erfassen. Dies ermöglicht Euch, ein Verständnis für die Bedürfnisse und Probleme der Nutzerinnen und Nutzer im Kontext Eurer Herausforderung zu entwickeln.

Tipps für die Arbeit in dieser Phase

- Entwickelt einen Rechercheplan, bevor Ihr mit den Werkzeugen dieser Phase loslegt: Wen braucht Ihr? Wer macht was? Bis wann ist es erledigt?
- Nehmt Euch Zeit für die Vorbereitung der Interviews. Übt das Interviewen und gebt Euch gegenseitig ehrliches Feedback, denn gute Interviews zu führen ist schwierig und braucht Übung.
- Optimiert falls nötig Euren Interviewleitfaden. Dies ist auch nach ersten Gesprächen möglich.
- Fragt in Interviews und bei Beobachtungen so oft wie möglich „Warum?“, was Euch gerade dann weiterhilft, wenn Ihr das Gefühl habt, nur an der Oberfläche zu kratzen.
- Führt Gespräche mit verschiedenen Nutzergruppen. Dies bereichert Eure Erkenntnisse, benötigt aber vermutlich verschiedene Fragebögen.
- Favorisiert immer persönliche Gespräche statt Online-Umfragen, denn so lernt Ihr Nutzerinnen und Nutzer wirklich kennen und verstehen.
- Führt so viele Interviews durch, bis Ihr den Eindruck habt, nichts Neues mehr zu erfahren. Eine Standard-Empfehlung für eine Anzahl an Interviews gibt es also nicht.

Ausgewählte Werkzeuge

› Interviews vorbereiten
› Interviews durchführen
› Beobachtung
› Recherche

Alles, was Ihr für diese Phase brauchen könnt, findet Ihr hier.

Interviews vorbereiten

... um den richtigen Personen die richtigen Fragen zu stellen.

– Hilft Euch, zu überlegen, an wen Ihr Euch mit welcher Frage wendet.
– Lässt Euch sicherstellen, dass Ihr alle Themen, über die Ihr von Nutzerinnen und Nutzern mehr erfahren möchtet, abdeckt.
– Unterstützt Euch dabei, die Vorbereitung der Interviews strukturiert anzugehen.
– Erinnert Euch immer wieder daran, viele offene Fragen zu stellen.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 15 bis 30 Minuten
– Dokumentationsmöglichkeit (digital oder auf Papier) mit Zugriff für alle im Team. Dies ist wichtig, da Ihr Interviews nicht alle gemeinsam führt.
– Eine Vorlage „Interviews vorbereiten" je Nutzergruppe
– Ausgedruckte Design-Thinking-Herausforderung oder Themenformulierung

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Schaut nochmals auf Eure Herausforderung und lenkt Euren Blick wieder darauf, was Ihr über Eure Nutzerinnen und Nutzer lernen wollt.
– Plant einen groben Gesprächsleitfaden. Alle Fragen werdet Ihr eher selten stellen, aber es hilft Euch, vorab einen Gesprächseinstieg und verschiedene Arten von Fragen zu überlegen.
– Orientiert Euch an der Vorlage „Interviews vorbereiten". So bringt Ihr Abwechslung in Euren Fragenbogen.
– Denkt daran, dass Ihr zu jedem Themenbereich oder jeder Eurer Annahmen Fragen formuliert, damit jeder Aspekt berücksichtigt wird.
– Entscheidet, ob Ihr für unterschiedliche Nutzergruppen angepasste Fragebögen benötigt.

Baut einen Empathie-Prototyp!
Das ist ein sehr einfacher Prototyp (Bilderauswahl, Modell, Skizze), den Ihr mit ins Interview nehmt. Dieser verbildlicht eure Design-Thinking-Herausforderung und macht es Eurem Gesprächsgegenüber leichter, ins Thema zu finden.

Interviews durchführen

... um Vertrauen aufzubauen und etwas über die wirklichen Bedürfnisse und Probleme Eurer Nutzerinnen und Nutzer zu erfahren.

– Gibt Euch als wichtigstes Werkzeug dieser Phase Einblicke in die Welt Eurer Nutzerinnen und Nutzer.
– Liefert Euch Informationen zu Bedürfnissen und Problemen Eurer Nutzerinnen und Nutzer.
– Gibt Euch im persönlichen Austausch die Chance, Vertrauen aufzubauen. So kommen Eure Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner ins Erzählen und geben persönliche, aufschlussreiche Details preis.
– Hilft Euch, Aspekte kennenzulernen, die Ihr sonst nicht erfahren hättet.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 30 Minuten pro Interview
– Interviewfragen
– Eine Vorlage "Interviews durchführen" je Interview
– Alternativ: Papier oder digitale Dokumentatiosmöglichkeit

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Führt Interviews im Idealfall immer zu zweit: Eine Person führt das Gespräch, die andere dokumentiert das Gesagte.
– Stellt Euch und Euer Projekt zum Gesprächsbeginn vor. Euer Empathie-Prototyp hilft Euch dabei.
– Weist direkt darauf hin, dass es keine falschen Antworten gibt und bittet Eure Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner offen und ehrlich, die eigene Meinung und persönliche Gefühle zu äußern.
– Erklärt, dass Antworten im Nachgang nicht auf einzelne Personen zurückzuführen sein werden und informiert darüber, wie Ihr mit den Antworten weiterarbeiten werdet.
– Orientiert Euch an den Fragen, und zwar mit viel Flexibilität und Offenheit für Gesagtes. Auch wenn Ihr nicht alle Fragen stellt, Ihr könnt viel erfahren, solange Ihr bei Eurem Thema bleibt.
– Haltet Pausen und Stille aus, denn damit gebt Ihr Eurem Gegenüber Gelegenheit, nachzudenken und zu reflektieren.
– Kommentiert Aussagen nicht, bewertet nicht und gebt keine Antwortmöglichkeiten vor: Euer Ziel ist es, zuzuhören, um zu verstehen – nicht um zu antworten.

Macht ein Probe-Interview!
Übt das Interview jeweils einmal miteinander oder mit vertrauten Personen. So entwickelt Ihr ein Gefühl dafür und könnt, falls nötig, Eure Fragen anpassen.

Beobachtung

... um Handlungen, Abläufe und non-verbale Kommunikation zu erfassen.

– Nimmt eine Ist-Situation unter die Lupe und bietet die Möglichkeit, eine Situation genau zu betrachten und im richtigen Moment Fragen zu stellen.
– Gibt Aufschluss darüber, ob ein zu lösendes Problem auf ein Nichtfunktionieren bzw. auf eine Ineffizienz der aktuellen Herangehensweise zurückzuführen ist – ein recht häufiger Fall.
– Hilft ein fundiertes Verständnis für eine Problematik zu entwickeln.
– Lässt Euch Nutzerinnen und Nutzer in ihrem natürlichen Umfeld betrachten, ihr Verhalten verstehen und zum Beispiel Notlösungen identifizieren.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: abhängig von der Situation, die beobachtet wird
– Dokumentationsmöglichkeit, gegebenenfalls eine Kamera

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Definiert konkrete Situationen, die Ihr beobachten möchtet.
– Organisiert die Beobachtung. Möglicherweise ist dafür eine Terminabstimmung mit eurer Zielgruppe erforderlich.
– Führt die Beobachtung durch und notiert alles, was Ihr seht, und hebt Auffälligkeiten besonders hervor.
– Stellt Verständnisfragen – vor allem dann, wenn Ihr ein unerwartetes Handeln beobachtet. Zum Beispiel „Warum handelst Du jetzt so?"
– Kommt nach den Beobachtungen im Team zusammen und berichtet Euch gegenseitig. Dadurch haltet Ihr Euch auf dem Laufenden.

Recherche

... um Erkenntnisse aus anderen Projekten oder Studien zu nutzen und im eigenen Projekt einfließen zu lassen.

– Hilft Euch, über Interviews und Beobachtungen hinaus Informationen zu Eurem Thema zu sammeln.
– Lässt Euch mit oft nur einem Mausklick wertvolles Wissen zu Eurer Herausforderung entdecken. Und zeigt, wie andere Schulen online über ihre Erfahrungen oder Projekte informieren.
– Inspiriert Euch, andere Lösungen anzuschauen, lässt Euch in größeren Zusammenhängen denken und neue Erkenntnisse gewinnen – also eine Bereicherung für Eure Arbeit.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: abhängig von der Tiefe der Recherche
– Internetzugang
– Gegebenenfalls Kontakt zu anderen Schulen

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Plant gemeinsam im Team, zu welchen Themen Ihr recherchieren möchtet. Hierbei seid Ihr vollkommen frei.
– Überlegt, ob eine Online-Recherche, Studien, Videos, Podcasts oder Hospitationen an anderen Schulen mehr Informationen zu Eurem Thema bieten.
– Dokumentiert alles, was Ihr an Erkenntnissen gewinnt oder bringt die gefundenen Ergebnisse mit, ganz gleich, ob Artefakte, Fotos oder anderes.

Nutzerperspektive erfassen – Bedürfnisse identifizieren und benennen

Phase III

Nutzerperspektive erfassen

Was Euch in diesem Kapitel erwartet

In der Empathie-Phase habt Ihr vielfältige und zahlreiche Informationen gesammelt – nun tragt Ihr diese zusammen. Dabei gilt es zunächst, Euch alle auf den gleichen Wissenstand zu bringen. Dafür besprecht Ihr Eure Interviews, Beobachtungen und Rechercheergebnisse. Im Laufe der Phase findet Ihr heraus, welche Bedürfnisse oder Probleme die Nutzerinnen und Nutzer bewegen.

Am Ende dieser Phase

Mit Hilfe einer sogenannten Persona bringt Ihr zum Ende dieser Phase Eure Erkenntnisse auf den Punkt und verleiht den spezifischen Bedürfnissen und Problemen Eurer Nutzergruppe ein Profil und Gesicht.

Tipps für die Arbeit in dieser Phase

- Nehmt Euch Zeit für diese Phase und versucht, sie zeitnah nach der Empathie-Phase durchzuführen.
- Stellt sicher, dass alle auf dem gleichen Kenntnisstand sind und niemand eine Wissenslücke hat, denn hier wird der Grundstein für den Lösungsraum gelegt.
- Wählt mit Entschiedenheit die wirklich wichtigsten Aspekte aus. Ihr könnt später auf „Zurückgelassenes“ zurückgreifen. So fokussiert Ihr Euch auf tatsächlich Relevantes.
- Interpretiert Aussagen, bei denen es Euch notwendig erscheint. Im weiteren Prozess geht Ihr auf die Nutzerinnen und Nutzer zu und erprobt die Richtigkeit Eurer Annahmen.
- Stattet eine Persona nicht mit zu vielen Bedürfnissen aus. So vermeidet Ihr das Risiko widersprüchlicher Facetten, die dazu führen würden, dass mehrere, ebenso widersprüchliche Lösungen entwickelt werden müssten.
- Besprecht die Ergebnisse aus weiteren Recherchen, wie zum Beispiel Hospitationen, und überlegt, wie Ihr damit umgehen möchtet. Sammelt diese und greift vor allem bei der Ideenentwicklung darauf zurück.

Ausgewählte Werkzeuge

› Erlebnisse erzählen
› Erkenntnisse ableiten
› Persona erstellen
› Point of View formulieren

Alles, was Ihr für diese Phase brauchen könnt, findet Ihr hier.

Erlebnisse erzählen

... um denselben Kenntnisstand im gesamten Team zu erreichen.

– Hilft Euch, Interviews, die Ihr nur zu zweit oder dritt geführt habt, im gesamten Team zu besprechen.
– Unterstützt Euch dabei, Aussagen zu strukturieren und einen Gesamtüberblick zu schaffen.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 5 bis 15 Minuten pro Interview
– Platz zum Anbringen der Haftnotizen
– Interview-Notizen
– Haftnotizen und Stifte für alle im Team

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Schreibt zwei Überschriften mit Abstand nebeneinander ans Whiteboard und lasst Platz für Haftnotizen unter jeder Überschrift sowie weiteren Platz für eine noch folgende dritte Spalte.
– „Wir haben getroffen“ lautet die erste Überschrift und „Wir haben gehört“ die zweite.
– Nutzt Eure Notizen, um Eure Interviews so genau wie möglich nachzuerzählen. Während das Interviewteam spricht, schreiben zwei andere im Team auf Haftnotizen mit.
– Ordnet anschließend die Haftnotizen den beiden Überschriften zu.
– Besprecht auf diese Weise alle Interviews. Im Anschluss könnt Ihr direkt mit dem Werkzeug "Erkenntnisse ableiten" fortfahren.

Erkenntnisse ableiten

... um Bedürfnisse und Probleme zu ermitteln, die Ihr mit Eurer späteren Lösung adressieren wollt.

– Hilft Euch, über alle Interviews hinweg wichtigste Bedürfnisse und Probleme zu identifizieren und Aussagen zu interpretieren.
– Erleichtert Euch als Vorarbeit die Erstellung der Persona(s) dank der Vorstrukturierung. So könnt Ihr auch sehen, ob Ihr mehrere Personas benötigt und welche Erkenntnisse die Persona(s) repräsentieren soll(en).

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 30 Minuten pro Interview
– Aufbereitete Interview-Ergebnisse, idealerweise am Whiteboard mit dem Werkzeug „Erlebnisse erzählen“ dargestellt
– Interview-Notizen
– Ergebnisse, die mit dem Werkzeug „Erlebnisse erzählen“ erzielt wurden
– Haftnotizen und Stifte für alle im Team

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Ergänzt bei dem Werkzeug „Erlebnisse erzählen“ Eure Übersicht um eine dritte Spalte mit der Überschrift „Das finden wir besonders wichtig“.
– Schaut auf Eure gesammelten Interview-Aussagen und besprecht, welches für Euch die wichtigsten Bedürfnisse und Probleme sind. Klebt sodann die betreffenden Haftnotizen in die neue Spalte.
– Werft nochmals einen Blick in Eure Interview-Notizen, um gemeinsam zu überlegen, was hinter einer Aussage stecken könnte. Wurden in den Interviews viele Lösungsideen genannt? Überlegt Euch, welche Bedürfnisse sich dahinter verbergen könnten.
– Schreibt Eure Überlegungen auf Haftnotizen und befestigt diese ebenfalls unter Eure dritte Überschrift.
– Entscheidet zum Schluss gemeinsam, welche Punkte in der Spalte „Das finden wir besonders wichtig“ am relevantesten sind. Achtet dabei auf mögliche Spannungsfelder und Widersprüche.

Persona erstellen

... um Euch bei der Lösungsfindung empathisch in die Lage der Nutzerinnen und Nutzer versetzen zu können.

– Hilft Euch, den Erkenntnissen aus der Phase „Empathie aufbauen“ ein Gesicht zu geben.
– Erleichtert Euch, Ideen zu sammeln – denn Ihr arbeitet nicht mit abstrakten Bedürfnissen und Problemen, sondern sammelt Lösungen für eine gefühlt reale Person.
– Unterstützt Euch dabei, insbesondere in der Ideenphase die Verbindung zu den Nutzerinnen und Nutzern zu bewahren. Schaut immer wieder auf Eure Persona und fragt Euch, ob Eure Idee ihr tatsächlich helfen würde.

Was benötigt Ihr?

– Zeit: 30 bis 45 Min pro Persona
– Platz zum Anbringen der Haftnotizen
– Haftnotizen und Stifte für alle im Team
– „Persona“-Vorlage

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Übertragt die „Persona“-Vorlage auf Euer Whiteboard.
– Startet mit den in der Übung "Erkenntnisse ableiten" herausgefundenen Bedürfnissen und Problemen. Entscheidet gemeinsam, welche davon inhaltlich zusammen passen und übertragt sie auf Eure Persona. Achtet unbedingt darauf, dass Ihr keine widersprüchlichen Bedürfnisse und Probleme dabei zusammenbringt.
– Formuliert ggf. die Bedürfnisse noch konkreter. Zum Beispiel bei großen Begriffen wie Transparenz solltet Ihr überlegen, in Bezug worauf der Persona Transparenz wichtig ist.
– Wenn Ihr Euch sicher seid, die wichtigsten Punkte aus den Interviews berücksichtigt zu haben, erweckt Ihr Eure Persona zum Leben: Gebt ihr einen Namen, ein Erscheinungsbild und stattet sie mit Hobbys und Interessen aus. Fragt Euch, wie sie lebt und womit sie sich beschäftigt. Wählt evtl. ein Zitat aus den Interviews aus, das einen wichtigen Aspekt auf den Punkt bringt.
– Nehmt weitere wichtige Informationen unter „Sonstiges“ auf.
– Schaut, ob nach der ersten Persona sich noch weitere wichtige Bedürfnisse oder Probleme am Whiteboard befinden. Entscheidet gemeinsam, ob Ihr für diese noch eine weitere Persona erstellen möchtet. Falls ja, wiederholt die genannten Schritte.

Point of View formulieren

... um die Essenz der Persona(s) in einem Satz zu bündeln.

– Bringt die Ergebnisse aus der Empathie-Phase nochmals auf den Punkt.
– Fasst das Wichtigste über eine Persona in einem einzigen Satz zusammen.
– Formuliert ein konkretes Teilproblem innerhalb Eurer Herausforderung aus Sicht einer Persona.
– Bildet den Übergang vom Problem- in den Lösungsraum – und ist damit der Anknüpfungspunkt für Euer Ideensammeln.

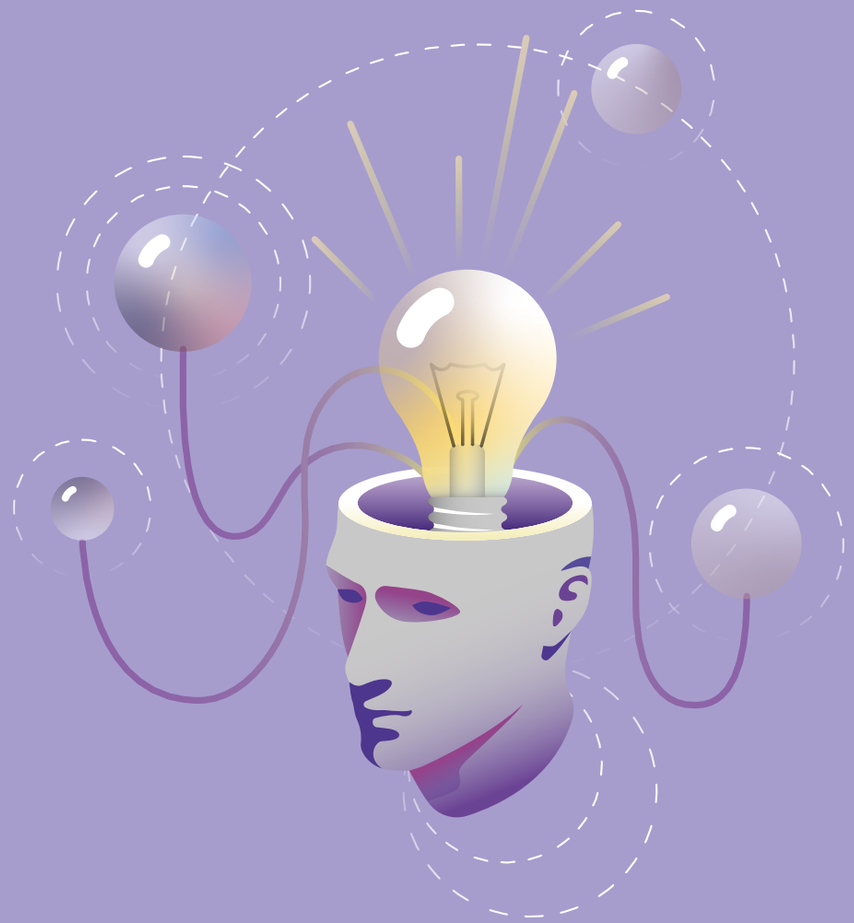
Was benötigt Ihr?

– Zeit: 10 bis 15 Min pro Persona
– Platz zum Anbringen der Haftnotizen
– eine “Point-of-View”-Vorlage pro Persona
– Haftnotizen und Stifte für alle im Team
– Entwickelte Persona(s)

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

– Druckt die Vorlage „Point of View“ in DIN A3 aus oder übertragt sie auf ein großes Poster.
– Formuliert in Stillarbeit pro Persona einen Satz, der das wichtigste Bedürfnis sowie die wichtigste Erkenntnis oder das wichtigste Hindernis auf den Punkt bringt. Er sollte die folgenden Fragen beantworten: Warum ist das der Persona wichtig? Was steht der Persona im Weg?
– Präsentiert Euch Eure Vorschläge und einigt Euch auf eine Formulierung.
– Bedenkt dabei, dass dieser Satz eine zusätzliche Möglichkeit ist, einen Fokus zu setzen. Er muss also nicht alles, was zur betreffenden Persona gehört, enthalten.

Ideen sammeln – mit Fantasie und frei von Bewertung



Phase IV

Ideen sammeln

Was Euch in diesem Kapitel erwartet

In dieser Phase steigt Ihr in den Lösungsraum ein. Jetzt nehmt Ihr Euch Zeit, kreativ zu sein und Lösungsansätze für Eure Persona(s) zu entwickeln. Wichtig ist, zunächst auf Quantität zu setzen. Also: sammeln, sammeln, sammeln – alles ist erlaubt und kann als Gedankenanstoß oder Inspiration dienen. Später schaut Ihr Eure Ideen genau an, entscheidet, was aus Eurer Sicht am vielversprechendsten und machbar ist und priorisiert anschließend.

Am Ende dieser Phase

Anders gesagt: In dieser Phase praktiziert Ihr divergentes Denken. Offen, frei und in alle Richtungen. Hierdurch werdet Ihr für den weiteren Verlauf eine Vielfalt an Ideen zur Verfügung haben, die Ihr kombinieren und ausarbeiten könnt.

Tipps für die Arbeit in dieser Phase

- Denkt zunächst erst mal groß und in möglichst viele unterschiedliche Richtungen, ohne Euch Gedanken zu machen, was realistisch oder richtig ist.
- Schränkt Euch zu Beginn nicht ein, damit Ihr Ideen nicht von vornherein oder viel zu früh ausschließt.
- Ladet Gäste ein: Kolleginnen und Kollegen, Schülerinnen und Schüler oder Eltern schauen mit frischem Blick auf Eure Persona(s) und können neue, wertvolle Ideen einbringen. Diese Phase eignet sich sehr gut für neuartige Perspektiven.
- Bei der Priorisierung der Ideen am Ende dieser Phase findet Ihr wieder einen Fokus. Denkt dabei immer an Eure Persona(s) und richtet Euer Augenmerk auf ihre Bedürfnisse und Probleme: Jetzt ist der Moment, Einschränkungen in Sachen Budget, Zeit oder räumliche Gegebenheiten etc. zu thematisieren und bei Eurer Ideenauswahl zu berücksichtigen.

Ausgewählte Werkzeuge

› Brainstorming-Fragen formulieren
› Brainstorming-Methoden
› Ideenrunde
› Ideenmatrix

Alles, was Ihr für diese Phase brauchen könnt, findet Ihr hier.

Brainstorming-Fragen formulieren

... um der Ideenfindung Leitplanken und den Teilnehmenden eine grobe Denkrichtung zu geben.

- Ihr entwickelt während des Brainstormings viele Ideen, die aus Eurer Sicht die Bedürfnisse und Probleme der Persona(s) adressieren könnten.
- Dafür erschafft Ihr Euch mit Brainstorming-Fragen Denkräume, in die Ihr Euch begebt und in denen sich Denkrichtungen zeigen, die zu neuen Ideen führen.
- Ihr bewegt Euch auf diese Weise in unterschiedlichsten Denkrichtungen, in denen Ihr vielfältige Aspekte der Persona(s) entdecken könnt.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 15 bis 30 Minuten
- Vorlage „Brainstorming-Fragen formulieren“
- Stifte
- Große Haftnotizen oder DIN-A4-Papier
- Eure Persona(s)

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Werft nochmals einen Blick auf die Probleme und Bedürfnisse der Persona(s) und ggf. den Point of View.
- Schreibt die wichtigsten Bedürfnisse und Probleme in Brainstorming-Fragen um und nutzt dafür die Vorlage, die Ihr unter dem QR-Code für diese Phase findet.
- Entscheidet im Team, welche und wie viele Fragen Ihr für die Ideenfindung nutzen möchtet.

Brainstorming-Methoden

... um Ideen zu generieren, die Eure Nutzerinnen und Nutzer begeistern.

- Helfen Euch dabei, offen und frei in verschiedene Richtungen zu denken.
- Aktivieren Eure Kreativität auf unterschiedliche Weise.
- Könnt Ihr kombinieren oder gezielt einsetzen, zum Beispiel um besonders „verrücktes“ Denken anzuregen.
- Funktionieren alle unterschiedlich und eignen sich deshalb auch für verschiedene Menschen und ihre ganz individuelle Art zu denken. Außerdem könnt Ihr im Hinblick auf verschiedene Situationen, Themen oder Brainstorming-Fragen diejenige Methode auswählen, die aus Eurer Sicht jeweils am besten passt.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 20 bis 40 Minuten pro Brainstorming
- Haftnotizen und Stifte für alle im Team
- Platz zum Anbringen der Haftnotizen
- Eure Brainstorming-Fragen

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

Stilles Brainstorming
- Wählt gemeinsam eine oder mehrere Brainstorming-Fragen aus und stellt den Timer auf jeweils 2 Minuten.
- Sammelt still für Euch Ideen und haltet immer eine Idee auf einer Haftnotiz fest.
- Ist die Zeit abgelaufen, befestigt Ihr nacheinander Eure Haftnotizen und besprecht eine Idee nach der anderen im Team.
- Gruppiert schon während Eures Gesprächs die Ideen, die in eine ähnliche Richtung gehen.

Inspirations-Brainstorming
- Bewegt Euch im Raum, im Gebäude oder auch draußen und sucht nach Inspiration. Ob Ihr aus dem Fenster schaut, Gegenstände oder Situationen entdeckt – alles kann Euch auf tolle Ideen bringen.
- Schreibt alles auf, was Euch in den Kopf kommt, immer eine Idee auf einer Haftnotiz.
- Kommt nach ca. 5 Minuten wieder im Team zusammen, befestigt nacheinander Eure Haftnotizen und besprecht nun Eure Ideen der Reihe nach im Team.

Heiße Kartoffel
- Findet einen Gegenstand, den Ihr Euch zuwerfen könnt, etwa einen kleinen Ball.
- Stellt Euch im Kreis auf, wobei ein Teammitglied mit Stift und Haftnotizen außerhalb des Kreises bleibt und alle Ideen mitschreibt.
- Ein Teammitglied beginnt mit der „heißen Kartoffel“, nennt die erste Idee und wirft den Gegenstand weiter.
- Wer die „heiße Kartoffel“ bekommt, sagt spontan die nächste Idee, die ihr oder ihm in den Kopf kommt, egal wie verrückt sie auch sein mag, und wirft schnell die „heiße Kartoffel" weiter.
- Dies setzt Ihr möglichst mehrerer Runden fort, während die außenstehende Person alle Ideen notiert.
- Am Ende befestigt Ihr alle Ideen ans Whiteboard und besprecht sie gemeinsam.

Ideenrunde

... um Eure Ideen im Team zu verfeinern und zu konkretisieren.

- Hilft Euch dabei, Euch gegenseitig zu inspirieren.
- Unterstützt Euch dabei, die Interdisziplinarität Eures Teams zu nutzen.
- Hilft Euch, auf den Ideen anderer aufzubauen und diese auszuarbeiten.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 15 bis 30 Minuten
- Stifte
- Vorlage „Ideenrunde“ oder DIN-A4-Papier
- Whiteboard oder andere Fläche mit Euren ersten Ideen

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Verteilt an alle im Team eine „Ideenrunde“-Vorlage oder ein Blatt Papier.
- Wählt alle eine Idee vom Board aus und schreibt sie auf das Blatt.
- Gebt die Blätter im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter.
- Entwickelt nun die Idee, die an Euch gegeben wurde, weiter und notiert Eure Konkretisierung unter die Idee.
- Wiederholt diese Vorgehensweise, bis Eure ursprüngliche Idee wieder vor Euch liegt.
- Stellt Euch jetzt gegenseitig die Ideen und Konkretisierung vor und besprecht diese.

Ideenmatrix

... um nach der Ideenfindung die vielversprechendste Idee auszuwählen.

- Hilft Euch, nach dem Sammeln vieler toller Ideen Euch wieder zu fokussieren. Jetzt zählt nicht mehr nur Quantität, sondern Ihr bewertet und wählt Ideen aus.
- Unterstützt Euch bei der gemeinsamen Entscheidung, welche Ideen das vielversprechendste Potenzial haben, das Problem Eurer Persona(s) zu lösen.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 20 bis 40 Minuten
- Eure bisher gesammelten Ideen
- Vorlage „Ideenmatrix“

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Übertragt die „Ideenmatrix“-Vorlage auf ein Whiteboard oder Flipchart.
- Nutzt die Kriterien auf den Achsen aus dem Beispiel oder legt eigene fest, die zu Eurem Projekt passen.
- Entscheidet Euch für zwei bis drei Ideen pro Teammitglied und nehmt die Haftnotizen in die Hand – bereit für das Sortieren!
- Stellt Euch gemeinsam vor das Matrix-Poster und ordnet Eure Ideen den gewählten Kriterien zu, indem Ihr gemeinsam entscheidet, welche Idee Ihr wo einsortieren möchtet, und betrachtet dabei die Ideen vor allem auch in ihrem Verhältnis zueinander.
- Sind alle Ideen einsortiert, seht Ihr klar, welche am vielversprechendsten sind, zum Beispiel weil sie sich gut umsetzen lassen oder einer Persona weiterhelfen, und seid bereit für die nächste Phase.

Prototypen bauen – die Modellierung Eurer besten Ideen

Phase V

Prototypen bauen

Was Euch in diesem Kapitel erwartet

Eure Ideen erlebbar machen – darum geht es in dieser Phase. Um die Ideen zum Leben zu erwecken, nutzt Ihr verschiedene Materialien und „denkt mit den Händen“. Auf diese Weise stellt Ihr fest, was tatsächlich hinter einer Idee steckt und entwickelt im Team ein gemeinsames Verständnis.

Am Ende dieser Phase

Euer Ziel ist es, ein erstes greifbares Modell von Eurer Idee zu erstellen – einen Prototyp. Dabei sollt Ihr nicht viel Zeit oder Ressourcen investieren. Vielmehr steht im Vordergrund zu lernen, was funktioniert und was eben nicht.

Tipps für die Arbeit in dieser Phase

- Traut Euch und probiert einfach aus. Denn in der Arbeit mit Design Thinking geht es um das Experimentieren und Lernen – nicht um Perfektion.
- Konzentriert Euch auf das Wesentliche. Was soll Eure Idee bewirken und wie könnt Ihr dies in Form eines Prototyps darstellen?
- Vertraut dem Prozess: Was sich durch die Erstellung von Prototypen gewinnen lässt, selbst wenn sie als unnötig empfunden wird, wird oftmals unterschätzt. Ihr werdet begeistert sein, wie sehr sich die Idee durch die Verwandlung in einen Prototypen weiterentwickelt und konkretisiert.
- Entwickelt mehrere Prototypen für größere Projekte. Das ist vor allem sinnvoll, wenn Ihr mehrere Ideen umsetzen möchtet.
- Behaltet Eure Design-Thinking-Herausforderung und Eure Persona(s) immer im Blick und erinnert Euch daran, für wen und wofür Ihr eine Lösung entwickelt – so bleibt Ihr fokussiert.

Ausgewählte Werkzeuge

› Ideen greifbar machen
› Szenenbuch
› Rollenspiel
› Digitale Prototypen

Alles, was Ihr für diese Phase brauchen könnt, findet Ihr hier.

Ideen greifbar machen

... um Ideen in etwas zu verwandeln, das sich erleben und testen lässt.

- Hilft Euch dabei, Euch gemeinsam mit einer Idee auseinanderzusetzen.
- Unterstützt Euch, die Idee in der Ausarbeitung des Prototypen weiterzuentwickeln.
- Macht auch abstrakte Ideen wie Prozesse und Zusammenhänge erlebbar und stellt diese haptisch dar.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 30 Minuten bis wenige Stunden
- Materialien zum Bauen von Prototypen
- Eure Ideen, die Ihr haptisch darstellen möchtet

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Falls noch nicht geschehen, entscheidet im Team, welche Idee(n) Ihr als Prototyp zum Leben erwecken möchtet.
- Teilt Euch in kleinere Teams auf, wenn Ihr parallel an mehreren Prototypen arbeiten möchtet.
- Legt gemeinsam einen Zeitraum fest, den Ihr Euch für die Erstellung geben möchtet – und los geht's mit dem Bau!
- Entwickelt eine erste physische Version Eurer Idee in Form eines greifbaren Modells
- Lasst Eurer Kreativität freien Lauf und schaut, was sich entwickelt. Ihr werdet begeistert sein.

Eine Metarialliste mit Vorschlägen für das Prototypenbauen findet Ihr unter dem QR-Code dieser Phase.

Szenenbuch

... um die Abläufe Eurer Idee „aufs Papier zu bringen" und visuell darzustellen.

- Ist besonders nützlich bei Ideen, die in Zusammenhang zueinander stehen, oder wenn es z. B. um die Darstellung von Prozessen oder Abläufen geht.
- Lässt Euch Lücken im Prozess erkennen und Lösungen finden, wie Ihr sie schließen könnt.
- Macht Euch den Ablauf, den Ihr darstellt, auch im Team klarer.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 30 Minuten bis wenige Stunden
- Weißes DIN-A4-Papier
- Stifte in verschiedenen Farben
- Optional: Sticker oder buntes Papier

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Wählt gemeinsam aus, welche Ideen Ihr im Szenenbuch darstellen möchtet.
- Einigt Euch auf die Geschichte, die Ihr erzählen, bzw. auf den Ablauf, den Ihr darstellen möchtet.
- Visualisiert sodann die darin enthaltenen Schritte, indem Ihr für jeden Schritt ein DIN-A4-Blatt gestaltet, das als Einzelszene dient.
- Seid kreativ und kombiniert Bilder mit Texten, fügt Sticker oder buntes Papier hinzu: So füllt Ihr die Szenen mit Leben und gebt Eurem Prozess oder Eurer Geschichte eine besondere Gestalt.

Rollenspiel

... um auf lebendige Weise eine Idee zu verdeutlichen.

- Hilft Euch, zeitliche Abfolgen und bestimmte Verhaltensweisen darzustellen.
- Eignet sich besonders für Ideen, bei denen die Interaktion zwischen Menschen im Mittelpunkt steht.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 30 Minuten bis wenige Stunden
- Utensilien, die dabei helfen, Eure Idee durch das Rollenspiel darzustellen
- Bei Bedarf Statistinnen und Statisten
- Gegebenenfalls weitere, greifbare Prototypen, die in das Rollenspiel eingebaut werden

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Arbeitet gemeinsam das Kernelement Eurer Idee heraus, die Ihr vorstellen möchtet.
- Überlegt Euch, wie Menschen mit Eurer Idee umgehen oder sie nutzen würden und entwerft ein kurzes Drehbuch: Wer übernimmt welche Rolle? Wer sagt was? Wie stellt Ihr Eure Idee dar und was möchtet Ihr vermitteln?
- Überlegt Euch, wie sich die Nutzerinnen und Nutzer Eurer Idee fühlen, wenn sie diese anwenden, und bezieht dies in Euer Rollenspiel ein.
- Führt eventuell eine kleine Probe durch und bereitet Euch auf Euren Auftritt vor Euren Nutzerinnen und Nutzern vor.
- Euer Rollenspiel könnt Ihr auch als Video aufzeichnen, um es in der nächsten Phase den Testpersonen zu zeigen.

Digitale Prototypen

... um Ideen in der virtuellen Welt erlebbar zu machen.

- Ermöglicht das schnelle Bauen Eurer Prototypen mit digitalen Werkzeugen.
- Ist besonders nützlich, um digitale Ideen darzustellen.
- Erlaubt es, im Handumdrehen erste Entwürfe für grafische Ausarbeitungen zu erstellen.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 30 Minuten bis wenige Stunden
- Tablets oder Laptops/PCs
- Softwareanwendungen für die Erstellung von Videos und Präsentationen (z. B. PowerPoint, Canva, iMovie, Clips, Thinlinc)

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Besprecht im Team, wie Ihr Eure Idee ausgestalten wollt und welche Funktion(en) bzw. Aspekte Ihr unbedingt abbilden möchtet.
- Bildet bei Bedarf Zweier- oder Dreierteams und erarbeitet eine erste digitale Version Eurer Idee.
- Entscheidet Euch für eine Softwareanwendung und probiert sie aus.

Tipp: Nutzt Formen, Vorlagen und lizenzfreie Bilder aus dem Internet, um Euren digitalen Prototypen zu entwickeln.

Prototypen testen – für wertvolles Feedback

Phase VI

Prototypen testen

Was Euch in diesem Kapitel erwartet

Wie kommt Euer Prototyp bei Euren Nutzerinnen und Nutzern an? Eine spannende Frage! Die Antwort findet Ihr in dieser Phase heraus. Denn jetzt wendet Ihr Euch ihnen wieder zu, um herauszufinden, ob Ihr mit Eurer Lösung auf dem richtigen Weg seid. Durch das Testen sammelt Ihr wertvolles Feedback und lernt Neues über Eure Nutzerinnen und Nutzer – so gebt Ihr Eurer Idee die Möglichkeit, sich weiterzuentwickeln.

Am Ende dieser Phase

Am Ende dieser Phase entscheidet Ihr gemeinsam, ob Ihr die aktuelle Lösung weiterverfolgt oder ob Ihr in eine Iteration gehen möchtet. Wenn Ihr also feststellt, dass Eure Lösung nicht in die richtige Richtung geht, wiederholt Ihr einzelne oder mehrere Phasen auf Basis Eurer Erkenntnisse aus der Testphase.

Tipps für die Arbeit in dieser Phase

- Überlegt, was Ihr herausfinden möchtet und von wem Ihr Feedback benötigt. Geht also ähnlich wie bereits in der Phase „Empathie aufbauen“ vor.
- Seid in den Testgesprächen offen für jede Art von Feedback. Versucht daher nicht, Eure Testpersonen vom Prototyp zu überzeugen, sondern stellt ihn einfach vor, hört dann gut zu und nehmt jedes Feedback vorbehaltlos an anstatt es kritisch zu kommentieren.
- Kürzt diese Phase nicht aus Zeitgründen voreilig ab. Nehmt Euch die Zeit auch dann, wenn Ihr das Gefühl habt, bereits nah an den Nutzerinnen und Nutzern zu sein. Denn so besteht die wertvolle Chance, nochmals Neues zu lernen und dadurch eine noch bessere Lösung zu entwickeln.

Ausgewählte Werkzeuge

› Testplan erstellen
› Testfragen formulieren
› Tests durchführen
› Tests auswerten

Alles, was Ihr für diese Phase brauchen könnt, findet Ihr hier.

Testplan erstellen

... um mit einer überschaubaren Struktur sicher durch die Testphase zu navigieren.

- Gibt Euch Struktur für die Testphase und unterstützt Euch bei der Planung Eurer Testaktivitäten.
- Hilft Euch dabei, den Überblick zu behalten, vor allem dann, wenn Ihr Euch im Team aufteilt.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 30 bis 45 Minuten
- Whiteboard oder andere beschreibbare Fläche
- Stifte und Haftnotizen
- Vorlage „Testplan erstellen“

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Einigt Euch im Team darauf, wann und wie Ihr mit wem in den Test gehen möchtet. Legt dabei fest, wer welchen Test durchführt. Orientiert Euch an den Interviews und seht zwei bis drei Teammitglieder pro Test vor.
- Plant ein, bis wann Ihr die Tests durchgeführt haben möchtet und setzt am besten schon einen Termin für die Auswertung fest.
- Haltet diese Vereinbarungen und Informationen schriftlich auf der Vorlage „Testplan erstellen" fest, damit alle sie im Blick haben.

Testfragen formulieren

... um vollumfängliches und detailliertes Feedback zu erhalten.

- Hilft Euch, die wichtigsten Feedback-Punkte nicht aus den Augen zu verlieren.
- Unterstützt Euch dabei, offene Fragen zu formulieren, durch die Ihr möglichst viele Informationen von Euren Testpersonen bekommt, ähnlich wie bei den Interviews.
- Gibt Euch noch mehr Klarheit darüber, ob Eure Lösung die Probleme der Nutzerinnen und Nutzer adressiert.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 20 bis 40 Minuten
- DIN-A4-Papier
- Stifte

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Werft nochmals einen Blick auf Eure Persona(s) und Euren Prototyp.
- Wie findet Ihr heraus, ob Ihr mit Eurer Idee auf dem richtigen Weg seid? Formuliert Fragen rund um einzelne Elemente des Prototyps oder zu Euren eventuellen Hypothesen, die Ihr überprüfen möchtet.
- Notiert alle Fragen, die Ihr stellen möchtet und vergesst nicht sicherzustellen, dass alle im Team auf sie Zugriff haben, wenn Ihr in die Tests geht.

Tests durchführen

... um zu erfahren, ob Eure Idee und Euer Prototyp die Nutzerinnen und Nutzer begeistern.

- Erweitert Eure Erkenntnisse hinsichtlich der Nutzerinnen und Nutzer um nochmals neue Aspekte.
- Gibt Euch die Möglichkeit, Eure Nutzerinnen und Nutzer noch besser zu verstehen und neue Anregungen für Euren Prototyp zu sammeln.
- Hilft Euch bei der Planung des weiteren Verlaufs und dabei herauszufinden, ob Ihr auf einem guten Weg seid oder es eventuell sinnvoll ist, eine Iteration zu starten.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 20 bis 40 Minuten pro Test
- Euren Prototyp
- Eure Testfragen
- Vorlage „Feedback einholen“
- Stifte

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Trefft Euch mit Euren Testpersonen und stellt Ihnen kurz Euer Projekt vor, falls sie es nicht schon kennen.
- Präsentiert Euren Prototyp und erklärt seine Funktionsweise.
- Versucht selbst nur so viel wie nötig zu sprechen und überlasst Euren Testpersonen so viel Redezeit wie nur möglich: Euch geht es um das Zuhören und weniger um das Sprechen, denn Ihr möchtet ja viel erfahren.
- Lasst Eure Testperson frei sprechen und platziert ab und zu eine Eurer Testfragen.
- Nehmt in den Testgesprächen verschiedene Rollen ein: Eine Person präsentiert den Prototyp und stellt die Fragen, die andere oder noch weitere Personen dokumentiert sorgfältig alles, was Eure Testperson sagt.
- Nutzt dafür die Vorlage „Feedback einholen“.

Tests auswerten

... um eine Entscheidung zu treffen, ob Ihr auf dem richtigen Weg seid oder Eure Idee bzw. Prototyp anpassen müsst.

- Gibt Euch Überblick und Klarheit über die vielen Informationen und das Feedback aus den Tests zu Eurem Prototyp.
- Unterstützt Euch bei der Entscheidungsfindung, wie Ihr mit Eurer Idee fortfahrt – basierend auf Euren Testergebnissen.

Was benötigt Ihr?

- Zeit: 10 bis 20 Minuten pro Test
- Euren Prototyp
- Dokumentation Eurer Testergebnisse
- Vorlage „Reaktionen sammeln“

Wie funktioniert dieses Werkzeug?

- Besprecht zunächst Eure Notizen zu den einzelnen Testes, sodass alle im Team den gleichen Wissenstand in Sachen Feedback haben.
- Findet gemeinsam heraus, was wichtig ist, indem Ihr darauf achtet, was öfter genannt wurde und welche Funktion oder welches Element mehreren Testpersonen unklar war oder ihnen vielleicht sogar gefehlt hat.
- Die Vorlage „Reaktionen sammeln“ hilft Euch dabei herauszufinden, wie Ihr den Prototyp für möglichst viele Nutzerinnen und Nutzer so wertvoll wie möglich gestaltet. Hier ist die Vorgehensweise ähnlich wie in der Phase „Nutzerperspektive erfassen“. Übertragt dafür die Struktur auf ein Whiteboard und sammelt in der Matrix die wichtigsten Erkenntnisse aus Euren Tests auf Haftnotizen.
- Entscheidet, welches Feedback Ihr weiterverfolgt und umsetzt, um anschließend Eure nächsten Schritte zu planen.

Iteration

**Die Iteration auf einen Blick.
Darauf kommt es an**

Während des Design-Thinking-Prozesses kann es vorkommen, dass Ihr merkt, auf dem falschen Weg zu sein. Vielleicht habt Ihr die Bedürfnisse der Nutzer nicht ausreichend erkannt, Euch auf die falsche Idee konzentriert oder Eure Idee nicht gut in einen Prototyp umgesetzt. Kurz gesagt: Mit Eurem Ergebnis löst Ihr die Design-Thinking-Herausforderung nicht. Häufig erfahren Teams dies in der sechsten Phase, wenn sie das Nutzerfeedback auswerten.

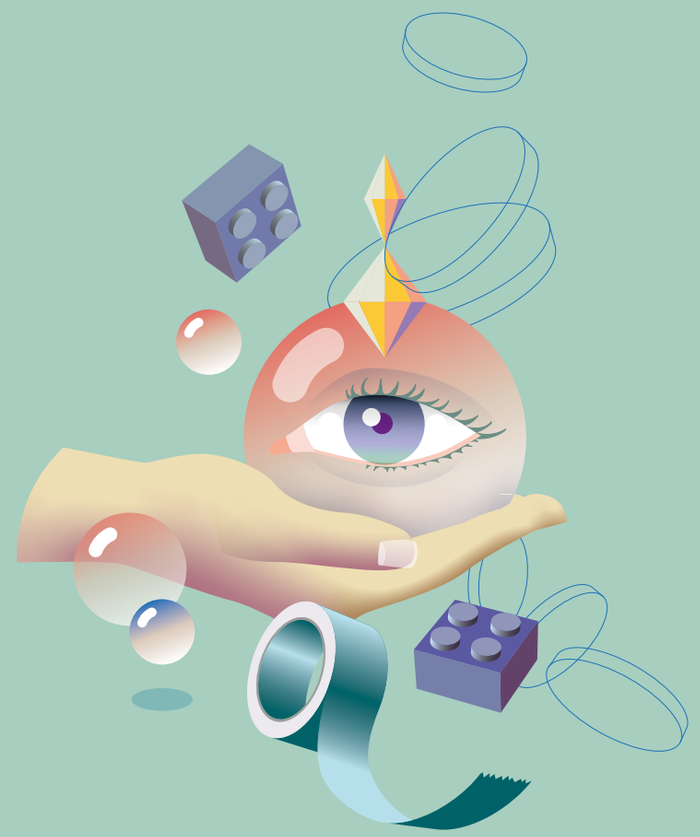
Iteration basiert auf dem Prinzip der Wiederholung: Durch kontinuierliche Verbesserung nähert Ihr Euch schrittweise einer Lösung. Ihr könnt einzelne Phasen oder auch den gesamten Prozess erneut durchlaufen. Habt Ihr die Bedürfnisse Eurer Zielgruppe noch nicht richtig verstanden? Dann überarbeitet nochmals Euren Fragebogen, führt neue Gespräche und wertet diese aus. Manchmal kann es auch sinnvoll sein, sich wiederholt Zeit für die Ideenphase zu nehmen, bestehende Prototypen zu überarbeiten oder neue zu bauen. Spätestens anhand des Nutzerfeedbacks in der sechsten Phase werdet Ihr merken, ob und welche Phase erneut durchlaufen werden sollte, um neue Erkenntnisse zu gewinnen.

Zur Erinnerung: Wir betrachten eine Iteration nicht als Folge eines Scheiterns, sondern als Gelegenheit, aus Fehlern zu lernen, um eine Idee bis zu ihrer erfolgreichen Umsetzung weiterzuentwickeln.

**Nützliche Tipps für die Arbeit.
Was Euch hilft und voranbringt**

- Nehmt Euch ausreichend Zeit, um das Feedback aus den Tests des Prototyps gründlich zu reflektieren.
- Ihr entwickelt eine Lösung für die Zielgruppe, nicht für Euch selbst. Nehmt das Feedback ernst und seid offen für Veränderungen und Anpassungen.
- Wenn die Nutzerinnen und Nutzer in dem Prototyp keine Nützlichkeit sehen: Rechtfertigt Euch nicht rückblickend, sondern versucht den Grund im Detail zu verstehen.
- Betrachtet Fehler als Lernchance. Wird Euer Prototyp nicht wie gewünscht angenommen, versteht dieses Feedback als Voraussetzung für einen wertvollen Lerneffekt, der sich ohne den iterativen Design-Thinking-Ansatz viel zu spät ergeben hätte.
- Oft genügt es, den Prototyp anzupassen, um im Rahmen einer weiteren, kleinen Testrunde erneut Feedback einzuholen.

Referenzen – Einblicke in die Projektarbeit



Lasst Euch inspirieren!

Einblicke in die Projektarbeit

In diesem Kapitel erhaltet Ihr Einblicke in durchgeführte Schulentwicklungsprojekte – von der Planung und Durchführung bis hin zu den Projektergebnissen.

- Die im Folgenden beschriebenen vier Design-Thinking-Projekte wurden von externen Referenten der Hopp Foundation als agile Coaches begleitet.
- In allen vier Projekten bestand das Kernteam aus ca. 10 bis 20 Personen der Schulgemeinschaft, die das Projekt unterstützten. Dieses für eine effiziente Projektarbeit viel zu große Kernteam wurde in kleinere Teams mit 4 bis 6 Mitgliedern unterteilt.
- Gearbeitet wurde im Workshop-Format: Das sind ganz- oder halbtätige Arbeitsphasen, bestehend aus gemeinsamen Aktivitäten des Kernteams in einem Plenum und davon getrennten Arbeitsphasen in den kleinen Teams.
- Da somit in mehreren Teams parallel an einem Thema gearbeitet wurde, war ein regelmäßiger teamübergreifender Austausch unbedingt erforderlich, um einen einheitlichen Kenntnisstand herzustellen.
- Bitte beachtet, dass aus Gründen der Übersichtlichkeit in den folgenden Praxisbeispielen nur die Ergebnisse aus einem Team vorgestellt werden.
- Über den Projektverlauf hinweg wurden nicht immer alle in diesem Buch vorgestellten Werkzeuge angewandt. Kein Projekt gleicht dem anderen und so wurden solche Werkzeuge zweckmäßig kombiniert, die in dem jeweiligen Rahmen sinnvoll waren.
- Teilweise lernt Ihr in diesem Kapitel neue Werkzeuge kennen. Die dazugehörigen Vorlagen findet Ihr im Download-Bereich.

Projektbeispiel 1 – Taunusschule Bad Camberg

Thema
Lehr- und Lernkonzepte

Zeitraum
April – Juni 2024,
ca. 3 Monate

Schule
Taunusschule Bad Camberg

Ort
Bad Camberg, Hessen

Anzahl Teilnehmende
12 Lehrkräfte

Anzahl Workshops
4 (meist 7–8 Stunden)

Projektverlauf und Beginn der einzelnen Phasen

08.05.2024	25.05.2024	29.06.2024	03.07.2024
1.	2.	3.	4.
Kick-Off, Phase I und II	Phase III	Phase IV und V	Phase V und VI

Einleitung

Die Taunusschule in Bad Camberg, die im Jahr 1957 erbaut wurde, hat mehr als 830 Schülerinnen und Schüler. Die Schule verfolgt das Ziel, alle Schülerinnen und Schüler auf ihr Erwachsenenleben vorzubereiten und die dafür notwendige Bildung zu vermitteln, wobei ein gemeinschaftliches Miteinander und gegenseitige Unterstützung im Vordergrund stehen.

Aufgrund der Weiterentwicklung im hessischen Schulprofil stand die Schule vor einer Neuausrichtung hin zu einer Ganztagsschule mit erweitertem Budget für zusätzliche Unterrichtsstunden. Diese Neuausrichtung erforderte die Entwicklung von Lehr- und Lernkonzepten, welche die Schülerinnen und Schüler optimal auf Prüfungen und das Leben nach der Schule vorbereiten sollten.

Die Initiative für dieses Projekt entstand aus Design-Thinking-Fortbildungen bei der Hopp Foundation, an denen ein Teil der Lehrkräfte teilgenommen hatte. Es wurde ein Kernteam von zwölf Lehrkräften gebildet, das in drei Teams mit den Schwerpunkten „Berufliche Orientierung“, „Prüfungsvorbereitung“ und „Methodenkompetenz“ aufgeteilt wurde. Der folgende Praxisbericht wird zwecks einer besseren Übersichtlichkeit ausschließlich die Ergebnisse des Teams „Berufliche Orientierung“ darstellen. Dieses Team hatte sich intensiv mit den Bedürfnissen der Schulgemeinschaft auseinandergesetzt, um die Vorbereitung auf den Einstieg in die Arbeitswelt optimal in das neue Lehr- und Lernkonzept zu integrieren.

Planungsphase

- Im März begann die Planungsphase, während derer mehrere Absprachen durchgeführt wurden, um den Projektrahmen abzuklären.

- Beschlossen wurde, das Projekt bis zum Ende des Schuljahres abzuschließen.

- Es wurden frühzeitig Termine im Schulkalender blockiert, um die Lehrkräfte für die Workshops vom Unterricht freizustellen. So konnten für die einzelnen Workshops meist ganze Tage geblockt werden, was die Projektarbeit unterstützte.

- Das Ziel des Projekts bestand darin, ein Konzept mit neuen, auf die Zielgruppe ausgerichteten Unterrichtseinheiten zu entwickeln, die in den Lehr- und Lernplan aufgenommen werden sollten.

- Die Design-Thinking-Herausforderung wurde wie folgt formuliert: „Wie kann ein Lehr- und Lernkonzept für das Schulprofil 3 gestaltet sein, das Schülerinnen und Schüler optimal auf die Prüfung und auf die Zeit nach der Schule vorbereitet?“

Hinweis

Zu diesem Projektbeispiel findet Ihr zusätzlich zum Ablauf beispielhafte Agenden für die einzelnen Workshops. Sie dienen Euch als Orientierung und helfen dabei, die zeitliche Struktur Eurer eigenen Projektworkshops besser einschätzen zu können.

1.

1. Workshop: Kick-Off, Phase I (Problemfeld) und II (Empathie)

Agenda

Zeit	Aktivität	Format
9:00 – 9:10	Ankommen	Plenum
9:10 – 9:25	Warm-up: „Lass Bilder sprechen!“	Plenum
9:25 – 9:45	Input: Design Thinking	Plenum
9:45 – 10:55	Übung: Design Thinking im Schnelldurchlauf	Teamarbeit
10:55 – 11:10	Pause	
11:10 – 11:25	Input: Phase I (Problemfeld verstehen)	Plenum
11:25 – 12:20	„Gedankenlandkarte“	Teamarbeit
12:20 – 13:00	Kurzpräsentation & Austausch	Plenum
13:00 – 13:45	Mittagspause	
13:45 – 13:50	Warm-up: „Klatsch Dich fit!“	Plenum
13:50 – 14:05	Input: Phase II (Empathie aufbauen)	Plenum
14:05 – 14:20	Erstellung Interviewplan (Wer & Wann)	Teamarbeit
14:20 – 14:45	„Interviews vorbereiten“	Teamarbeit
14:45 – 15:00	Probeinterviews im Projektteam	Teamarbeit
15:00 – 15:15	Pause	
15:15 – 15:30	Anpassung der Interviewfragen	Teamarbeit
15:30 – 16:30	Besprechung aktueller Stand und Planung der nächsten Schritte	Plenum
16:30 – 16:45	Gemeinsame Abschlussrunde	Plenum

Werkzeuge

– Lass Bilder sprechen!
– Design Thinking im Schnelldurchlauf
– Gedankenlandkarte
– Interviews vorbereiten

Willkommen und Warm-up

– Zunächst hatte der Projektleiter das Team willkommen geheißen.

– **Tipp:** Auch der Schulleiter war in den ersten Minuten anwesend. Das vermittelt, dass das Projekt wichtig ist und zeigt Dankbarkeit für das Engagement der Beteiligten.

– Anschließend stellten sich die Design-Thinking-Coaches vor und erläuterten die Agenda und das Ziel des Workshops.

– Als Warm-up wurde „Lass Bilder sprechen!“ durchgeführt. Leicht abgewandelt stellte jedes Mitglied als „Montagsmaler“ dem Team dar, womit es sein erstes Geld verdient hatte. Die Stimmung wurde sichtlich aufgelockert und die Teilnehmenden erfuhren das eine oder andere Neue übereinander.

Problemfeld verstehen I

– Eine kurze praktische Methodeneinführung wirkt sich immer positiv auf den Projekterfolg aus. Daher wurde mit „Design Thinking im Schnelldurchlauf“ ein Werkzeug angewandt, mit dem die Teilnehmenden innerhalb von etwa einer Stunde mit dem Design-Thinking-Ansatz vertraut gemacht werden konnten. Damit war die Basis für die Projektarbeit geschaffen.

– Im Plenum erhielten die Teilnehmenden durch einen Kurzen Vortrag zur Phase „Problemfeld verstehen“ nochmals tiefere Einblicke in die wichtigsten Aspekte dieses Arbeitsschritts.

– Dann begaben sich die Teams in ihre Arbeitsbereiche. Dort angekommen wurde eine „Gedankenlandkarte“ erstellt, um die Design-Thinking-Herausforderung inhaltlich zu erörtern. Dafür wurden in Team 3 die folgenden vier Fragen bearbeitet:

Was verstehen wir unter beruflicher Orientierung?
• Praxiseinblicke gewinnen
• Interessensfindung der Schülerinnen und Schüler
• Bewerbungstraining

Warum ist das Thema wichtig?
• Schülerinnen und Schüler haben falsche Vorstellungen von Berufswelt
• Schülerinnen und Schüler brauchen Anregungen
• Schule muss Kompetenzen fördern

Welche Herausforderungen könnten sich uns in den Weg stellen?
• Zeitdruck seitens der Lehrkräfte
• Akzeptanzprobleme
• Wenig Freiraum für Praktika

An wen müssen wir denken?
• Aktuelle und ehemalige Schülerinnen und Schüler
• Betriebe in der Region
• Berufsberatung

Problemfeld verstehen II

– Da in drei Teams gearbeitet wurde, die sich parallel mit verwandten Themen beschäftigten, war ein regelmäßiges Zusammenkommen im Kernteam unverzichtbar. Indem die Teams ihre jeweiligen Arbeitsfortschritte miteinander besprachen, behielten alle den Überblick darüber, auf welchem Weg sich die anderen inhaltlich befanden.

– Durch diese kurze Präsentation wurde ersichtlich, dass die Teams mit den Themen „Methodenkompetenz“ und „Berufliche Orientierung“ inhaltlich in eine ähnliche Richtung arbeiteten, da sich beide mit Zukunftskompetenzen beschäftigten.

– In einer gemeinsamen Diskussion wurde deshalb genau geklärt, worauf sich die einzelnen Teams jeweils konzentrieren wollten.

Empathie aufbauen I

– In einem kurzen theoretischen Input wurden die wichtigsten Inhalte und Ziele der Phase „Empathie aufbauen“ vorgestellt.

– Anschließend widmeten sich die Teams der Aufgabe, Interviews vorzubereiten.

– In Team 3 wurde entschieden, folgende Personengruppen für Interviews einzuladen: Schülerinnen und Schüler (auch ehemalige), Lehrkräfte, Eltern sowie Angestellte aus Betrieben und der Berufsberatung.

– Dafür wurden Interviewleitfragen entwickelt, die je nach Personengruppe leicht angepasst wurden. Für Schülerinnen und Schüler wurden beispielsweise folgende Fragen formuliert:
  • Wie fühlst Du Dich, wenn Du an den Berufseinstieg denkst?
  • Wie fühlst Du Dich von der Schule auf Deinen Berufseinstieg vorbereitet?
  • Was sind Deine Stärken?
  • Was sind Deine Schwächen?
  • Wie war es für Dich, Deine Bewerbungsunterlagen zusammenzustellen?
  • Welche Berufsfelder kommen für Dich in Frage?

2.

2. Workshop: Phase III (Nutzerperspektive)

Agenda

Zeit	Aktivität	Format
9:30 – 9:40	Ankommen	Plenum
9:40 – 9:50	Warm-up: „Der Reihe nach“	Plenum
9:50 – 10:05	Input: Rückblick und aktueller Stand	Plenum
10:05 – 10:15	Input: Phase III (Nutzerperspektive erfassen)	Plenum
10:15 – 10:25	Team Check-in	Teamarbeit
10:25 – 11:40	„Erlebnisse erzählen“, inkl. flexibler Pause	Teamarbeit
11:40 – 12:25	„Erkenntnisse ableiten“	Teamarbeit
12:25 – 13:10	Präsentation der Ergebnisse	Plenum
13:10 – 14:10	Mittagspause	
14:10 – 14:20	Warm-up: „Verrücktes Alphabet“	Plenum
14:20 – 15:50	Besprechung der thematischen Schwerpunkte	Plenum
15:50 – 16:00	Abschlussrunde	Plenum

Werkzeuge

– Der Reihe nach
– Erlebnisse erzählen
– Erkenntnisse ableiten
– Verrücktes Alphabet

Ankommen und Warm-up

– Alle Teammitglieder wurden willkommen geheißen, die Agenda wurde vorgestellt und das Tagesziel besprochen.

– Als Warm-up wurde „Der Reihe nach“ durchgeführt, wobei die Teilnehmenden dazu angeleitet wurden, sich nach folgenden Kriterien zu einzureihen: Geburtstag im Jahr, Schuhgröße, Berufsjahre.

Nutzerperspektive erfassen I

– Mit einem kurzen Rückblick fanden die Teilnehmenden wieder in ihr Thema hinein. Nachdem auch die Phase „Nutzerperspektive erfassen" noch einmal kurz besprochen worden war, begaben sich alle Teams in ihre Arbeitsbereiche.

– Die Teams hatten in den zwei Wochen zwischen dem ersten und zweiten Workshop jeweils über ein Dutzend Interviews geführt.

– Mit dem Werkzeug „Erlebnisse erzählen" wurden die Interviews innerhalb der drei Teams nacherzählt, um anschließend die vielen Informationen auszuwerten und die besonders wichtigen Erkenntnisse abzuleiten. Hierzu ein Beispiel:
Wir haben getroffen: Luca, Schüler
Er hat gesagt:
• Ist nervös, weil unklar, was nach der Schule auf ihn zukommt
• Überfordert beim Erstellen der Bewerbungsunterlagen
• Infos über mögliche Berufsfelder fehlen
• Hofft, selbständiger zu werden
• Sieht Praktikum positiv, um Kontakte zu knüpfen
Das finden wir besonders wichtig:
• Unsicherheit beim Bewerben
• Verständnis über Arbeitswelt gewinnen
• Das Arbeiten kennenlernen und erleben

Nutzerperspektive erfassen II

– Noch vor der Mittagspause wurden die erarbeiteten Erkenntnisse der drei Teams im Plenum vorgestellt.

– Dabei wurde deutlich, dass noch mehr teamübergreifende Absprache im Plenum notwendig ist, um ein gutes Gesamtkonzept zu entwickeln. Für den Nachmittag wurde das Entwickeln einer umfassenden Persona von der Agenda gestrichen.

– Nach der Mittagspause folgte eine etwa eineinhalbstündige Besprechung im Plenum, in der die Teams noch einmal klar absprachen, wer worauf den Fokus legt und welche Themen teamübergreifend erarbeitet werden.

– Den Workshop-Plan an diesem Tag teilweise zu verwerfen, war ein wichtiger Schritt, um den Workshop mit guten Ergebnissen und somit erfolgreich zu beenden.

– Eine wichtige Erkenntnis für Euch: Nicht jeder Workshop verläuft nach Plan – auch nicht, wenn professionelle Coaches diesen konzipieren. Wichtig ist, dass am Tagesende ein gutes (Teil-)Ergebnis erzielt ist.

3.

3. Workshop: Phase IV (Ideen) und V (Prototypen)

Agenda

Zeit	Aktivität	Format
9:30 – 9:40	Ankommen	Plenum
9:40 – 9:50	Warm-up: „1-2-3"	Plenum
9:50 – 10:20	Brainstorming: Persönliche und fachliche Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	Plenum
10:20 – 10:30	Input: Phase IV (Ideen sammeln)	Plenum
10:30 – 11:20	Ideensammlung („Stilles Brainstorming")	Teamarbeit
11:20 –11:30	Pause	
11:30 – 12:00	Ideensammlung („Inspirations-Brainstorming")	Teamarbeit
12:00 – 12:30	„Ideenmatrix"	Teamarbeit
12:30 – 13:30	Mittagspause	Teamarbeit
13:30 – 13:45	Warm-up: „LEGO® Enten bauen"	
13:45 – 14:00	Kurze Präsentation der Ideen	Plenum
14:00 – 14:10	Input: Phase V (Prototypen bauen)	Plenum
14:10 – 14:55	„Ideenrunde" – Erstellung eines Gesamtkonzepts als Prototyp	Plenum
14:55 – 15:15	Präsentation der Prototypen	Plenum
15:15 – 15:45	Abschlussrunde und Feedback zum Tag	Plenum

Werkzeuge

– 1-2-3
– Brainstorming-Fragen
– Brainstorming-Methoden
– Ideenmatrix
– Prototyp entwickeln
– Ideenrunde

Ankommen und Warm-up

– Das Team kam im Plenum zusammen und als Warm-up wurde „1-2-3“ durchgeführt.

Ideen sammeln I

– In den ersten beiden Workshops wurde klar, dass sowohl persönliche als auch fachliche Kompetenzen in den Lösungsergebnissen der drei Teams eine zentrale Rolle spielen würden.

– Daher sammelte das Kernteam im Plenum – noch vor der ersten Brainstorming-Runde –Fähigkeiten, die den Schülerinnen und Schülern vermittelt werden sollten.

– Dafür wurde auf einem Whiteboard ein Kreis gezeichnet, um sodann alle Hard Skills innerhalb, alle Soft Skills hingegen außerhalb des Kreises zu notieren.

Ideen sammeln II

– Nach einem kurzen Impulsvortrag zur Phase „Ideen sammeln“ begaben sich die drei Teams in ihre Arbeitsbereiche und starteten mit dem Ideensammeln. Dabei wurden in Team 3 die Brainstorming-Methoden "Stilles Brainstorming" und "Reverse Brainstorming" zu den folgenden Brainstorming-Fragen durchgeführt:
  - Wie können wir Schülerinnen und Schülern eine bessere Vorstellung von der Arbeitswelt geben?
  - Wie können wir Schülerinnen und Schülern dabei helfen, Aufgaben strukturiert anzugehen, so dass Unsicherheiten minimiert werden?
  - Wie können wir Schülerinnen und Schülern dabei helfen, Alltagssituationen richtig einzuschätzen?
  - Wie können wir Schülerinnen und Schülern dabei helfen, ihre Interessen zu finden?

– Im Team 3 wurden dazu Ideen generiert, im Team präsentiert und anschließend geclustert. Anhand der Kriterien „Wert“ und „Umsetzbarkeit“ wurden die Ideen mithilfe einer entsprechenden Ideenmatrix bewertet und auf diese Weise die folgenden Ideen als die für das Gesamtkonzept vielversprechendsten ausgewählt:
  - Bewerbertraining
  - Betriebsbesichtigungen
  - Knigge-Trainer einladen
  - Präsentation „Mein Hobby“
  - Videos erstellen über Elternberuf

– Nach der Mittagspause fand eine kurze Präsentation der Ideen im Plenum statt, um einen gemeinsamen Kenntnisstand herzustellen.

Prototypen bauen I

– Das Schöne an der Entwicklung eines größeren Konzepts anstelle einer konkreten Idee ist, dass mehrere Ideen einfließen können, die stimmig zusammengefügt werden.

– Dagegen ist es in sehr begrenzter Zeit kaum möglich, für all die guten Ideen, die ausgewählt werden, greifbare Prototypen zu entwickeln.

– Beim Entwickeln der Prototypen stand daher mehr im Fokus, die Ideen zu verfeinern als sie zu bauen. Dafür wurde zunächst das Werkzeug „Ideenrunde“ genutzt:
  - Ursprungsidee: Bewerbertraining durch Externe
  - Ergänzung 1: Externe trainieren unter realen Bedingungen.
  - Ergänzung 2: Daraus resultieren Angebote für einen Praktikumsplatz und Betriebe lernen Bewerber kennen.
  - Ergänzung 3: Durchführung erfolgt in Betrieben vor Ort.

– Die ausgearbeiteten Ideen wurden im Plenum geteilt.

– Anschließend wurde diskutiert, wie diese zu einem Gesamtkonzept zusammengefügt werden könnten.

– **Tipp**: Bei so großen, wichtigen Diskussionsrunden hilft es, eine moderierende Person auszuwählen, die darauf achtet, dass das Gespräch nicht ausufert, sondern alle beim Thema bleiben.

– Ein kurzes Check-Out inklusive Feedbackrunde rundete den Tag ab. Dabei wurden Wünsche für den anstehenden letzten Workshop gesammelt, unter denen auch der Wunsch nach „mehr Zeit zum Durchschnaufen“ war, der im Konzept für den vierten Tag berücksichtigt wurde.

4.

4. Workshop: Phase V (Prototypen) und VI (Test)

Agenda

Zeit	Aktivität	Format
9:30 – 9:40	Ankommen	Plenum
9:40 – 9:55	Warm-up: „Flug um die Wette“	Plenum
9:55 – 10:55	Diskussion der Rahmenbedingungen	Plenum
10:55 – 11:05	Pause	
11:05 – 11:45	Konkretisierung der Ideen aus dem 3. Workshop	Teamarbeit
11:45 – 12:30	Gemeinsame Erstellung eines Zeitstrahls mit allen Ideen	Plenum
12:30 –13:15	Mittagspause	
13:15 – 13:25	Warm-up: „Schütteln nach Zahlen“	Plenum
13:25 – 13:35	Input: Phase VI (Prototypen testen)	Plenum
13:35 – 14:05	„Testplan erstellen“	Plenum
14:05 – 15:00	Abschlussrunde, Planung nächste Schritte und Feedback zum Projekt	Plenum

Werkzeuge

– Flug um die Wette
– Prototypen entwickeln
– Testplan erstellen

Ankommen

– Nach dem Empfang der Teilnehmenden wurde die Agenda besprochen und „Flug um die Wette“ als Warm-up durchgeführt.

– Zu Beginn wurde noch im Plenum ein Blick auf die Rahmenbedingungen geworfen, um sicherzustellen, dass die ausgewählten Ideen auch umsetzbar waren. Hier wurde beispielsweise diskutiert, wie viele zusätzliche Stunden durch den Wechsel in das Ganztagsprofil 3 zur Verfügung standen und welche Möglichkeiten das bot.

– Außerdem war noch nicht klar, wie groß der Spielraum im deutschen Schulsystem war, den Unterricht neu zu denken.

Ideen sammeln II

– Anschließend wurden in den drei Teams die Ideen anhand der folgenden Fragen weiter konkretisiert:
  • **Was** ist die konkrete Idee?
  • **Warum** ist das eine gute Idee?
  • **Wie** wird diese Idee umgesetzt?

– Dadurch konnten die Teilnehmenden ein Gespür für den Umfang des gesamten Konzepts entwickeln und dafür, was für seine Umsetzung noch zu erledigen war und wie viele Unterrichtsblöcke für die einzelnen Ideen benötigt würden.

Prototypen bauen II

– Mit Blick auf das Entwickeln der Prototypen war eine wichtige Aktivität das Zusammenführen aller Ideen auf einem Zeitstrahl.

– Auf diesem Zeitstrahl, der das Schuljahr widerspiegelte, wurden mittels Haftnotizen alle Ideen anhand der Fragen verteilt: Wann im Schuljahr macht welche Aktivität Sinn? Wie viele Unterrichtsblöcke werden dafür benötigt? Entschieden wurde diese Verteilung im Kernteam im Plenum.

– So fanden alle (neuen) Ideen, die innerhalb der Teams „Methodenkompetenz“, „Berufliche Orientierung“ und „Prüfungsvorbereitung“ erarbeitet wurden, Anklang im Gesamtkonzept – zeitlich aufeinander abgestimmt.

– Zu jeder Idee gab es eine DIN-A4-Seite mit einer konkretisierenden Beschreibung.

– Da sich die Gespräche oft in Details verloren, erwies sich eine Moderation der komplexen Besprechung als wichtig.

Prototypen testen

– Nach einem kurzen Impulsvortrag zur Phase „Prototypen testen“ wurde ein Testplan erstellt.

– Um Feedback zur Konzeptidee für den neuen Lehr- und Lernplan zu erhalten, identifizierte das Kernteam die betroffenen Personengruppen: Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern.

– Ihnen wurde in den Wochen nach dem vierten Workshop das Gesamtkonzept vorgestellt. Einzelne, in Unterrichtsblöcken entwickelte Ideen aus dem Konzept konnten allerdings mit den verschiedenen Klassen schon vorher getestet werden.

– Der vierte Workshop war der letzte mit externer Referentenbegleitung. Somit führten die Teams die anschließenden Testdurchläufe eigenständig durch und zogen aus dem Feedback die notwendigen Schlüsse für ihren Konzept-Prototyp.

Abschluss

– Die Teams blickten auf das Projekt zurück und erkannten:
  - Gestartet wurde mit dem aktuellen Lehrplan und zusätzlichen Stunden, die durch den Wechsel in das Ganztagsprofil 3 verteilt werden durften.
  - Durch Interviews mit Schülerinnen und Schülern, Schulabgängerinnen und Schulabgängern, Eltern sowie Expertinnen und Experten konnten die Teams ein Verständnis davon entwickeln, welche neuen Themen relevant sind, im Lehrplan untergebracht und auf die zusätzlichen Stunden verteilt werden sollten.

– Diese nutzerzentrierte Herangehensweise fand sowohl beim Projektteam als auch bei denen, die als Interviewte in das Projekt eingebunden wurden, großes Gefallen.

Projektbeispiel 2 – Carl-Bosch-Gymnasium

Thema
Unsere Schule der Zukunft

Zeitraum
April 2022 – Juni 2023,
ca. 14 Monate

Schule
Carl-Bosch-Gymnasium

Ort
Ludwigshafen, Rheinland-Pfalz

Anzahl Teilnehmende
20 Personen (Schülerinnen/Schüler, Lehrkräfte, Eltern)

Anzahl Workshops
6 (meist 7 bis 8 Stunden)

Projektverlauf und Beginn der einzelnen Phasen

04.04.2022	11.05.2022	19.07.2022	06.10.2022	03.03.2023	22.06.2023
1.	2.	3.	4.	5.	6.
Kickoff-Workshop	Phase I und II	Phase III	Phase IV	Phase V	Abschluss-workshop

Einleitung

Das Carl-Bosch-Gymnasium in Ludwigshafen ist mit über 1 000 Schülerinnen und Schülern und 100 Lehrkräften eine große Schule im Rhein-Neckar-Kreis. Bereits 2014 hatte sich das CBG auf den Weg gemacht, seine Personal- und Organisationsentwicklung zu verbessern, indem es sich intensiv mit der Schulorganisation auseinandersetzte. Seit 2020 befand sich die Schule in einem Prozess der Neuausrichtung, um den Herausforderungen der Digitalität gerecht zu werden, die durch die Corona-Pandemie verstärkt wurden.

In dem Prozess, Schule neu zu denken, fanden Anfang 2021 zwei Studientage statt, um die drängendsten pädagogischen und inhaltlichen Herausforderungen am Carl-Bosch-Gymnasium zu identifizieren. Trotz dieser Bemühungen hatten die Lehrkräfte das Gefühl, nicht ausreichend ins Detail zu gehen – eine klare Struktur in der Vorgehensweise hat gefehlt.

Design Thinking war bisher noch nicht angewendet worden, obwohl es als vielversprechende Methode verstanden wurde, um die Schulentwicklung voranzutreiben. Mit dem Ziel, den Fokus stärker auf die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler zu richten, wurde mit Hilfe von agilen Coaches aus dem Netzwerk der Hopp Foundation ein fast eineinhalb Jahre langer Prozess angestoßen, um das CBG neu zu denken.

Planungsphase

– Dieses Projekt wurde durch agile Coaches aus dem Referenten-Netzwerk der Hopp Foundation begleitet.

– Die Planungsphase begann im März 2022. Im Erstgespräch sowie in Folgeterminen wurden das Projektziel, die Vorgehensweise sowie ein grober Zeitplan abgesteckt.

– Die Arbeit der letzten Jahre sollte nicht umsonst sein und in das Design-Thinking-Projekt einfließen. Zudem sollten alle Lehrkräfte Gehör finden. Der volle Rückhalt im Kollegium war für die Umsetzung des Schulentwicklungsprojekts ebenfalls wichtig.

– Daher waren für den ersten Kickoff-Workshop ca. 120 Lehrkräfte sowie Eltern und Schülerinnen und Schüler eingeplant, was zu einer großen Veranstaltung mit zehn Design-Thinking-Coaches führte. Das Ziel dieses Workshops bestand darin, Fokusthemen zu identifizieren, welche im Rahmen des anstehenden Design-Thinking-Schulentwicklungsprojekts angegangen werden sollten.

– Zusammengestellt wurde ein Kernteam, das aus zwanzig Teilnehmenden bestand und das die Arbeit an den im Kickoff-Workshop identifizierten drei Fokusthemen fortführen sollte. Dazu wurden die Teilnehmenden in drei Teams aufgeteilt, die sich je einem Thema annahmen.

1.

1. Workshop: Projekt-Kickoff, Kennenlernen der Methode und Erarbeitung Fokusthemen

Unter dem Motto „Schule der Zukunft“ nahmen am ersten Kickoff-Workshop ca. 120 Personen aus der Schulgemeinschaft teil: Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern. Ziel war es, das Kollegium und die weiteren Teilnehmenden mit der Design-Thinking-Methode vertraut zu machen sowie Themen für Innovationen und Verbesserungen an der Schule zu sammeln.

Die 120 Teilnehmenden wurden in 20 Teams eingeteilt und von 10 Coaches durch den Tag geführt. In einem großen Plenum, der Aula, wurden gemeinsame Aktivitäten und Impulsvorträge durchgeführt. Für Teamarbeiten teilten sich zwei Teams jeweils ein Klassenzimmer, begleitet durch je einen Coach.

Einem straffen Zeitplan folgend durchliefen alle Teilnehmenden den gesamten Design-Thinking-Prozess an nur einem Tag. Mit Kurzinterviews zwischen den Teams wurden Bedürfnisse und Themen im Hinblick auf das aufgenommen, was sich am Carl-Bosch-Gymnasium verbessern ließe. Am Nachmittag sammelten die Teams innovative Ideen für Ihre „Schule der Zukunft“ und visualisierten diese in Form von Prototypen, die anschließen im Plenum allen vorgestellt wurden.

Mit einer finalen Abstimmung der 120 Teilnehmenden darüber, welche Themen ihnen als die wichtigsten erschienen, wurde der Kickoff-Workshop abgeschlossen. Das durch dieses Auswahlverfahren entstandene Stimmungsbild wurde genutzt, um drei wichtige Kernthemen zu identifizieren, die im Rahmen des anschließenden Design-Thinking-Schulentwicklungsprojekts von drei Teams bearbeitet werden sollten. Nach dem Kickoff-Workshop formulierten die Design-Thinking-Coaches daraus die folgenden drei Design-Thinking-Herausforderungen:

Team 1: Wie können wir das Miteinander in der Schulgemeinschaft neu gestalten, damit sich die Schülerinnen und Schüler bestmöglich entwickeln?

Team 2: Wie können wir ein ausgewogenes außerunterrichtliches Angebot für unsere Schulgemeinschaft installieren und koordinieren, damit das CBG zur Erlebniswelt wird?

Team 3: Wie können wir den Unterricht am CBG neu gestalten, damit Schülerinnen und Schüler mit Freude und Motivation in Vorbereitung auf ein gelingendes, selbstbestimmtes Leben lernen können?

Hinweis: Um dieses Projektbeispiel nicht zu umfangreich werden zu lassen, werden ausschließlich Ergebnisse aus dem Team 3 zum Thema „Neugestaltung des Unterrichts“ im Folgenden exemplarisch beschrieben.

2.

2. Workshop: Phase I (Problemfeld) und II (Empathie)

Werkzeuge

– Bilder sagen mehr als Worte
– Spaceshuttle
– Gedankenlandkarte
– Interviews vorbereiten
– Interview durchführen
– Beobachtung

Willkommen und Warm-up

– Das Kernteam, bestehend aus 20 Projekt-Teilnehmenden, traf sich im Plenum für einen gemeinsamen Start in den Tag.

– Die Projektverantwortlichen richteten die ersten Worte an das Kernteam, bevor die Coaches sich, die Agenda und das Ziel des Tages vorstellten.

– **Tipp:** Fragt zum Tagesbeginn immer, ob jemand den Workshop früher verlassen muss. So behaltet Ihr einen guten Überblick und könnt Aktivitäten umplanen, falls notwendig.

– Im Plenum wurde zum Einstieg die Übung „Bilder sagen mehr als Worte“ durchgeführt, mit der Aufgabe, sich zwei Karten auszusuchen, welche die folgenden Fragen beantworteten:
  • Warum arbeite ich am Projekt mit?
  • Warum habe ich mich für dieses Thema entschieden?

Problemfeld verstehen I

– Nach einem kurzen Impulsvortrag zur Phase „Problemfeld verstehen“ wurde in den drei Teams die Aktivität „Spaceshuttle“ durchgeführt. Dabei wurden Rollen für die Projektarbeit verteilt, während die Teilnehmenden sich besser kennen lernten.

– Dann begann die inhaltliche Arbeit in den Teams. Die Teammitglieder notierten ihre Gedanken zu zwei Fragen auf Haftnotizen und sammelten diese auf einem Whiteboard:

Was ist unser Warum?
  • Ballast abwerfen
  • Schülerinnen und Schüler fit für die Zukunft machen
  • Neues wagen

Wie wollen wir arbeiten?
  • Notfalls im Mehrheitsverfahren abstimmen
  • Verbindlich und transparent
  • Alles an einem Ort sammeln

– Diese Fragestellungen erarbeiten zu lassen ist ein ausgezeichneter Weg, um in eine optimistische Denkweise hineinzufinden und Regeln für das gemeinsame Arbeiten festzulegen.

Problemfeld verstehen II

– Nach einer kurzen gegenseitigen Präsentation im Plenum wurde die Arbeit in den drei Teams fortgesetzt. Mit dem Werkzeug „Gedankenlandkarte“ erörterte das Team „Unterrichtsgestaltung“ die Design-Thinking-Herausforderung, unter anderem mit folgenden Ergebnissen:

Was ist unser Ziel?
  • Spaß am Lehren und Lernen
  • Zeitgemäße (individuelle) Förderung
  • Attraktivität des Angebots steigern

Was verstehen wir unter „Unterrichtsgestaltung“?
  • Kompetenzvermittlung
  • Zusammenarbeit

Wo sehen wir potenzielle Herausforderungen?
  • System ist starr
  • Budget
  • Kollegium mitnehmen

Problemfeld verstehen III

– Mit einer weiteren „Gedankenlandkarte“ zu neuen Fragen konnten die drei Teams tiefer in das Thema einsteigen und dem Projekt eine breite Basis verschaffen. Einige beispielhafte Ergebnisse:

Das wissen wir
  • Schülerinnen und Schüler scheinen oft nicht motiviert
  • Es sind 30 Wochenstunden pro Klasse zu verteilen
  • Potenziale der Schülerinnen und Schüler werden nicht ausgeschöpft

Das wissen wir noch nicht

- Warum sind Schülerinnen und Schüler nicht motiviert?
- Welcher Unterricht wirkt nach?
- Wie muss ein Lernraum aussehen?

Das nehmen wir an

- Schülerinnen und Schüler wünschen sich individuell gefördert zu werden.
- Schülerinnen und Schüler wollen an realen Problemen arbeiten.
- Lehrkräfte wünschen sich einen Lernort an Stelle eines Betreuungsorts.
- Nicht alle Lehrkräfte ziehen immer mit.

Empathie aufbauen I

– Nach einem kurzen Input im Plenum zur Phase „Empathie aufbauen“ wurde die Arbeit in den drei Teams fortgesetzt. Dabei nutzten sie das Werkzeug „Interviews vorbereiten“, um Fragen für die anstehenden Empathie- und Experteninterviews zu formulieren.

– **Tipp:** Für die Interviews in diesem Projekt wurden unterschiedliche Fragebögen entwickelt – einer für Interviews mit Schülerinnen und Schülern und einer für Gespräche mit Lehrkräften. So stellt Ihr sicher, dass Eure Fragen für die interviewte Personengruppe von Relevanz sind.

– Beispielhafte Fragen aus den Interviews mit Schülerinnen und Schülern:
  - Was bereitet Dir Freude an der Schule / am Unterricht?
  - Was fehlt Dir am CBG?
  - Wie stellst Du Dir Deinen Traumunterricht vor?
  - Welcher Unterricht blieb Dir besonders in Erinnerung und warum?
  - Wie fühlst Du Dich, wenn Du Noten bekommst?
  - Wie stellst Du Dir Deinen Lernraum vor?
  - Wann und warum fühlst Du Dich dem CBG verbunden?
  - Was wünschst Du Dir von den Lehrkräften?

– Gute Fragen zu entwickeln ist nicht leicht. Daher wurden die Fragen in den Teams gründlich besprochen und bei Bedarf überarbeitet.

– Nach einem kurzen Treffen im Plenum, bei dem Organisatorisches besprochen wurde, endete der Tag.

Bis zum dritten Workshop hatten die Teams die Aufgabe, Interviews durchzuführen. Außerdem wurden Beobachtungen bzw. Hospitationen an anderen Schulen durchgeführt, um einen Rundumblick auf ihre Themen zu erhalten.

3.

3. Workshop: Phase III (Nutzerperspektive)

Werkzeuge

– Die Kunst des Zuhörens
– Erlebnisse erzählen
– Verrücktes Alphabet
– Erkenntnisse ableiten
– Persona erstellen
– Brainstorming-Fragen formulieren

Ankommen, und Warm-up

– Die Agenda und das Ziel des Tages wurden vorgestellt.

– Das Warm-up „Die Kunst des Zuhörens“ sensibilisierte für den dritten Workshop. Oft sind wir zu sehr darauf bedacht, uns auf das, was wir sagen wollen, zu konzentrieren. Diese Aktivität fördert aktives Zuhören, eine wichtige Kompetenz für die Phase „Nutzerperspektive erfassen“. Die Themenvorgabe für dieses Werkzeug lautete: Eure Pläne für die Sommerferien.

Nutzerperspektive erfassen I

– Nach einem kurzen Impulsvortrag im Plenum zu Phase III gingen die drei Teams in ihre Arbeitsbereiche.

– Zwischen dem zweiten und dem dritten Workshop wurden im Team 3, das sich mit der Neugestaltung des Unterrichts beschäftigte, über ein Dutzend Interviews sowie vier Beobachtungen an anderen Schulen durchgeführt.

– Da sich die Teams für die Recherche aufgeteilt hatten, war es wichtig, mit Hilfe des Werkzeugs „Erlebnisse erzählen“ die gewonnen Informationen am Workshop-Tag mit den restlichen Teammitgliedern zu teilen. Dafür bekamen die Teams zweimal 60 Minuten Zeit. Anschließend wurden mit dem Werkzeug „Erkenntnisse ableiten“ die wichtigsten Bedürfnisse und Probleme identifiziert. Beispielhafte Ergebnisse zu einem Schülerinneninterview:
Wir haben getroffen: Schülerin der 7. Klasse
Sie hat gesagt:
- Kommunikation fehlt oft
- Mehr Freiheit im Schulkontext
- Lernräume flexibler einsetzen
- Noten zu einseitig
- Mehr Verständnis für die einzelne Person
- Mehr praxisorientiert unterrichten

Das finden wir besonders wichtig:
- Mehr praxisorientiert unterrichten → Lernen fürs Leben
- Kommunikation fehlt oft → Augenhöhe herstellen
- Noten zu einseitig → Diversifizierung des Unterrichts

Nutzerperspektive erfassen II

– Nach diesem Schema wurden alle Interviews innerhalb des Teams nacherzählt sowie alle Beobachtungen wiedergegeben und die wichtigsten Erkenntnisse hieraus zusammengetragen.

– Mithilfe des Werkzeugs „Persona erstellen“ wurde den wichtigsten Erkenntnissen ein Gesicht gegeben. Die Herausforderung bestand darin, zu entscheiden, wie viele Personas entwickelt werden sollten. Dies gelang im Austausch darüber, welche Bedürfnisse verwandt sind und in einer Persona zusammengefasst werden können, und welche im Widerspruch zueinander stehen. Dabei kam Team 3 zu dem Entschluss, zwei Personas zu entwickeln: die Schülerinnen-Persona Juna und die Lehrer-Persona Timo. Damit wurde der Problemraum abgeschlossen.

– **Tipp:** Nehmt Euch Zeit für die Phase „Nutzerperspektive erfassen“ – sie ist mitunter die wichtigste Phase, denn die Bedürfnisse und Probleme auf den Punkt zu bringen ist die Voraussetzung dafür, relevante Ideen und Lösungen zu entwickeln. Diese Phase kann sich hinziehen und sich langatmig anfühlen. Das ist normal – versucht keine Abkürzungen zu nehmen.

Nutzerperspektive erfassen III

– Vor dem Abschluss des dritten Workshops entwickelten die Teams Brainstorming-Fragen für die anstehende Ideen-Phase. Nachfolgend einige Beispiele für Fragen, die für die Persona Juna entwickelt wurden:
- Wie schaffen wir es, dass individuelle Unterrichtssettings am CBG Normalität sind?
- Welches Unterrichtskonzept hilft Juna dabei, mehr Verantwortung für Ihren eigenen Lernprozess zu übernehmen, ohne das Gefühl zu haben, alleine gelassen zu werden?
- Wie können wir Timo helfen, dass sich sein Unterricht für Juna wie eine Klassenfahrt anfühlt?

– Anschließend begaben sich die Teams für eine Feedbackrunde zum Workshop-Tag und zu einem gemeinsamen Abschluss ins Plenum.

4.

4. Workshop – Phase IV (Ideen)

Werkzeuge

– Brainstorming-Methoden
– Ideenmatrix
– Ja, aber… - Ja, und…
– Ideenblatt
– Ideen greifbar machen

Willkommen, Rückblick und Impulsvortrag

– Für den vierten Workshop zu den Phasen IV und V wurden zehn Personen aus der Schulgemeinschaft (Lehrkräfte, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler) eingeladen, um bei der kreativen Ideenfindung zu unterstützen.

– Die dazugestoßenen Teilnehmenden wurden auf die drei Teams aufgeteilt. Die nun sehr großen Teams wurden halbiert, wodurch sechs Teams entstanden. Am vierten Workshop-Tag widmeten sich folglich zwei Teams dem Thema „Neugestaltung des Unterrichts“.

– Da nun einige der Teilnehmenden neu waren, war es wichtig, mit einem kurzen Rückblick in den Tag zu starten und den aktuellen Stand sowie den Weg, auf dem dieser erreicht wurde, vorzustellen.

– Daraufhin wurden alle Teilnehmenden mit einem kurzen Impulsvortrag zu Design Thinking mit diesem Ansatz vertraut gemacht.

Ideen sammeln

– Die Personas sowie die Brainstorming-Fragen wurden innerhalb der Teams vorgestellt und besprochen.

– **Tipp:** Seid während des gesamten Prozesses offen für Iteration. Team 3 fühlte sich mit den Brainstorming-Fragen nicht mehr wohl, sodass diese zu Beginn des vierten Workshops noch mal iteriert und angepasst wurden.

– Mit der Methode „Stilles Brainstorming“ wurde zu den neuen Fragen eine erste Runde der Ideenfindung angestoßen:
Wie unterstützen wir Timo dabei, neue Lehr-/Lernformate auszuprobieren?
  • Freiräume bei der Notengebung schaffen
  • Führerschein für selbstständiges Arbeiten
Wie unterstützen wir Juna dabei, in Ihrer Schulzeit am CBG für das Leben zu lernen und nicht nur für den Abschluss?
  • Expertinnen und Experten aus der Praxis einbinden
  • Projektorientiertes Arbeiten
  • Selbstentdeckendes Lernen einbeziehen
Wie können wir Timo dabei helfen, individuell auf Ziele, Fragen oder Probleme seiner Schülerinnen und Schüler einzugehen?
  • Mentoren statt Klassenlehrkräfte
  • Max. 15 Schülerinnen und Schüler pro Klasse
  • Feste Lehrersprechstunde

Ideen auswählen

– In den Teams wurden die entwickelten Ideen vorgestellt und besprochen sowie Rückfragen gestellt.

– Da ca. 70 Ideen in den beiden Teams „Neugestaltung des Unterrichts“ entwickelt wurden, war es wichtig, die besonders vielversprechenden herauszufiltern.

– Gefiltert wurde zuerst mithilfe der „Ideenmatrix“. Damit wurden die Ideen nach den Kriterien „gefällt der Persona“ und „Umsetzbarkeit“ evaluiert. Mit einer Abstimmung entschieden die Teams, welche der vielversprechenden Ideen aus der Matrix es in die nächste Runde schaffen. Dafür erhielt jedes Teammitglied drei Klebepunkte und durfte drei Stimmen für die Haftnotizen mit den vermeintlich besten Ideen abgegeben.

– So wurden einige Ideen in der Matrix zurückgelassen, die der Persona keine großen Vorteile gebracht hätten bzw. die sehr schwer umsetzbar gewesen wären.

– Von den anfänglich ca. 70 Ideen wurden 11 in die nächste Filterstufe mitgenommen.

– Auf einem Poster mit einem Zeitstrahl und den drei Kategorien „kurzfristig (unter 1 Jahr)“, „mittelfristig (1–2 Jahre)“ und „langfristig (über 2 Jahre)“ wurden die verbliebenen 11 Ideen nach ihrem Umfang und ihrem Implementierungsaufwand evaluiert. So schafften es zwei Ideen in die erste Kategorie, mit denen sich das Team weiter beschäftigte:
  • Führerschein für selbstständiges Arbeiten
  • Mentoren statt Klassenlehrkräfte

Ideen verfeinern

– Nach einer Präsentation im Plenum stellten die sechs Teams ihre ausgewählten Ideen vor. Währenddessen erhielten ausgesuchte Personen aus den zuhörenden Teams Denkhüte, die jeweils für eine bestimmte Rolle bei Rückfragen und Feedback standen:
  • Superman → Blick auf Wachstum
  • Richter → Blick auf das Kritische
  • Sonnenschein → Blick auf das Positive
  • Vogelperspektive → Blick auf das Ganze

– Anschließend begaben sich die sechs Teams zurück in ihre Arbeitsbereiche und arbeiteten mithilfe des Werkzeugs „Ideenblatt“ ihre Ideen aus. Sie beantworteten zu ihrer ausgewählten Idee einige Fragen und legten weitere Arbeitsschritte fest. Beispielhaft für die Idee „Führerschein für selbstständiges Arbeiten" die Ergebnisse aus Team 3:

Wie lautet der Titel Eurer Idee?
- Führerschein für selbstständiges Arbeiten

Welches Problem/Bedürfnis adressiert Ihr?
- Selbstbestimmtes und eigenverantwortliches Arbeiten
- Vertrauen erfahren
- Eindimensionaler, traditioneller Unterricht

Was und wen braucht Ihr für die Umsetzung?
- Inhaltliche Aspekte des Führerscheins
- Schulleitung

Welche Fragen müssen noch geklärt werden?
- Räumlichkeiten?
- Welche Kompetenzen werden bescheinigt?
- Wann gelten diese als „erlangt“?
- Was passiert, wenn man sie nicht erlangt?

Nächste Schritte:
- Klären, wie mit Mehrarbeit umgegangen wird
- Liste mit geeigneten Themen erstellen, in denen Selbstständigkeit trainiert wird

– Mit einem besseren Verständnis der einzelnen Ideen wurde der vierte Workshop-Tag im Plenum beendet.

5.

5. Workshop – Phase V (Prototypen)

Werkzeuge

– Papierfliegerwettbewerb
– Ideen greifbar machen

Referenz 2 – Carl-Bosch-Gymnasium

Ankommen, Warm-up und Rückblick

– Das Kernteam fand im Plenum zusammen, warf einen Blick auf die Agenda und startete in den Tag.

– Auf die zehn zusätzlichen Teilnehmenden des vierten Workshops musste das Kernteam jetzt verzichten, sodass wieder in den drei ursprünglichen Teams weitergearbeitet wurde.

– Im Rahmen eines Rückblicks wurden bisherige Fortschritte aufgezeigt und offene Fragen und Hürden besprochen.

– Als Warm-up wurde der „Papierfliegerwettbewerb“ durchgeführt. Alle bekamen kurz Zeit, einen Papierflieger zu bauen. Der Flieger, der am weitesten flog, hatte gewonnen. Diese Aktivität eignet sich hervorragend zum Einstimmen auf das anstehende Bauen der Prototypen: Die Teilnehmenden haben wenig Zeit und müssen schnell anfangen zu bauen – eine wichtige Eigenschaft dieser Phase.

Prototyp bauen I

– In ihren Teambereichen angekommen, warfen die Teams ein weiteres Mal einen Blick auf ihre Design-Thinking-Herausforderung, ihre Personas sowie die Ergebnisse des Ideen-Workshops.

– **Tipp:** Richtet regelmäßig den Blick auf die Herausforderung, die Ihr bearbeitet, und die Nutzergruppe, für die Ihr Lösungen entwickelt. So verliert Ihr nie das Ziel aus den Augen.

– Dann starteten die Teams damit, eine Konzeptskizze zu entwerfen. Dafür wurden folgende Fragen beantwortet:
- Was gehört alles in unser Konzept?
- Was ist die Grundstruktur?
- Welche Elemente und Funktionen hat unser Prototyp?
- Wie können wir unsere Idee gestalten, um sie anschließend zu testen?

Prototyp bauen II

– Nach der Kaffeepause begannen die Teams mit dem Bauen von Prototypen – jetzt galt es, die Ideen greifbar zu machen.

– Mit dem Material, das zur Verfügung stand, machten sich die Teams daran, ihre Ideen zu visualisieren und testbar zu machen.

Unten der Prototyp zu der Idee „Führerschein für selbstständiges Arbeiten.“

– Die Teams trafen sich im Plenum und stellten ihre Prototypen vor. Rückfragen und ein erstes Feedback der anderen Teams wurden gesammelt und besprochen, sodass bereits erste Ideen, wie sich der Prototyp optimieren ließe, festgehalten werden konnten.

Prototyp bauen III

– Dann begaben sich die Teams zurück in ihre Arbeitsbereiche. Bevor der fünfte Workshop-Tag beendet wurde, war es wichtig, die nächsten Schritte bis zum Abschlussworkshop zu planen.

– Als Aufgaben wurden in Team 3 definiert:
  - Prototyp fertigstellen
  - Testplan entwerfen: Wann? Wie lange? Wer?
  - Iteration/Anpassung
  - Finalisierung für Umsetzung

– Diesen Aufgaben nahm sich das Team in der Zeit bis zum Abschlussworkshop an.

6.

6. Workshop: Projektabschluss

Werkzeuge

– Klatsch Dich fit!
– Tests auswerten

Ankommen, Warm-up und Zwischenpräsentation

– Die Teilnehmenden trafen sich im Plenum

– Als Warm-up wurde „Klatsch Dich fit!“ durchgeführt.

– Im Rahmen einer Zwischenpräsentation besprachen die Teams den aktuellen Stand ihrer Arbeit und was sie sich für den letzten Workshop-Tag vorgenommen hatten, an dem ihnen viel Zeit für freie Teamarbeit eingeräumt wurde.

Freie Teamarbeitsphase

– In den Teambereichen angekommen, führten die Teams zunächst eine Retrospektive durch.

– Was lief gut? Was lief schlecht? Welche Fragen sind offen? Die Teams nahmen sich Zeit, hierauf Antworten zu finden.

– Einige Teammitglieder hatten bereits erste Tests durchgeführt und Feedback zum Prototyp gesammelt. Diese ersten Testergebnisse wurden im Team ausgewertet.

– Dies ermöglichte den Teams, die sich erneut ihrem Prototyp widmeten, Anpassungen an ihm vorzunehmen.

– Am Nachmittag wurden die nächsten Schritte und offenen Arbeiten besprochen, die für die Umsetzung noch zu erledigen waren. Team 3 notierte dazu folgende Punkte:
  - Eine letzte Testrunde mit der Nutzergruppe durchführen
  - Weitere Feinabstimmung des Umsetzungsplans
  - Plan für Umsetzung entwickeln
  - Letzte Abstimmung mit Schulleitung

Check-Out

– Der letzte Workshop war geschafft und die Teams standen vor dem Abschluss des Design-Thinking-Projekts.

– In einer letzten Feedback-Runde wurde nochmals auf das Projekt zurückgeblickt: Was lief gut? Was wünschen wir uns für zukünftige Projekte? Was nehmen wir für unsere tägliche Arbeit mit?

– Mit einem guten Gefühl wurde der letzte Workshop beendet.

Projektbeispiel 3 – Adolf-Schmitthenner-Gymnasium

Thema
Raumkonzepte

Zeitraum
April – Juli 2024,
ca. 4 Monate

Schule
Adolf-Schmitthenner-Gymnasium

Ort
Neckarbischofsheim, Baden-Württemberg

Anzahl Teilnehmende
10 Personen (Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte, darunter zwei Schulleitungs-mitglieder)

Anzahl Workshops
6 (meist 4 Stunden)

Projektverlauf und Beginn der einzelnen Phasen

16.04.2024	29.04.2024	16.05.2024	06.06.2024	08.07.2024	17.07.2024
1.	2.	3.	4.	5.	6.
Kickoff, Phase I und II	Phase III	GLK Phase IV	Phase IV und V	Phase VI	Abschluss-workshop

Einleitung

Das Adolf-Schmitthenner-Gymnasium, das in den 1960er-Jahren erbaut wurde, wird von mehr als 1000 Schülerinnen und Schülern besucht. Aufgrund der ständig wachsenden Zahl und des alten Schulgebäudes waren die räumlichen Kapazitäten der Schule größtenteils erschöpft. Deswegen stand das Adolf-Schmitthenner-Gymnasium vor einer innovativen Neuausrichtung, die sich vor allem auf die Umgestaltung von ehemaligen Klassenräumen hin zu Projekträumen konzentrierte. Ziel war es, neue Unterrichtskonzepte zu etablieren, die selbstorganisiertes Lernen, Deeper Learning und agile Unterrichtsformate in den Mittelpunkt stellen sollten.

Die Initiative entstand aus mehreren Design-Thinking-Fortbildungen, die ein Teil des Schulleitungsteams und Kollegiums bei der Hopp Foundation besucht hatte. Bei einem nachfolgenden pädagogischen Tag wurde das Konzept dem Kollegium präsentiert, woraufhin sich viele Lehrkräfte verschiedenen Arbeitsgruppen anschlossen. Eine davon beschäftigte sich intensiv mit den Raumkonzepten. Im Fokus standen acht leerstehende Räume, die Schritt für Schritt zu flexiblen und anpassungsfähigen Räumen umgestaltet werden sollten. Diese Räume sollten den Bedürfnissen der gesamten Schulgemeinschaft gerecht werden und das neue Lernkonzept optimal unterstützen – ganz im Sinne des Raums als dritten Pädagogen.

Planungsphase

– Ende März ging die Planungsphase los. In den ersten Online-Terminen wurden das Projektziel und der Zeitplan festgelegt sowie ein Termin für ein Treffen ausgemacht, um sich kennenzulernen und die Räumlichkeiten zu besichtigen.

– Das Raumkonzepte-Projekt war Teil eines größeren Transformationsprojekts an der Schule. Somit gab es, wie jetzt klar wurde, Schnittellen, die eine projektübergreifende Abstimmung erforderlich machten.

– Das zehnköpfige, aus Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern bestehende Kernteam und die Design-Thinking-Coaches lernten sich bei dem erwähnten Termin kennen. Auch der Schulleiter war als Unterstützer des Projekts bei diesem Gespräch anwesend.

– Das Kernteam wurde in zwei Teams aufgeteilt, die parallel am gleichen Thema arbeiteten. Somit war es wichtig, dass die Teams während des Projekts ihre Teilergebnisse regelmäßig miteinander besprachen.

– Die Design-Thinking-Herausforderung wurde wie folgt formuliert: „Wie können wir unsere Projekträume so gestalten, dass sie sowohl den Bedürfnissen von Schülerinnen und Schülern als auch Lehrkräften gerecht werden und selbstorganisiertes Lernen fördern?“

1.

1. Workshop: Projekt-Kickoff, Phase I (Problemfeld) und II (Empathie)

Werkzeuge

– Der Reihe nach
– Superkraft und Kryptonit
– Gedankenlandkarte
– Interviews vorbereiten
– Recherche

Willkommen und Warm-up

– Das Kernteam kam im Plenum zusammen. Dabei wurden zunächst das Projektziel und die Agenda des Tages vorgestellt.

– Mit dem Warm-up „Der Reihe nach“ wurden die Teilnehmenden von Beginn an aktiv eingebunden. Folgende Fragen wurden gestellt:
  • Wer hatte heute Morgen mehr als einen Kaffee? Mehr als zwei Kaffees? …
  • Wer ist heute vor 6 Uhr aufgestanden?
  • Wer hat schon einmal von Design Thinking gehört?
  • Wer hat schon einmal mit Design Thinking gearbeitet?

Problemfeld verstehen I

– Der Einstieg ins Thema gelang mit einigen Bildern und Videos zu innovativen Raumkonzepten anderer Schulen, die für Inspiration sorgten.

– Dann wurde die Design-Thinking-Methode vorgestellt.

– Im Anschluss daran begaben sich die zwei Teams in ihre Arbeitsbereiche und eröffneten mit einer „Gedankenlandkarte“ den Problemraum.

– Mit Blick auf die Design-Thinking-Herausforderung wurden in Team 2 folgende Aspekte besprochen und Ergebnisse entwickelt:

Unsere aktuell größten Herausforderungen sind:
  • Lautstärke im Unterricht
  • Hoher Planungsaufwand, um kreative Umgebung zu schaffen
  • Räume inspirieren nicht

Das wünschen sich die Schülerinnen und Schüler:
- Austausch und gemeinsames Arbeiten
- Eigenverantwortliches Arbeiten
- Raum mit Möglichkeiten für vielfältige Arbeitsweisen

Das wünschen sich die Lehrkräfte:
- Flexibilität hinsichtlich verschiedener Lehr- und Lernformate
- Setup für individuelle Hilfe
- Schnelles Errichten verschiedener Lernumgebungen

Erste Ideen (auch als Videos, Bilder) zur Raumgestaltung:
- Sitzwürfel
- Arbeitsnischen (Bahnabteil)
- Greenscreen-Ecke

– Aufgrund des umfangreicheren Verständnisses, das durch diese Aktivität gewonnen wurde, gelang ein tieferer Einstieg in die Design-Thinking-Herausforderung.

Empathie aufbauen II

– Mit einem kurzen theoretischen Impulsvortrag wurde die nächste Phase im Design-Thinking-Prozess eingeleitet.

– Für das anstehende Ermitteln der Nutzerbedürfnisse wurde ein Plan entwickelt, nach dem einige der Teilnehmenden für die Nutzerinterviews zuständig waren und andere für die Recherche im Internet.

– Zur Vorbereitung der Interviews wurden Leitfragen entwickelt, die das Team 2 den Interviewteilnehmenden anschließend stellte:
- Wie fühlst Du Dich in den aktuellen Klassenräumen?
- Wenn Du Dich an vergangene Stunden erinnerst, welche hat Dir da am besten gefallen?
- Wenn Du an Räume in der Schule denkst, was darf Deiner Meinung nach nicht fehlen?
- Welche Probleme siehst Du in der momentanen Raumgestaltung?
- Angenommen, die Schule hätte 1 Mio. € und Du könntest eine Sache für die Projekträume kaufen, welche wäre das? Hast Du konkrete Ideen?

– Das Ermitteln der Nutzerbedürfnisse wurde von den Teams zwischen dem ersten und zweiten Workshop eigenständig durchgeführt. Ihre Aufzeichnungen und Ergebnisse brachten sie zum zweiten Workshop mit. Einige Teammitglieder führten eine Online- Recherche durch.
– Parallel wurde ein digitaler Projektraum in Miro eingerichtet, in welchem die Ergebnisse für alle transparent und nachvollziehbar gemacht wurden.

Abschluss

– Offene Fragen, Aufgaben bis zum nächsten Workshop-Termin und ein Feedback zum Tag wurden im großen Kernteam im Plenum besprochen.

2.

2. Workshop: Phase III (Nutzerperspektive)

Werkzeuge

– Verrücktes Alphabet
– Erlebnisse erzählen
– Erkenntnisse ableiten
– Persona entwickeln

Ankommen und Rückblick

– Nach einer kurzen Ankommensphase und einem Einstimmen auf den Tag wurde „Verrücktes Alphabet“ als Warm-up durchgeführt.

– Mit einem Rückblick auf den ersten Workshop vertiefte sich das Kernteam wieder in das Thema.

Nutzerperspektive erfassen

– Mit dem Werkzeug „Erlebnisse erzählen“ wurden die Interviews in den Teams vorgestellt und die Ergebnisse notiert. Nachfolgend ein Beispiel aus Team 2:
Wir haben getroffen: Schülerin der 11. Klasse
Sie hat gesagt:
- Dreckig, nervöse Atmosphäre
- Pflanzen und Gardinen, Sofas und bequeme Sitzmöglichkeiten
- Wenig Einheitlichkeit in den Räumen (hohe, runde und tiefe Tische)
- Mensa mit zwei Ebenen, bunte Stühle als Inspiration, auch für die Räume
- Mehr Farbvielfalt, individuelle Projekte von Schülerinnen und Schülern an den Wänden

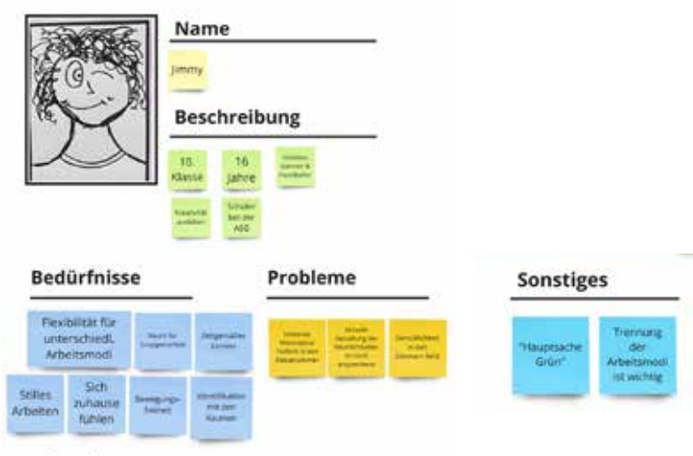
– Nachdem alle Ergebnisse aus den Interviews besprochen und die wichtigsten Informationen erfasst wurden, entschied das Team gemeinsam, welche Punkte besonders relevant waren.
Das finden wir besonders wichtig:
• Trennungsmöglichkeiten zum Abschirmen
• Modularität → Mehrfachnutzung
• Pflanzen und Gardinen, Sofas und bequeme Sitzmöglichkeiten

– Diejenigen, die eine Online-Recherche durchgeführt hatten, teilten ihre Ergebnisse mit dem Werkzeug „5-Felder-Matrix“ ein in die Kategorien: Technologie, Materialien, Wände, Mobiliar, Sonstiges.

– Die Ergebnisse der Teams wurden kurz im Plenum vorgestellt.

Nutzerperspektive erfassen II

– Nun wurden die bisher identifizierten Bedürfnisse und Probleme der Nutzerinnen und Nutzer in zwei Personas gebündelt. So wurde die Erkundung des Problemraums abgeschlossen. Nachfolgend die vom Team 2 entwickelte Persona Jimmy:



Abschluss

– Um weitere Teile des Kollegiums in das Projekt einzubeziehen, wurde eine Gesamtlehrerkonferenz genutzt, auf welcher der aktuelle Projektstatus vorgestellt und Ideen sowie Lösungsvorschläge gesammelt wurden. Dieser Mini-Workshop wurde am Ende des zweiten Tages im Plenum vorbereitet.

3.

3. Workshop und Gesamtlehrerkonferenz

– Im Rahmen einer Gesamtlehrerkonferenz wurde das Projekt dem gesamten Kollegium vorgestellt. Die Kolleginnen und Kollegen hatten die Möglichkeit, Fragen zu stellen und konnten auf diese Weise in das Projekt eingebunden werden. Im Anschluss an die Präsentation konnten sich interessierte Lehrkräfte melden, um in einer separaten Sitzung die beiden Personas kennenzulernen und an einer ersten gemeinsamen Brainstorming-Runde teilzunehmen.

Persona Team 1

– Dabei wurden anhand folgender Fragen Ideen gesammelt:
Wie können wir die Nutzung der Projekträume so organisieren, dass diese für Lehrkräfte leicht zugänglich sind, Materialien und Technik jederzeit verfügbar und die SuS mit den Nutzungsregeln vertraut sind?
• Verantwortliche Schülerinnen und Schüler
• Vorgefertigte Organisations-Tools

Persona Team 1

Wie können wir die Projekträume so gestalten, dass Jimmy sich dort wohl und zugehörig fühlt, um seine Lernmotivation zu steigern?
• Gemütliche Sitzecken mit Pflanzen
• Freiheit in der Wahl der Materialien

Persona Team 2

Wie können wir die Räume so einrichten, dass sie sowohl die Gruppenarbeit als auch das stille Arbeiten optimal unterstützen?
• Stehpulte/Saftspender/Inspirationswände

Persona Team 2

Wie können wir die Räume so einrichten, dass sie Jimmy sowohl bei der Gruppenarbeit als auch beim stillen Arbeiten optimal unterstützen?
• Stehpulte / Modulare Raumaufteilung / Glasbox für Stillarbeit

– Die anwesenden Teammitglieder sammelten die Ergebnisse ein und brachten sie zum vierten Workshop mit.

4.

4. Workshop: Phase IV (Ideen) und V(Prototypen)

Werkzeuge

– 30 Kreise
– Brainstorming-Methoden
– Ideenmatrix
– Ideen greifbar machen
– Nach dem Vorstellen der Agenda präsentierten die Vertreterinnen und Vertreter der zwei Teams ihre Ergebnisse aus der Brainstorming-Runde mit den anderen Kolleginnen und Kollegen.

Ankommen

– Als Warm-up wurde „30 Kreise“ durchgeführt, um die Kreativität anzuregen.

Ideen sammeln I

– Nach einem theoretischen Kurzvortrag zur Phase „Ideen sammeln“ begaben sich die Teams in ihre Arbeitsbereiche.

– Mit verschiedenen Brainstorming-Methoden wurden zu den Brainstorming-Fragen, die bereits in der ersten Ideensammlung gestellt wurden, sowie zu neuen Fragen Ideen generiert. Beispielhaft lauteten die Fragen für die Persona des zweiten Teams:
  • Wie können wir Jimmy eine Lernumgebung bieten, die sowohl modernes Lernen ermöglicht als auch ausreichend Bewegungsfreiheit bietet?
  • Wie können wir die Räume so einrichten, dass sie Jimmy sowohl bei der Gruppenarbeit als auch beim stillen Arbeiten optimal unterstützen?
  • Wie können wir die Projekträume so gestalten, dass Jimmy sich dort wohl und zugehörig fühlt, um seine Lernmotivation zu steigern?

– Zusätzlich wurde den Teams Zeit gegeben, um sich von den Ideen aus der Gesamtlehrerkonferenz inspirieren zu lassen.

Ideen sammeln II

– Alle bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Ideen wurden mithilfe der Ideenmatrix anhand der Kriterien "gefällt der Persona" und "Umsetzbarkeit" priorisiert. Dabei wurden die folgende Ideen als die vielversprechendsten ausgewählt:

  • Trennwände/Raumteiler/Stehtische/Hocker/Chill-Zone
  • Rechercheecken mit sicherem Internetzugang, Ladestationen
  • Abgestimmtes Farbkonzept
  • Materialeinsatz: Stoff, Filz, Papier, etc.
– Auf diese Weise wurden mehrere Ideen ausgewählt, die später zu einem Raumkonzept zusammengeführt wurden.

Prototypen bauen

– Mit einem theoretischen Impulsvortrag wurde die Phase V eingeleitet.

– Für die im späteren Verlauf anstehenden Tests war es vorab wichtig, die Ideen greifbar zu machen.

– Die Coaches brachten für das Bauen realistischer Prototypen maßstabsgetreue Raumpläne mit, die von den beiden Teams dazu genutzt wurden, mit Bastelmaterialien, kleinen Figuren und Zeichnungen aus den ausgewählten Ideen Raumkonzepte zu entwickeln.

– **Tipp:** Es war wichtig, die Teams daran zu erinnern, während der Erstellung der Prototypen immer wieder einen Blick auf die Bedürfnisse und Probleme der Personas zu werfen. So wurde nicht vergessen, für wen eine Lösung entwickelt werden und wie diese aussehen sollte.

Kurzpräsentation und Abschluss

Im Plenum stellten sich die Teams gegenseitig die Prototypen vor und sprachen in der gemeinsamen Abschlussrunde über Fördergelder, Anträge, aber auch über Hürden wie etwa Brandschutzbedingungen.

5.

5. Workshop: Phase VI (Test)

Werkzeuge

– Testplan erstellen
– Testfragen formulieren

Ankommen und Rückblick

– Dieser Kurzworkshop über 90 Minuten wurde digital durchgeführt. Nach der Begrüßung bekamen die zwei Teams die Möglichkeit, sich gegenseitig darüber zu informieren, was in der Zwischenzeit erarbeitet wurde.

– Vor dem fünften Workshop hatten die externen Coaches aus den Papier-Prototypen digitale Versionen erstellt. Diese wurden nun im Plenum vorgestellt.

Prototypen testen I

– Nach einem theoretischen Input zur Phase VI wurden die beiden Teams auf zwei virtuelle Besprechungsräume aufgeteilt.

– Beim Erstellen des Testplans wurde entschieden, wie die Testphase gestaltet werden soll. Dabei wurde festgelegt:
  • 20 Schülerinnen und Schüler und 15 Lehrkräfte werden für Tests eingeladen.
  • Ihnen werden die Prototypen vorgestellt und anhand von Fragen ihr Feedback eingesammelt.
  • Innerhalb der zwei Teams werden Tandems gebildet, die zusammen die Tests durchführen werden.
  • In den Tandems werden Rollen für das Testen verteilt: Wer stellt die Fragen und wer schreibt mit?
  • Es stehen vier Wochen bis zum nächsten Workshop zur Verfügung.
  • Die Testergebnisse werden im Miro-Projektboard hochgeladen.

Prototypen testen II

– Um die Testdurchläufe effizient zu nutzen, hatten die Teams die Aufgabe, Testfragen zu formulieren, welche den Testpersonen während des Präsentierens der Prototypen gestellt wurden:
  • Sind die Räume den Ansprüchen entsprechend so ausgestattet, dass selbstorganisiertes Lernen für Dich möglich ist?
  • Was fehlt Dir noch? Was möchtest Du uns mit auf den Weg geben?

  • Drei Kriterien, die Dir besonders wichtig sind?
  • Wie kannst du den Raum nutzen und was würde dagegen sprechen, den Raum zu nutzen?

– **Tipp:** Denkt daran, auch in den Tests immer wieder „Warum?“ zu fragen, um das hinter spotanen Antworten liegende, tiefere Bedürfnis zu verstehen.

Abschluss

– Das digitale Treffen wurde mit einer kurzen Feedbackrunde beendet und die Aufgaben für die nächsten Wochen wurden nochmals hervorgehoben.

6.

6. Workshop: Phase VI (Test) und Iteration

Werkzeuge

– 1-2-3
– Erlebnisse erzählen
– Tests auswerten
– Reaktionen sammeln
– Iteration

Ankommen, Rückblick und Warm-up

– Nach der Begrüßung und einem Rückblick auf die Testphase wurde das Warm-up „1-2-3“ durchgeführt. Dabei ist schnelles Denken gefragt, weshalb sich diese Übung morgens zum Aktivieren des Gehirns anbietet.

Prototypen testen

– Wieder in zwei Teams eingeteilt, begannen die Teilnehmenden damit, die Testinterviews nachzuerzählen. Das gelang, ähnlich wie in der Phase „Nutzerperspektive erfassen“, mit dem Werkzeug „Erlebnisse erzählen“.

– Die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Feedback wurden auf Haftnotizen festgehalten.

– Um die Tests und das Feedback auszuwerten, wurde das Werkzeug „Reaktionen sammeln" genutzt. Dafür wurden die Haftnotizen in der 4-Felder-Matrix auf die folgenden Kategorien verteilt:

Das hat unseren Testern richtig gut gefallen.
- Drei verschiedene Raumarten
- Flexibilität bzgl. Gruppen- und Einzelarbeit
- Zugänglichkeit von Materialien und digitalen Medien

Diese neuen Ideen sind beim Testen entstanden.
- Raumtrenner/Ruheorte

Das können wir noch verbessern.
- Tonstudio überflüssig
- Hohe Tische (anstrengend) / unbequeme Stühle

Diese Fragen sind beim Testen aufgekommen.
- Müssen wir alles umschmeißen?
- Könnte die Technik beim Lernen ablenken?

– Auf einem „Ideenparkplatz“ sammelten die Teams neue Ideen, die bei der Auswertung aufkamen.

– Anschließend wurden die Erkenntnisse aus dem Test der Prototypen dem jeweils anderen Team vorgestellt.

Iteration

– Nach einem kurzen Input zum Thema Iteration sichteten die Teams ihr Feedback. Dazu orientierten sie sich an folgenden Fragen:
- Welches Feedback ist wichtig und berücksichtigen wir?
- Welche Ideen müssen wir noch konkretisieren?
- Wie arbeiten wir Feedback und neue Ideen in den Prototyp ein?

– Im Anschluss erhielten sie Zeit, ihre Prototypen zu überarbeiten.

– Zum Schluss besprach das Kernteam die nächsten Schritte:
- Wo bestehen Abhängigkeiten?
- Was muss noch geklärt werden?
- Was steht einer Umsetzung im Weg?
- Welche Aufgaben sind noch offen?
- Wer übernimmt was?

Nächste Schritte und Abschluss

Das Team blickte darauf zurück, wie weit es gekommen war, und reflektierte gemeinsam den Projektverlauf.

Im Anschluss an das Design-Thinking-Projekt konnte die Schule Förder- und Spendengelder akquirieren und auf Basis der Prototypen mehrere Räume komplett neu gestalten.

Projektbeispiel 4 – Grundschule Gau-Odernheim

Thema
Raumkonzepte

Zeitraum
April 2024,
ca. 2 Wochen

Schule
Grundschule Gau-Odernheim

Ort
Gau-Odernheim, Rheinland-Pfalz

Anzahl Teilnehmende
12 Grundschülerinnen und Grundschüler,
2 Lehrkräfte

Anzahl Workshops
3 (meist 5–7 Stunden)

Projektverlauf und Beginn der einzelnen Phasen

18.04.2024	22.04.2024	24.05.2024
1.	2.	3.
Planungsphase Phase I und II	Phase IV und V	Phase VI

Einleitung

Die Grundschule Gau-Odernheim, eine jahrgangsgemischte Schwerpunktschule mit 263 Schülerinnen und Schülern, ist seit 2010 ein Ort der Inklusion. Die Schule integriert Kinder mit verschiedenen Förderschwerpunkten wie Lernen, ganzheitliche Entwicklung, motorische Entwicklung, Sprache, Sehen und Hören. Die Inklusion bedeutet hier, alle Kinder in ihrer Einzigartigkeit anzunehmen und ihre individuelle Entwicklung bestmöglich zu unterstützen. Diese Philosophie ist Teil des umfassenden Bildungsansatzes der Schule, der darauf abzielt, Kinder mit den nötigen Handlungskompetenzen und demokratischen Werten auszustatten.

Um den Herausforderungen einer sich stetig wandelnden Welt gerecht zu werden, hat die Grundschule Gau-Odernheim mit einem Design-Thinking-Projekt das Projekt „ZUKUNFTS(T)RÄUME“ initiiert. Dieses fördert eine neue, agile Lernkultur, die flexibles Lernen und kreativen Austausch in den Mittelpunkt stellt. Dabei wurden zwei bis drei bestehende Räume von den Schülerinnen und Schülern, den sogenannten „Kinderarchitekten“, nach ihren Vorstellungen und denen der gesamten Schulgemeinschaft umgestaltet.

Diese aktive Partizipation ermöglichte es den Kindern, ihre eigenen Denkweisen sowie die Bedürfnisse aller einzubeziehen, wodurch der Erwerb demokratischer Handlungskompetenzen gestärkt wurde. Die Design-Thinking-Methode ermöglichte es der Schule, innovative Raumkonzepte zu entwickeln, die den Anforderungen einer modernen „Schule der Zukunft“ entsprachen. Das Projekt „ZUKUNFTS(T)RÄUME“ zeigte den Kindern, dass es sich lohnt, sich aktiv für ihr Lernen und das gesellschaftliche Miteinander einzusetzen.

Planungsphase

– In den ersten Projektklärungsgesprächen wurde deutlich, dass das Kernteam neben zwei Lehrkräften maßgeblich aus Schülerinnen und Schülern der 3. und 4. Klasse bestand, die Teil des Schülerparlaments waren.

– Ziel des Projekts war es, aus dem alten Lehrerzimmer und dem Musikraum neue Lernräume zu gestalten, angepasst an die Bedürfnisse der gesamten Schulgemeinschaft.

– Da bereits Spendengelder zur Verfügung standen, war Schnelligkeit in der Umsetzung des Projekts gefragt. Die finanzielle Unterstützung ermöglichte eine schnelle Realisierung der geplanten Maßnahmen.

– Der Design-Thinking-Prozess wurde an die Grundschülerinnen und -schüler angepasst. Mit mehr interaktiven Elementen, einer kindgerechten Sprache, verkürzten Impulsvorträgen und vielen Pausen konnte die Aufmerksamkeit hochgehalten werden.

– Das aus 14 Teilnehmenden bestehende Kernteam wurde in drei Teams aufgeteilt, die parallel am gleichen Thema arbeiteten. Somit war es wichtig, dass die Teams während des Projekts ihre Teilergebnisse regelmäßig mit den anderen teilten.

– Die Design-Thinking-Herausforderung wurde wie folgt formuliert: „Wie können wir unsere zwei Mehrzweckräume so gestalten, dass sie der gesamten Schulgemeinschaft dienen und für jeden zugänglich sind?“

1.

1. Workshop: Phase I (Problemfeld) und II (Empathie)

Werkzeuge

– Mein Namensschild für Dich
– Fähigkeitenliste
– Gedankenlandkarte
– Interviews vorbereiten
– Interviews durchführen
– Beobachtung

Willkommen und Warm-up

– Das Kernteam kam im Plenum zusammen und startete gemeinsam in den ersten Workshop. Dieser wurde von dem Projektleiter mit einleitenden Worten eröffnet und das Ziel des Workshops sowie des gesamten Projekts wurde nochmals hervorgehoben.

– Der Schulleiter vermittelte durch seine Anwesenheit zu Beginn des Tages, dass ihm das Projekt am Herzen lag, und zeigte Wertschätzung und Dankbarkeit für die Unterstützung – ein tolles Signal an das Kernteam.

– Nach einer kurzen Vorstellungsrunde konnte mit dem Warm-up „Mein Namensschild für Dich“ das Eis gebrochen werden.

Problemfeld verstehen I

– Ein Kurzvortrag im Plenum über Design Thinking mit Fokus auf die Phase „Problemfeld verstehen“ verschaffte allen Teilnehmenden eine Vorstellung von diesem Ansatz und der bevorstehenden Phase.

– Mit der Team-Check-In-Aktivität „Ich packe meinen Koffer und nehme mit…“, wobei nicht der Koffer, sondern der perfekte Lernraum gepackt wurde, gelang der inhaltliche Einstieg ins Thema.

– Anschließend wandten die Teams das Werkzeug „Gedankenlandkarte“ an, sodass alle Teammitglieder ein gemeinsames Verständnis des Themas sowie der Design-Thinking-Herausforderung entwickeln konnten. Leitfragen hierfür und einige ausgewählte Ergebnisse waren unter anderem:

Was wünscht Ihr Euch? Was fehlt Euch?
- Pflanzen
- Hörbücher/Klavier/CD-Player
- Runde Tische

Was könnten Schwierigkeiten sein, die wir beachten müssen?
- Zu teuer
- Sicherheit der Kinder
- Zu laut

Für wen / welche Situationen ist der Raum?
- Für Kinder und Lehrkräfte
- Pausenraum/Spielraum/Ruheraum/Musikraum

– **Tipp:** Bei Grundschülerinnen und Grundschülern reicht es meist nicht aus, Fragen wie diese in Stillarbeit zu bearbeiten. Hier ist es zu empfehlen, stattdessen auf einen offenen Austausch zu setzen und viele Warum-Fragen zu stellen, um zu guten Ergebnissen zu kommen.

Zwischenpräsentation

– In kurzen Präsentationen kamen die drei Teams im Plenum zusammen und stellten sich gegenseitig die Ergebnisse ihrer „Gedankenlandkarte“ vor.

Empathie aufbauen I

– In einem Impulsvortrag im Plenum wurde die Phase „Empathie aufbauen“ erklärt.

– Noch vor der Mittagspause wurden in den Teams die Interviews vorbereitet, indem folgende Fragen für andere Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrkräfte entwickelt wurden:
- In welchem Raum in der Schule bist Du am liebsten?
- Was brauchst Du in dem Raum, um Dich wohlzufühlen?
- Was würde Dich in diesem Raum stören?
- Wenn Du einen Wunsch frei hättest, was würdest Du Dir in diesem Raum unbedingt wünschen?

– Nach der Pause wurden die entwickelten Fragebögen in Interviews zwischen den drei Teams getestet.

– **Tipp:** Den Kindern fiel es schwer, tiefgreifende Bedürfnisse zu erforschen. In ihren Notizen wurde daher hinter jeder Frage ein

„Warum?“ aufgenommen. Eine einfache Rückfrage, mit der bei oberflächlichen Antworten nachgehakt werden kann.

– Der anwesende Coach stand beim Fragenstellen und Mitschreiben unterstützend zur Seite.

Empathie aufbauen II

– Nach den Interviews wurde das Verhalten von Schülerinnen und Schülern im Unterricht und in den Pausen mit dem Werkzeug „Beobachtung“ analysiert. Ziel war es, Folgendes herauszufinden:
- Was machen Schülerinnen und Schüler, wenn sie sich im Klassenzimmer aufhalten?
- In welcher Position lernen sie am liebsten?
- Wie nutzen sie ihre Pausen?

– Die daraus resultierenden Erkenntnisse wurden schriftlich festgehalten.

Abschluss und nächste Schritte

– Beendet wurde der Tag mit einer kurzen Feedbackrunde des Kernteams im Plenum und den Fragen:
- Was hat Euch gefallen?
- Was wünscht Ihr Euch für den nächsten Workshop?

– **Bemerkung:** Die Phase III des Design-Thinking-Prozesses, die Auswertung der Interviewergebnisse und Erstellung der Personas, übernahmen die Design-Thinking-Coaches im Anschluss an den ersten Workshop. Eine komplexe, aber wichtige Transferleistung, die für Grundschülerinnen und Grundschüler sehr herausfordernd ist. Links eine Persona, die im Zuge dieses Projekts von den Coaches erstellt wurde.

2.

2. Workshop: Phase IV (Ideen) und V (Prototypen)

Werkzeuge

– Steh auf!
– 30 Kreise
– Brainstorming-Methoden
– Spaghettiturm
– Ideen greifbar machen

Ankommen, Warm-up und Rückblick

– Zunächst wurden die Agenda und das Ziel des Tages im Kernteam besprochen. Dann, zum Einstieg in den Workshop-Tag, wurde „Steh auf!“ als Warm-up durchgeführt.

– Anschließend fand ein Rückblick auf die bisherigen Ergebnisse des ersten Workshops statt.

– Dabei stellten die Design-Thinking-Coaches auch die Personas vor, die sie in Abwesenheit der Teams erstellt hatten. Es wurde sichergestellt, dass alle hinter den Eigenschaften, Bedürfnissen und Problemen der Personas standen.

Ideen sammeln

– Mit dem Warm-up „30 Kreise“ gelang der kreative Einstieg in den Ideen-Workshop.

– **Tipp:** „30 Kreise“ ist ein gutes Werkzeug, um Kreativität und Fantasie vor den Phasen „Ideen sammeln“ und „Prototypen bauen“ anzuregen.

– Nach einem theoretischen Input zur Phase „Ideen sammeln“ wandten die Teams verschiedene Brainstorming-Methoden an, um zu den folgenden Brainstorming-Fragen Ideen zu generieren:
Wie erreichen wir es, dass in den Räumen nichts kaputt geht?
• Personenanzahl begrenzen / Tafel mit Regeln
Wie können wir unseren Ruhebereich so gestalten, dass wir darin in Ruhe lernen und uns ausruhen können?
• Tee-Ecke / Pflanzen / selbst gestaltete Bilder

Wie kann unsere Fun-Run-Zone aussehen, damit wir uns auspowern und zusammen spielen können?
• Ecke zum Malen / (Brett-)Spiele / Turnelemente (Balken, Matten)

– Dafür wurde sowohl ein „Stilles Brainstorming“ als auch ein „Reverse Brainstorming“ durchgeführt.

– **Tipp**: Nicht immer sind es nur eine bis zwei Ideen, die nach einem Brainstorming ausgewählt und in die nächste Phase „mitgenommen“ werden. Bei der Entwicklung von ganzen Konzepten können mehrere Ideen in einem Prototyp intelligent kombiniert werden.

Prototypen bauen

– Nach der Frühstückspause präsentierten die Gruppen sich gegenseitig ihre Ideen und Phase IV wurde abgeschlossen.

– Mit einem kurzen Impulsvortrag zur Phase „Prototypen bauen“ wurde der nächste Arbeitsschritt eingeleitet.

– Zu Beginn wurde das Warm-up „Spaghettiturm“ durchgeführt. Diese Aktivität eignet sich sehr gut als Einstieg in das Anfertigen von Prototypen, denn es fördert das schnelle und kreative Bauen.

– Dann begannen die drei Teams damit, ihre Ideen greifbar zu machen. Das Material, das vorrangig benutzt wurde, waren Schuhkartons, Pappe, Lego®, Playmais, Schnur, Tesafilm, Klebestift, Scheren, buntes Papier, bunte Stifte, Haftnotizen, Sticker.

– Vorgaben gab es keine und es war erfrischend zu sehen, wie unvoreingenommen die Kinder in dieser Phase waren und ihre Ideen kreativ umsetzten. So wurden am Vormittag teamübergreifend fünf Konzept-Prototypen für die freien Räume entwickelt.

– Anschließend folgte eine kurze Vorstellung der Ergebnisse und ein gemeinsamer Austausch zu den Prototypen. Das Ziel bestand darin, Inspiration zu sammeln und ein Verständnis der von anderen Teams verfolgten Ideen zu entwickeln.

– Nach der Mittagspause wurden die drei Teams aufgelöst und die Teilnehmenden hatten die Möglichkeit, sich unter allen Prototypen den auszusuchen, an dem sie weiterarbeiten wollten.

– So formten sich neue Teams, in denen die Prototypen abschließend bearbeitet wurden – und schließlich lag für jeden Raum ein finaler Konzeptvorschlag vor.

Präsentationen und Abschluss

– Zum Abschluss des Tages wurden alle Prototypen vorgestellt, wobei alle die Möglichkeit hatten, dem präsentierenden Team Rückfragen zu stellen und Feedback zu geben.

3.

3. Workshop: Phase VI (Test)

Werkzeuge

– Was mag Oma?
– Testfragen formulieren
– Tests durchführen
– Tests auswerten
– Iteration

Ankommen und Warm-up

– Nach einer kurzen Begrüßung und dem Besprechen der Agenda startete das Kernteam in den dritten und letzten Workshop.

– Als Warm-up wurde mit den Teilnehmenden die Aktivität „Was mag Oma?“ durchgeführt. Das Ratespiel zeigte den Teams, wie wichtig das Einholen von Feedback für das Verstehen ist – ein Erfolgsfaktor für Phase VI.

Prototyp testen

– Nach einem kurzen Impulsvortrag zur Phase „Prototypen testen“ bekamen die drei Teams noch mal Zeit, einen letzten Feinschliff an ihrem Prototyp vorzunehmen.

– Dann wurden die anstehenden Nutzertests geplant. Dafür sollten die drei Teams Fragen formulieren, die sie anschließend ihren Testpersonen stellen sollten. Formuliert wurde:
• Was ist Deine Meinung zu unserem Konzept?
• Was fehlt Dir an unserem Konzept?
• Was gefällt Dir an unserem Konzept?
• Hast Du Ideen, wie wir das noch weiter ausbauen können?

– Schließlich wurden die Prototypen in einer ersten Runde mit Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schüler aus den Klassenstufen 1–4 getestet. Dafür wurden den Testpersonen die Raumkonzepte präsentiert und auf Tischen ausgestellt.

– **Tipp:** Arbeitet auch beim Testen Eurer Prototypen mit der Rückfrage „Warum?“, wenn Ihr Feedback erhaltet oder neue Ideen aufkommen. So verlasst Ihr eine hohe Flughöhe und erhaltet detailliertere Rückmeldungen.

– Das Werkzeug „Reaktionen sammeln“ zum Aufnehmen des Feedbacks war für den Grundschulkontext zu komplex. Daher wurde das Feedback in einer kleinen Schachtel gesammelt, in die die Testpersonen nach der Präsentation ihre Fragen, Anmerkungen oder ergänzenden Ideen einwerfen konnten.

Iteration und Prototyp Testen II

– Nach der Mittagspause wurde das Feedback gesichtet und die Tests ausgewertet. Häufig konnte notiert werden:
• Schönes, buntes Raumkonzept
• Die „chilligen“ Möbel gefallen mir gut
• Mehr digitale Ecken mit iPads/Computern
• Eine Ecke mit Kopfhörern zum Runterkommen

– Darauf basierend führten die Teams eine Iteration durch, wobei sie ihre Prototypen anpassten und optimierten.

– Die iterierten Prototypen wurden anschließend 120 Schülerinnen und Schülern und ihren Lehrkräften in einer zweiten Testphase vorgestellt.

– Auch in dieser Phase wurden Anmerkungen und Wünsche in einer Schachtel gesammelt. Für ein schnelleres Sichten wurde auf den Feedback-Zetteln folgende Struktur vorgegeben:
  • Herz: Das hat mir gefallen
  • Blitz: Das finde ich nicht so gut
  • Glühbirne: Das würde ich mir noch wünschen

Abschluss

– In einer abschließenden Reflexion kam das Kernteam zusammen und erkannte, wie wertvoll es ist, die Nutzerinnen und Nutzer in die Entwicklung neuer Lösungen miteinzubeziehen. Dafür wurde ein Ampel-Rückblick angewandt:
  • grün = fand ich sehr gut
  • gelb = das wünsche ich mir für das nächste Mal
  • rot = fand ich nicht so gut

Nächste Schritte

Ihr seid eine Schule in der Metropolregion Rhein-Neckar und wünscht Euch Unterstützung?

Hier findet Ihr weitere Informationen:

Impressum

Herausgeber
HOPP FOUNDATION for Computer Literacy & Informatics gGmbH
Institutstraße 15, 69469 Weinheim
www.hopp-foundation.de

1. Auflage © 2025
HOPP FOUNDATION for Computer Literacy & Informatics gGmbH

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten.

Bei Fragen, Anregungen und Feedback freuen wir uns über eine E-Mail an info@hopp-foundation.de

Inhaltliches Konzept und Text
Mindshift.One

Visuelles Konzept und Illustration
Raum Mannheim – Büro für visuelle Kommunikation

Lektorat
Bernd Kronenberg

Danksagung
Dieses Buch ist ein Gemeinschaftsprodukt und an seiner Entstehung haben viele Menschen mitgewirkt. Dafür möchten wir an dieser Stelle ein herzliches Dankeschön aussprechen.

Zunächst möchten wir dem Team von Mindshift.One danken. Es hat die Inhalte des Handbuchs konzipiert, verfasst und gestaltet. Danke auch an Susann El Salamoni und Rhea Häni von Raum Mannheim für die Gestaltung und Illustration, an Nicole Wanninger für die Unterstützung bei der Texterstellung sowie an Dr. Bernd Kronenberg für das Lektorat.

Vor allem bedanken wir uns ganz herzlich bei all den Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern, die dazu beigetragen haben, dass dieses Handbuch nicht nur ein theoretischer, sondern vor allem ein praktischer Leitfaden ist. Durch die Zusammenarbeit bei der Erstellung der Praxisberichte ist ein tolles Werk entstanden, das hoffentlich viele weitere Lehrkräfte dazu inspiriert, neue Wege zu gehen.

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics