




Design Thinking für Lehrende

2. Ausgabe



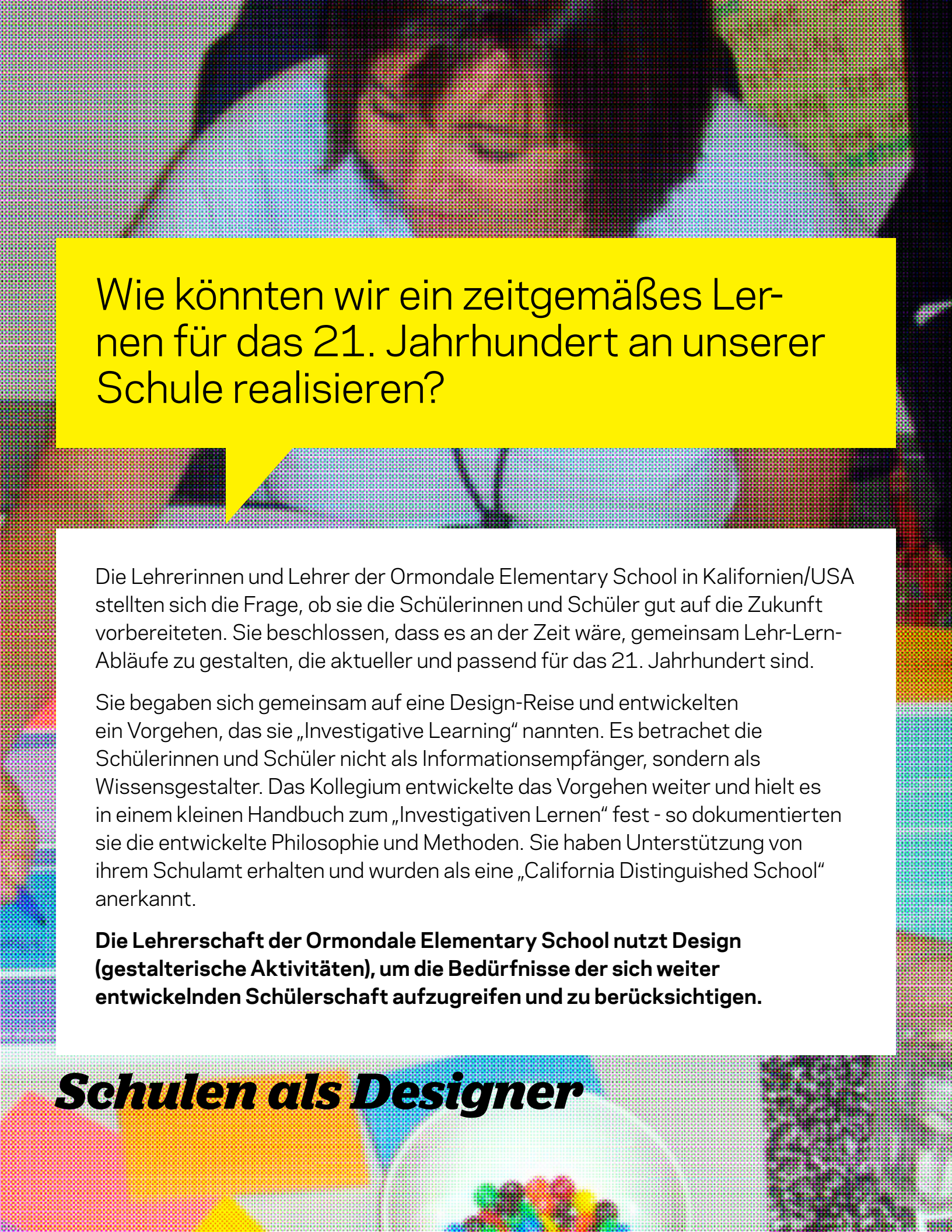
Wie könnte ich meinen Klassenraum umgestalten, damit er den Bedürfnissen meiner Schüler besser gerecht wird?

Michael Schurr, Grundschullehrer für zweite Klassen in New York, wurde klar, dass er niemals seine Schülerinnen und Schüler gefragt hatte, wie man ihren Klassenraum verbessern könne. Er entschloss sich, direkt mit ihnen zu besprechen, welches Design - welche gestalterische Lösung - das Beste für ihre Umgebung sei.

Mit Hilfe der Aussagen der Kinder konnte er den Klassenraum so umgestalten, dass dieser deren Bedürfnissen und Wünschen besser gerecht wurde. Er befestigte die Pinnwände etwas tiefer als bisher, damit die Kinder auch sehen konnten, was er dort aufhing. Durch das Verändern der Abstellkammer für Privatsachen, schaffte er den Kindern einen komfortablen halbprivaten Ort. Die Schülerinnen und Schüler sind nun engagierter und die Aktivitäten im Klassenraum laufen flüssiger ab. Michael bindet jetzt die Kinder konsequent ein, um ihm dabei zu helfen, ihre Lernerlebnisse effektiver zu gestalten.

Michael nutzt Design (gestalterische Aktivitäten), um sich seinen Klassenraum aus der Perspektive der Kinder neu auszudenken.

Lehrende als Designer




Wie könnten wir ein zeitgemäßes Lernen für das 21. Jahrhundert an unserer Schule realisieren?

Die Lehrerinnen und Lehrer der Ormondale Elementary School in Kalifornien/USA stellten sich die Frage, ob sie die Schülerinnen und Schüler gut auf die Zukunft vorbereiteten. Sie beschlossen, dass es an der Zeit wäre, gemeinsam Lehr-Lern-Abläufe zu gestalten, die aktueller und passend für das 21. Jahrhundert sind.

Sie begaben sich gemeinsam auf eine Design-Reise und entwickelten ein Vorgehen, das sie „Investigative Learning“ nannten. Es betrachtet die Schülerinnen und Schüler nicht als Informationsempfänger, sondern als Wissensgestalter. Das Kollegium entwickelte das Vorgehen weiter und hielt es in einem kleinen Handbuch zum „Investigativen Lernen“ fest - so dokumentierten sie die entwickelte Philosophie und Methoden. Sie haben Unterstützung von ihrem Schulamt erhalten und wurden als eine „California Distinguished School“ anerkannt.

Die Lehrerschaft der Ormondale Elementary School nutzt Design (gestalterische Aktivitäten), um die Bedürfnisse der sich weiter entwickelnden Schülerschaft aufzugreifen und zu berücksichtigen.

Schulen als Designer



Wie könnten wir unser Vorgehen zur Lehrplanentwicklung speziell unter Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse der Lehrenden und Lernenden neu gestalten?

Im Hinblick auf schülerorientierteren und individualisierten Unterricht nutzt das Howard County Public School System in Maryland/USA Design Thinking, um bessere Lehrpläne zu entwickeln, die wichtige Kompetenzen für das 21. Jahrhundert berücksichtigen. Aktuell besteht eine große Kluft zwischen dem existierenden papierlastigen Lehrplan einerseits und den interaktiven digitalen Ressourcen, die immer und überall für Lehrende und Lernende verfügbar sind.

Das Design-Team sammelte Anregungen dazu, wie die verschiedenen Gruppen mit Information und curricularen Unterlagen umgehen, indem es das Verhalten von Lehrenden, Eltern und Kindern inner- und außerhalb der Schule unter die Lupe nahm. Das Verstehen der Wünsche von Lehrenden, Schülerinnen und Schülern, Eltern und Verwaltung half ihnen, sowohl die Art der Umsetzung zu überdenken, als auch die aktuellen Dokumente zu ersetzen, zu ergänzen und zu erweitern.

Das Schulbezirksamt von Howard County nutzt Design (gestalterische Aktivitäten), um die Erstellung und Verbreitung der Lehrpläne an den Bedürfnissen aller Lernenden auszurichten.

Schulbezirksamt als Designer

Wie könnten wir unsere High-School umgestalten, um das Engagement und den schulischen Erfolg der Schülerinnen und Schüler zu steigern?

Anhaltende geringe Leistungen der Schülerinnen und Schüler der Castle High-School auf Hawaii machten deutlich, dass Strukturen der Schule verändert und umgestaltet werden sollten. Design Thinking Hawaii, eine nicht-kommerzielle Organisation, welche die Anwendung von Design Thinking bei großen Herausforderungen unterstützt, arbeitete mit dem Hawaii Department of Education zusammen, um die Erfahrungen der Castle High-School aufzuarbeiten.

Mit einer Serie von kleinen Workshops hat Design Thinking Hawaii die Wünsche und Interessen der Lernenden, Lehrenden und Familien gesammelt und die lokale Öffentlichkeit bei der Suche nach Gestaltungs-Ideen zur Verbesserung der Schule eingebunden. Der resultierende Plan spiegelte die Prioritäten der Gemeinde bzgl. Lerninhalten und Strukturen wider. Die Schulkomplexleiterin Lea Albert ermöglichte es Schule und Gemeinde, gemeinsam iterativ gestalterisch an den Kern-Pflichtfächern, der Charaktererziehung und unterstützenden Dienstleistungen zu arbeiten. Dies ist das erste Modell einer Kooperation von Schule und Gemeinde auf Hawaii, um Bildungsangebote gemeinsam im Hinblick auf die Adressierung systemischer Bildungsprobleme zu entwickeln.

Design Thinking Hawaii nutzt Design Thinking, um dem Staat Informationen für die Neugestaltung der Castle-High-School und anderer Schulen in der Gemeinde zu verschaffen.

Öffentlichkeit als Designer

„Die Schüler interessieren sich einfach nicht für Bruchrechnung.“

„Es gibt kein soziales Netzwerk für Lehrerinnen und Lehrer.“

„Der Vorgang des Bringens und Abholens der Kinder ist ein Albtraum.“

Es gibt heute viele Probleme in der Erziehung und Ausbildung ... aber jedes davon kannst du als Möglichkeit betrachten, neue und verbesserte Lösungen für deine Klasse, Schule oder Gemeinde zu gestalten.

„Abholen und Hinbringen sind das reinste Chaos.“

„Kommunikation mit den Eltern ist nicht effektiv.“

„Die Klassenräume lassen weder unterschiedliche Unterrichtsformen noch verschiedene Gruppengrößen zu.“

„Ich bringe die Schüler einfach nicht dazu, aufzupassen.“

„Bei der jetzigen Kommunikation zwischen Lehrenden und Verwaltung findet niemand Gehör.“

„Schüler sind hungrig und können sich nicht auf's Arbeiten konzentrieren.“

„Die Bewertungsschemata spiegeln den Lernerfolg nicht wirklich wieder.“

Die Bedürfnisse der Lernenden entwickeln sich heute genau so schnell, wie die Technologien, die um ihre Aufmerksamkeit konkurrieren. Gleichzeitig werden Organisationen und Systeme bis an ihre Grenzen beansprucht, um sich den Veränderungen anzupassen.

Lehrende sind prädestiniert, die wachsenden Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler zu erkennen ... das macht sie fit darin, Veränderungsbedarfe der Schule zu verstehen und Lösungen zu gestalten. Mit mehr als 3 Millionen Lehrern allein in den USA und einem riesigen internationalen Netzwerk enthusiastischer Lehrender, bist du ein Bestandteil der Primär- und Sekundarbildung.

Prozesse in der Schule und Curricula sind an bereichs- oder landesweiten Erfordernissen orientiert, aber jede Schule ist anders.

Aber gerade weil du deine Schülerinnen und Schüler sowie deine Schule verstehst, hast du die Chance - und die Verantwortung - Lösungen für die alltäglichen Herausforderungen und die der Schule zu entwickeln. Wie schon Einstein sagte: „We can't solve problems by using the same kind of thinking we used when we created them.“

Ganz gleich, ob es um die Interaktion mit Schülerinnen und Schülern, die Einbindung der Eltern, das eigene Zeitmanagement, um die Entwicklung neuer Vorgehensweisen oder systemweiter Reformen geht - die Herausforderungen für Lehrende sind real, komplex und veränderlich. Und dafür werden neue Lösungen benötigt - sie erfordern neue Perspektiven, neue Werkzeuge und neue Vorgehensweisen.

Design Thinking ist eine dieser Vorgehensweisen.

„Ich fühle mich allein gelassen bei der Arbeit.“

„Eltern unterstützen das Lernen zu Hause nicht.“

„Wir bereiten die Kinder nicht richtig auf die Zukunft vor.“

„Die bezirksweiten Vorgaben passen nicht zu den Besonderheiten der Kommunen.“

„Stundenpläne passen nicht zu Lehr- und Lernrhythmen.“

Ich habe Lehrer gesehen, die Schülerinnen und Schüler befragten, um ihren Klassenraum neu zu gestalten ... und die neue Lehrpläne durch Brainstorming und das Prototyping von Lerneinheiten entwickelten ... Dadurch, dass Lehrende auf den Menschen gerichtete Designmethoden nutzen, um ihre Schülerinnen und Schüler zu verstehen, fühlen diese sich besser in die sich verändernde Lernumgebung eingebunden.






Die Lehrerrolle wird professionalisiert, wenn Lehrende zu den Gestaltern der Erlebnisse im Klassenraum werden. Sie bewirken die wertvollsten und authentischsten Veränderungen, viel mehr orientiert an den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler, als durch Schul- oder Bezirksvorgaben gesteuert.

Design Thinking ist ein kreativer Akt. Er lässt Lehrende verstehen, dass das Erschaffen einer tatsächlich effektiven Lernumgebung eine Kunst ist, die gleichermaßen reflexiv und intentional ist. Wenn wir die Erziehung und das Lernen relevanter, effektiver und entspannter für alle Beteiligten machen wollen, müssen Lehrer unternehmenslustige Designer und Redesigner des „Systems“ Schule und der Schulen selbst werden.

Dominic, Schulleiter

Inhalt

<i>Dieses Toolkit ist für dich!</i>	10
<i>Was ist Design Thinking?</i>	11
<i>Wozu kann ich Design Thinking nutzen?</i>	12
<i>Wie sieht Design Thinking in der Praxis aus?</i>	13
<i>Der Design-Prozess</i>	14
<i>Und immer schön dran denken ...</i>	16
0. Los geht's	18

 1. Discovery	24
1-1 <i>Verstehe die Herausforderung</i>	26
1-2 <i>Bereite die Recherchen vor</i>	29
1-3 <i>Sammele Inspiration</i>	33
 2. Interpretation	38
2-1 <i>Storytelling</i>	41
2-2 <i>Suche nach Bedeutung</i>	43
2-3 <i>Formuliere Möglichkeiten</i>	46
 3. Ideation	48
3-1 <i>Generiere Ideen</i>	50
3-2 <i>Verfeinere Ideen</i>	54
 4. Experimentation	56
4-1 <i>Entwickle Prototypen</i>	58
4-2 <i>Sammele Feedback</i>	60
 5. Evolution	66
5-1 <i>Überwache deinen Lernerfolg</i>	68
5-2 <i>Mach weiter</i>	70
Anhang	75
<i>Arbeitsblätter zu „Los geht's“</i>	76

Dieses Toolkit ist für dich!

Diese Werkzeuge können dir helfen, Lösungen für die täglichen Herausforderungen zu entwickeln.

Diese Werkzeugsammlung bietet dir neue Wege, kooperativ und intentional Lösungen für deinen Klassenraum, die Schule oder die Gemeinde zu gestalten. Sie erweitert deine Fähigkeiten und versetzt dich in die Lage, Erstrebenswertes zu erschaffen. In dieser Werkzeugsammlung haben wir ein schrittweises Vorgehen umgesetzt, das dir helfen kann, neue und innovative Lösungen zu entwickeln, bei denen der Mensch im Mittelpunkt steht.

Diese Werkzeugsammlung liefert dir den Prozess und die Methoden des Gestaltens (Designens), damit du deinen Herausforderungen besser begegnen kannst. Firmen, nichtkommerzielle Institutionen und andere Innovatoren nutzen diese Methoden seit Jahrzehnten um verschiedenste Herausforderungen zu bewältigen.

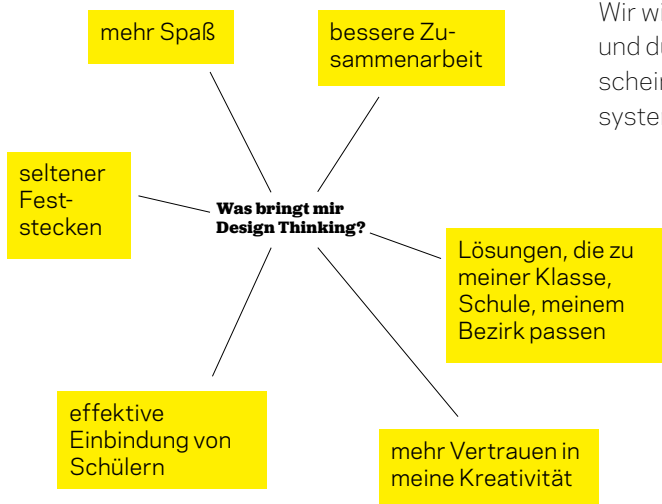
Lehrerinnen und Lehrer sind bereits Designer - du findest neue Wege, effektiv zu lehren, nutzt deinen Klassenraum variabel, entwickelst neue Kontaktwege zu den Eltern oder veränderst deine Schule.

Wir wissen, deine Zeit ist kostbar und du bist stark gefordert. Oft scheint es so, als wäre das Lehrsystem nicht so flexibel, wie es sein

sollte, um den sich schnell wandelnden Anforderungen zu genügen. Aber du verfügst bereits über die Fähigkeit, genau diese Probleme zu lösen.

Die Methoden dieser Werkzeugsammlung sind speziell für dich angepasst, damit du sie flexibel unter deinen Rahmenbedingungen einsetzen kannst.

Dies ist eine Einladung, mit dem Design-Prozess zu experimentieren. Lass dich inspirieren, Herausforderungen mal anders anzugehen und erfahre, wie Design Thinking dir neue Sichtweisen auf deine Arbeit verschafft.



Was ist Design Thinking?

Design Thinking ist eine Einstellung.

Design Thinking bedeutet, dass wir daran glauben, die Dinge verändern zu können. Und dafür haben wir eine spezielle Vorgehensweise, mit der wir neue und bedeutende Lösungen mit positiver Wirkung entwickeln.

Design Thinking schenkt dir Vertrauen in deine kreativen Fähigkeiten und einen Prozess, um schwierige Herausforderungen in gestalterische Chancen umzuwandeln.

Der Mensch im Mittelpunkt.

Design Thinking fußt auf dem tiefen Einfühlen und Verstehen menschlicher Bedürfnisse und Motivationen - in diesem Falle von Schülerinnen, Schülern, Lehrerenden, Eltern, Verwaltungsangestellten etc., die dein tägliches Umfeld ausmachen.

Kooperativ. Mehrere schlaue Köpfe lösen Probleme immer besser, als nur einer. Design Thinking profitiert von unterschiedlichen Blickwinkeln und der Stimulation deiner Kreativität, durch die der Anderen.

Optimistisch. Design Thinking ist die fundamentale Überzeugung, dass wir alle Veränderung herbeiführen können - egal wie groß ein Problem ist, wie wenig Zeit zur Verfügung steht oder wie gering die Mittel sind. Unabhängig von den Rahmenbedingungen, kann das Gestalten ein erfreulicher Prozess sein.

Experimentell. Design Thinking erlaubt dir, Fehler zu machen und daraus zu lernen. Du erarbeitest neue Ideen, erhältst Feedback dazu und verbesserst sie iterativ. Angesichts der Spannweite der Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern, wird deine Arbeit niemals fertig oder „erledigt“ sein - sie geht immer weiter. Es gibt die Grundannahme, dass Lehrende immer nach Perfektion streben müssen, dass sie nie Fehler machen und dass sie immer makellose Vorbilder sein müssen. Diese Art von Erwartungen erschwert es, auch einmal Risiken einzugehen. Somit schränkt sie die Möglichkeiten ein, radikale Veränderungen vorzunehmen. Aber auch Lehrerinnen und Lehrer müssen experimentieren und Design Thinking bedeutet ganz vornehmlich auch: „learning by doing“.

Kurz gesagt, Design Thinking vertraut darauf, dass neue, bessere Dinge möglich sind und dass du sie erschaffen kannst. Und dieser Optimismus wird im Bildungswesen dringend benötigt.

Wozu kann ich Design Thinking nutzen?

Du kannst Design Thinking nutzen, um jede Herausforderung anzugehen.

Es gibt einige typische Herausforderungen für Lehrende und Schulen. Diese betreffen das Design und die Entwicklung von Lernerfahrungen (Curriculum), Lernumgebungen (Räume), schulspezifische Vorgehensweisen und Erfahrungen (Prozesse/ Werkzeuge) sowie Strategien, Ziele und Prinzipien des Systems (Systeme).

Manchmal werden solche Herausforderungen durch ein Team der Schulbehörden bearbeitet - speziell bei komplexeren Herausforderungen, bei denen viele unterschiedliche Beteiligte involviert sind. Manche Herausforderungen werden auf Schulebene von einem repräsentativen Team Lehrender bearbeitet. Und manche Herausforderungen werden von einzelnen Lehrenden selbst oder kleinen Teams angegangen ... hier beginnt der Wandel von der Basis aus.



CURRICULUM

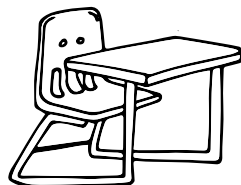
Jeden Tag gestaltest du die inhaltliche Interaktion mit den Schülerinnen und Schülern. Du kannst den Design-Prozess nutzen, um die Lerninhalte bewusster mit den Interessen und Bedürfnissen der heutigen Lernenden zu verknüpfen. Dies gelingt durch das Ermitteln der Dinge, die sie außerhalb der Schule tun und die Verbindung dieser Aspekte mit dem Lerninhalt, den du vermitteln möchtest.

Wie könnte ich Schülerinnen und Schüler anregen, sich für Umweltbelange zu engagieren?

Wie könnte ich meine Schülerinnen und Schüler für das Erlernen der Weltgeschichte begeistern?

Wie könnte ich die Schülerinnen und Schüler dahin entwickeln, dass sie aktiv Wissen in jenen Themengebieten suchen, in denen ihr Wissen zu gering ist?

Wie könnte ich Kindern aus benachteiligten Verhältnissen helfen, Ihr Vokabular zu verbessern?



RÄUME

Die physische Umgebung eines Klassenraums signalisiert, welches Verhalten von den Schülerinnen und Schülern erwartet wird. Oft denken wir bei Klassenräumen an standardisiertes Stillsitzen an Tischreihen. Durch das Überdenken der Klassenräume können wir neue Botschaften an unsere Schülerinnen und Schüler darüber senden, wie sie sich im Klassenraum fühlen und interagieren sollten.

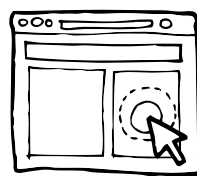
Wie könnte ich meinen Raum verschiedenartig im Sinne der Lernenden nutzen?

Wie könnte ich einen komfortablen Ort erschaffen, der den vielen Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler im Laufe des Tages gerecht wird?

Wie könnten wir die Schulbibliothek an die Bedürfnisse der Lernenden anpassen?

Wie könnten wir eine effektive und begeisterte Zusammen-Arbeitsumgebung für Lehrerinnen und Lehrer schaffen?

Wie könnten wir unser Schulgelände gestalten, um unsere Lernenden bestens zu unterstützen und zu motivieren?



PROZESSE / WERKZEUGE

Deine Schule hat bereits Prozesse oder Werkzeuge entwickelt, die mehr oder weniger erfolgreich sind. Es geht dabei typischerweise darum, wie das System funktioniert. Jeder Prozess ist bereits gestaltet, kann also re-designed werden! Manchmal ist die Erstellung von Werkzeugen wichtig, um neu gestaltete Prozesse zu ermöglichen.

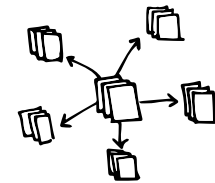
Wie könnte ich die Eltern motivieren, integriertes Element der Lernerfahrungen ihrer Kinder zu werden?

Wie könnten wir die besten Lehrenden für unsere Schule gewinnen?

Wie könnten wir das Bringen und Abholen der Kinder verbessern?

Was könnten wir tun, um uns selbst ausgeglichener und wohl zu fühlen?

Wie könnten wir unsere zeitlichen Abläufe an den heutigen Bedürfnissen von Familien und Lehrerinnen und Lehrern orientieren?



SYSTEME

Nicht alle können das System selbst ändern, in dem sie leben - aber alle können zu seiner Gestaltung beitragen. Systeme zu gestalten, erfordert die Balance zwischen der Komplexität vieler Bedürfnisse verschiedener Beteiligter und den Bedürfnissen der Institution selbst. Beim Design von Systemen werden hierzu oft sehr strategische Aspekte erarbeitet, wie Visionen, Prioritäten, Regeln und Prinzipien oder Grundsätze.

Wie könnten wir Curricula für einen ganzen Bezirk entwerfen, aber dennoch Spezifika einzelner Schulen berücksichtigen?

Wie könnten wir die Entwicklung der Charakterzüge der Schülerinnen und Schüler im Laufe der Zeit beobachten, um unsere Schulphilosophie bewusster auszurichten?

Wie könnten wir uns stärker mit der umgebenden Gemeinde/Bevölkerung vernetzen?

Wie könnten wir unsere Schule als Entwicklungszentrum für alle Schulen im Land nutzen?

Wie sieht Design Thinking in der Praxis aus?

Wie die Ormondale Elementary School ihren Lehr-/Lernansatz neu gestaltet hat



DISCOVERY

Es begann mit einem zweitägigen Sommerworkshop. In einer Übung sollten die beteiligten Lehrenden sich konkrete Schülerinnen und Schüler im Jahr 2060 vorstellen. Basierend auf deren Zielen und Träumen und denen ihrer Familien sowie auf einigen Büchern zu Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert, diskutierten sie die erforderlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler, um in der Zukunft erfolgreich sein können. Weitere Inspiration holte sich die Gruppe bei Besuchen anderer Organisationen, die vor ähnlichen Herausforderungen standen.



INTERPRETATION

Die Gruppe arbeitete aus den Ergebnissen produktive Fragen heraus, wie z.B. „Wie könnten wir bei Schüler/innen ein Bewusstsein für globale Aspekte wecken?“ oder „Wie könnten wir Möglichkeiten für ein interessengesteuertes Lernen schaffen?“.



IDEATION

Das anfängliche Brainstorming bezog sich auf methodische Werkzeuge und die Gestaltung der Klassenräume. Dann wurde die Ideengewinnung auch auf das Curriculum und das Erziehungssystem als Ganzes ausgeweitet.



EXPERIMENTATION

Für einige Ideen aus dem Brainstorming wurden Prototypen entworfen. Dabei kristallisierte sich ein übergreifendes Grundmuster heraus: das Team entwickelte leidenschaftlich einen Ansatz, den es „Investigative Learning“ nannte. Dieser Ansatz betrachtet Schülerinnen und Schüler nicht als Informationsempfänger, sondern als Wissensformer. Sie entwickelten kurz-, mittel- und langfristige Pläne, um über das Schuljahr hinweg Ideen auszuprobieren und mehr darüber zu lernen, wie der neue Ansatz kontinuierlich weiterentwickelt werden kann.



EVOLUTION

Während eines Jahres wurden viele Ideen getestet, inklusive diverser Ansätze bzgl. des Curriculums, bei denen projekt- und themenbasiertes Lernen integriert wurde. Die Lehrenden entwickelten neue Kommunikationswege zu den Eltern und eine Lehrerin erhielt eine Mittelbewilligung, um einen Klassenraum zu renovieren und eine neue Lernumgebung für ihre Schülerinnen und Schüler zu schaffen. In den wöchentlichen Sitzungen wurde Zeit für die Diskussion der Veränderungen und das Lernen voneinander reserviert.



Im zweiten Jahr, wurde die Weiterentwicklung in einem weiteren Workshop vorangetrieben, um die Erkenntnisse aus den vielen Experimenten zusammen zu führen. Sie entwickelten ein Rahmenwerk für das „Investigative Learning“, das alle Vorgehensweisen, gemeinsam erstellte schulspezifische Standards basierend auf den staatlich vorgegebenen Standards sowie neue Einstufungsverfahren integrierte. Sie verfassten ein „Manual of Investigative Learning“, damit alle eine gemeinsame Referenz hatten und erhielten eine Auszeichnung als „California Distinguished School“.

Der Design-Prozess

Der Design-Prozess (Gestaltungs-Prozess) ist der Kern des Design Thinking. Er ist eine strukturierte Vorgehensweise zur Generierung und Weiterentwicklung von Ideen. Er hat fünf Phasen, die dabei helfen, die Entwicklung von der Identifikation einer Design-Challenge (Gestaltungs-Herausforderung) bis hin zum Finden und Umsetzen einer Lösung voranzutreiben.

Die Vorgehensweise ist sehr menschenorientiert und basiert auf deinen Fähigkeiten, Intuition zuzulassen, Beobachtungen zu interpretieren und schließlich Ideen zu entwickeln, die emotional bedeutend für die Betroffenen sind - all diese Fähigkeiten sind dir als Lehrerin oder Lehrer ohnehin schon zu eigen.



 DISCOVERY



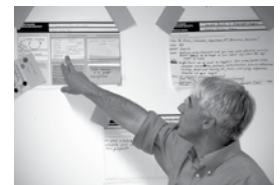
 INTERPRETATION



 IDEATION



 EXPERIMENTATION



 EVOLUTION

Kernstücke dieser Werkzeugsammlung sind Methoden: sie bieten dir Anleitung, wie du Design Thinking umsetzen kannst.

Es gibt viele Methoden, damit du aus einem vielfältigen Angebot auswählen kannst: jede Challenge wird eine andere Herangehensweise und einen anderen Methodenmix erfordern.

Oft ist es sinnvoll, den Schritten linear zu folgen, gerade als Anfänger. Aber lass dich dadurch nicht einschränken: nur du weißt, wie du die Werkzeuge am besten nutzt.

Nutze auch andere Werkzeuge und Theorien, die du nützlich findest, um gute Lösungen zu entwickeln. Passe an, ergänze, kürze, verändere und mache diese Werkzeugsammlung zu deiner eigenen.

Design-Prozess

PHASE

1

DISCOVERY



Ich kenne meine Challenge.
Wie gehe ich sie an?

2

INTERPRETATION



Ich habe etwas gelernt.
Wie interpretiere ich es?

3

IDEATION



Ich sehe eine Chance.
Was erdenke ich?

4

EXPERIMENTATION



Ich habe eine Idee.
Wie setze ich sie um?

5

EVOLUTION



Ich habe etwas Neues probiert.
Wie entwickle ich es weiter?

SCHRITTE

1-1 Verstehe die Herausforderung

1-2 Bereite die Recherchen vor

1-3 Sammle Inspiration

2-1 Storytelling

2-2 Suche nach Bedeutung

2-3 Formuliere Möglichkeiten

3-1 Generiere Ideen

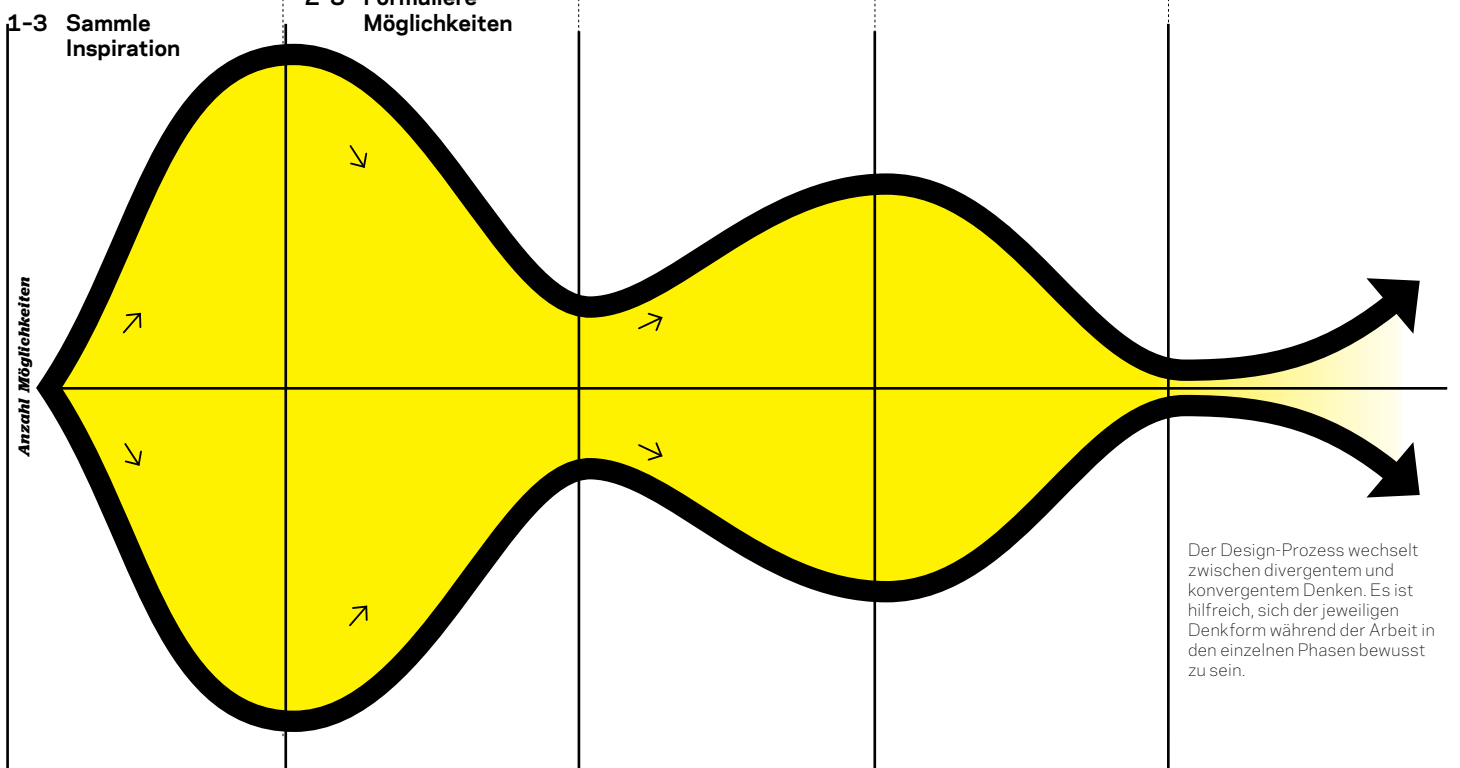
3-2 Verfeinere Ideen

4-1 Entwickle Prototypen

4-1 Sammle Feedback

5-1 Überwache deinen Lernerfolg

5-2 Mach weiter



Der Design-Prozess wechselt zwischen divergentem und konvergentem Denken. Es ist hilfreich, sich der jeweiligen Denkform während der Arbeit in den einzelnen Phasen bewusst zu sein.

Und immer schön dran denken ...

Du bist Designer.

Gestalte dein Umfeld zielgerichtet und absichtlich mit Hilfe des Design-Prozesses.

Vertraue deinen kreativen Fähigkeiten.

Kümmere dich um das Wichtigste zuerst.

Höre auf die Beteiligten und engagiere dich beim Gestalten für ihr Wohl.

Du hast die Chance und die Verantwortung, das Leben deiner Schülerinnen und Schüler zu beeinflussen und ein Teil des sich wandelnden und wachsenden Systems zu sein.

Verlassen der Komfortzone = Lernen.

Befreie dich von bremsenden Denkmustern.

Verlasse deine gewohnten Pfade.

Nutze die Welt außerhalb der Schule, um deine Arbeit zu beleben.

Inspiration durch Analogien ist super.

Verlasse den Klassenraum.

Arbeite mit Anderen zusammen.

Starte mit frischem Mut.

Tritt wie ein Laie an die Probleme heran, selbst wenn du schon eine Menge darüber weißt.

Erlaube dir selbst, zu lernen.

Sei experimentierfreudig.

Es ist in Ordnung, nicht gleich die richtige Antwort zu kennen. Vertraue darauf, dass du eine findest.

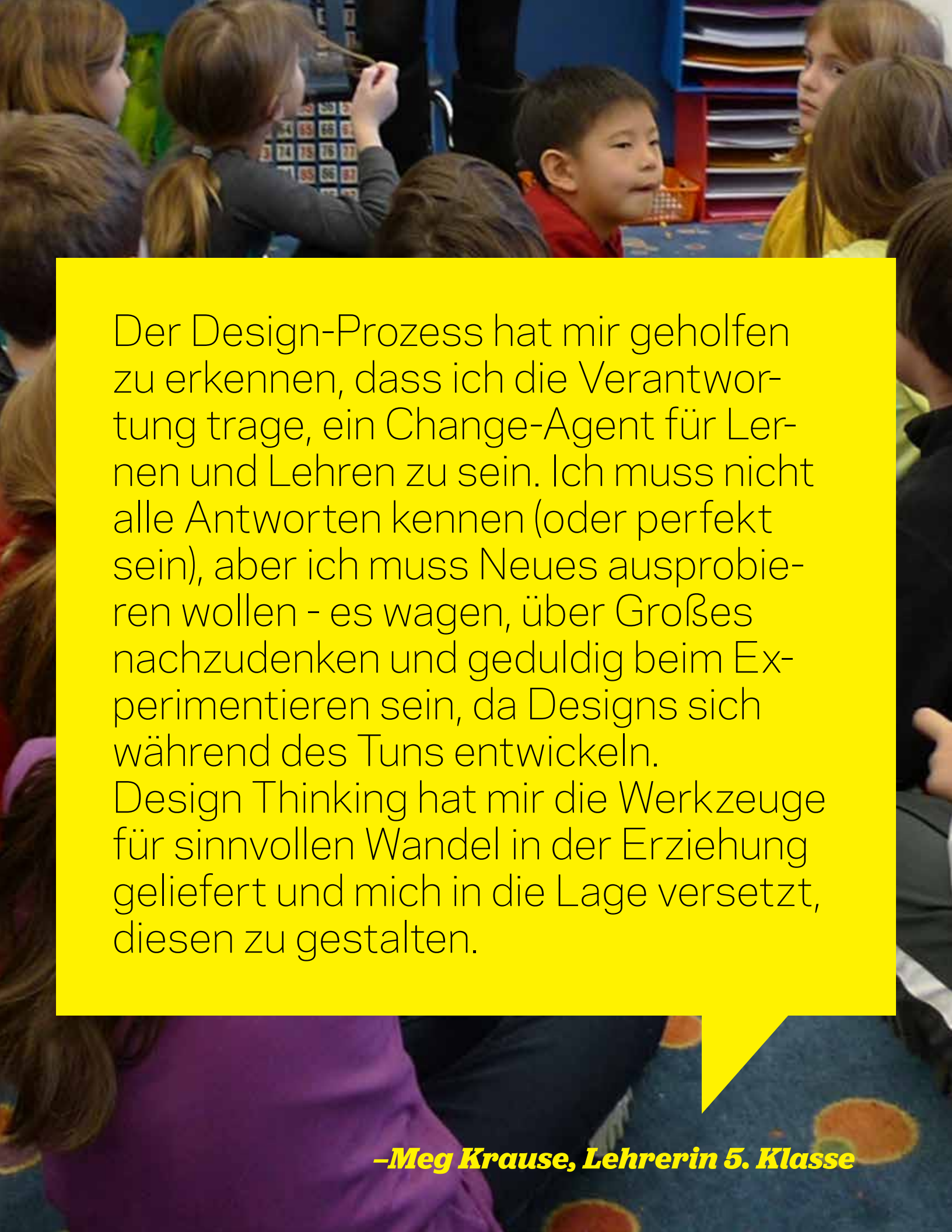
Probleme sind nur verborgene Design-Gelegenheiten.

Konzentriere dich auf das was da ist - nicht auf das, was fehlt.

Sei optimistisch.

Glaube an eine bessere Zukunft.

Beginne mit „Was wäre wenn?“, statt „Was ist falsch?“.



Der Design-Prozess hat mir geholfen zu erkennen, dass ich die Verantwortung trage, ein Change-Agent für Lernen und Lehren zu sein. Ich muss nicht alle Antworten kennen (oder perfekt sein), aber ich muss Neues ausprobieren wollen - es wagen, über Großes nachzudenken und geduldig beim Experimentieren sein, da Designs sich während des Tuns entwickeln.

Design Thinking hat mir die Werkzeuge für sinnvollen Wandel in der Erziehung geliefert und mich in die Lage versetzt, diesen zu gestalten.

-Meg Krause, Lehrerin 5. Klasse

Los geht's

IN DIESEM ABSCHNITT:

Definiere die Design-Challenge
Erstelle den Projektplan

19
21

LOS GEHT'S

🕒 30-60 Minuten

🧠 reflektierend

👤 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

eine Chance in der Form einer Design-Challenge.

NICHT VERGESSEN:

Eine Herausforderung zu definieren ist Führungsaufgabe. Schau dich um. Sieh, was deiner Meinung nach verbessert werden sollte und mach' eine bearbeitbare Challenge daraus, für die du und dein Team neue Lösungen erarbeiten werden. Es gibt aber nie auf Anhieb die „einzig richtige“ Herausforderung. Also greif dir jene heraus, die dich am meisten begeistert und fang an daran zu arbeiten!

Definiere die Design-Challenge

Jeder Design-Prozess beginnt mit einem spezifischen und bewusst zu bearbeitenden Problem - wir nennen es: Design-Challenge (Design-Herausforderung). Eine Design-Challenge sollte zugänglich, verständlich und bearbeitbar sein. Sie sollte klar abgegrenzt sein - nicht zu groß oder zu klein, nicht zu unklar oder zu einfach.

Liste mögliche Themen auf

Möglichkeiten für einen Design-Prozess werden oft beim Aufschreiben von Problemen gefunden. Design Thinking-Erfahrene formulieren instinktiv Probleme in Chancen um. Erstelle eine Liste aller erkannten Probleme oder festgestellter Wünsche.

Formuliere das Problem um

Formuliere die Problembeschreibung in „Wie könnten wir“-Fragen um - sie beschreiben das Problem als Chance. Das Arbeitsblatt 0-1 hilft bei der Formulierung von „Wie könnten wir“-Fragen.

Halte es einfach

Beschreibe deine Design-Challenge einfach und optimistisch. Formuliere sie breit genug, um möglicherweise unerwartet wertvolle Bereiche zu erkunden und eng genug, um das Thema bearbeitbar zu halten.

Skizziere grob das Gesamtziel

Definiere deine Ziele für die Design-Challenge. Sei ehrlich zu dir selbst beim realistischen Abstecken des Projektes bzgl. Zeit und Ergebnis. Was wirst du an Arbeit investieren? Was erwartest du, am Ende des Prozesses erreicht zu haben? Wenn du eine Lösung für deinen eigenen Klassenraum erarbeitest, wird es dir leicht fallen, sie zu testen und auch umzusetzen. Aber manchmal erarbeitest du etwas, was deine Fähigkeiten übersteigt oder viele weitere Personen betrifft - z. B. neue Strukturen der Schulbibliothek oder neue Regeln für das Absetzen der Kinder an der

Schule. In diesen Fällen kann der Prozess in einer Präsentation enden, um Andere für die Design-Ideen zu begeistern. Bevor du tief in die Details deiner Design-Challenge eintauchst, überlege dir, welche Art von Ergebnis das Projekt wohl erbringen wird.

Definiere die Erfolgsmessung

Was sind deine sonstigen Ziele bzgl. deiner Arbeit? Wann ist deine Arbeit aus deiner Sicht erfolgreich? Wie lässt sich der Erfolg messen? Z. B.: Teilnehmerzahlen, Eltern-Feedback, Begeisterung der Kinder, etc.

Meist ergeben sich die Messgrößen für den Erfolg während der Projektbearbeitung, aber es ist hilfreich, bereits frühzeitig darüber nachzudenken.

Bestimme Randbedingungen

Es ist sehr wichtig, die Randbedingungen für das zu bearbeitende Problem zu benennen. Muss die Bearbeitung in einen bestimmten Zeitrahmen passen? Kann sie in existente Strukturen oder Initiativen integriert werden? Fertige eine Liste der Randbedingungen an, die du beachten musst.

Verfasse eine Kurzbeschreibung

Eine klar definierte Design-Challenge wird dich im Prozess leiten und dich auf dem Weg halten. Verfasse eine Kurzbeschreibung deiner Challenge. Schreibe sie so, als würdest du sie jemand anders zum Gestalten übergeben. Sammle Gedanken dazu, warum dies ein Problem ist und welche gestalterischen Chancen sich daraus ergeben.

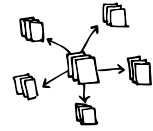
Arbeitsblatt 0-1: Definiere die Design-Challenge

Unterstützung bietet das Arbeitsblatt „Definiere die Design-Challenge“ im „Designer's Workbook“ oder im Anhang dieses Toolkits als Hilfsmittel. Weitere Arbeitsblätter betreffen die Erstellung eines Projektplans.





Die Design-Challenge ist der Startpunkt für jeden Design-Prozess und der Grund, warum du weiter machst. Es ist sehr wichtig, die richtige „Wie könnten wir“-Frage für die Challenge zu formulieren. Die Frage sollte breit genug zur Erkundung unerwarteter Möglichkeiten und eng genug für eine Fokussierung sein. Sei vorsichtig, die Antwort nicht schon in der Frage zu verstecken. Hier sind einige Beispiele zur Auswahl oder als Inspiration, um die eigene Herausforderung zu finden.



CURRICULUM

Wie könnten wir Schülerinnen und Schüler mehr für's Lesen begeistern?

Wie könnten wir die „echte“ Chinesische Gemeinde näher an meine Chinesisch-Klasse bringen und den Schülerinnen und Schülern mehr authentische Kontakte zur Chinesischen Welt ermöglichen?

Wie könnten wir einen Lehrplan erstellen, der stärker die Themen „Gehirn“ und „Rolle von Lernenden“ behandelt?

RÄUME

Wie könnten wir meinen Klassensaal verändern, damit die Schülerinnen und Schüler mehr im Mittelpunkt stehen?

Wie könnten wir einen Ort für die Zusammenarbeit der Lehrer gestalten?

Wie könnten wir die Bibliothek gestalten, um flexibel sowohl laute kooperative, als auch stille konzentrierte Benutzung zu ermöglichen?

PROZESSE/WERKZEUGE

Wie könnten wir Familie-Schule-Partnerschaften aufbauen?

Wie könnten wir den Schulzeitplan an die Lernrhythmen der Schülerinnen und Schüler anpassen?

Wie könnten wir eine Vorgehensweise entwickeln, um Schülerinnen und Schüler der unteren Klassenstufen systematisch einzustufen, zu besprechen und zu unterstützen?

SYSTEME

Wie könnten wir Hilfsmittel entwickeln, die Lehrenden aus dem gesamten Bezirk die Zusammenarbeit erleichtern?

Wie könnten wir den Schulbetrieb funktionaler und entspannter gestalten?

Wie könnten wir das Schulgelände gestalten, um sowohl den Schülerinnen und Schülern, als auch der Öffentlichkeit zu nützen?

LOS GEHT'S



Erstelle den Projektplan

Wenn du deine Challenge festgelegt hast, kannst du das Design-Projekt planen. Der erste und wahrscheinlich schwierigste Teil wird sein, die Zeit für die Bearbeitung zu finden. Versuche, die Aktivitäten in existierende Strukturen deines Schullebens zu integrieren. Das erleichtert die Durchführung.

Du kennst deinen Arbeitsplatz, Zeitpläne und Prioritäten am besten und kannst deinen eigenen Plan entwickeln, der für dich am besten passt. Hier sind einige alternative Zeitpläne als Anregung dargestellt.

 20-30 Minuten

 Reflektierend

 1-2 Personen

SCHWIERIGKEIT

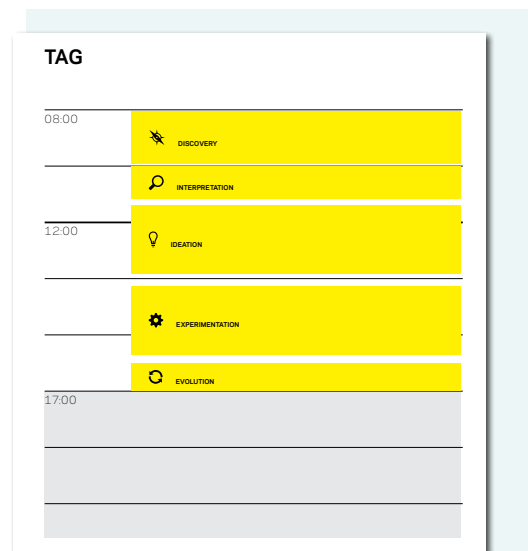
☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein klarer Zeitplan für die Bearbeitung deiner Design-Challenge.

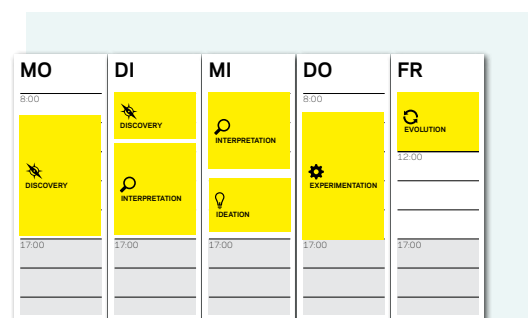
NICHT VERGESSEN:

Während der Bearbeitung deiner Challenge kann es sein, dass der Plan geändert werden muss, weil dein Projekt die Richtung ändert. Erlaube dem Design-Prozess, sich zu entfalten - du musst nicht unbedingt am ursprünglichen Plan festhalten. Aber das Setzen von Terminen hilft dir dabei, den Prozess voran zu treiben.

**Mach's an einem Tag.**

Verwandle einen Fortbildungstag (Teamentwicklungstag, o. ä.) in einen gemeinschaftlichen Design-Workshop. Um den Tag bestens zu nutzen, solltest du die Definition der Challenge, die Teamzusammenstellung und die Bestimmung von Inspirationsquellen schon im Vorfeld erledigen. Die Zeitspanne eines ganzen Tages ist ideal, um die Phasen Interpretation, Ideation und Experimentation durchzuführen. Diese Phasen sind intensiv und produktiv und sorgen für materialisierte Ideen, die den Fortschritt im Prozess belegen. Ein Fortbildungstag ist auch sehr gut geeignet, um außerhalb der Schule nach Inspiration zu suchen.

Die Tagesvariante führt oft zu inspirierenden Ideen, aber reicht nicht aus, um diese durch Experimente stark zu detaillieren. Versuche am Ende des Tages zu vereinbaren, auch nach diesem Tag in Gruppen weiter zu experimentieren, weiterzuentwickeln und die Lernergebnisse in gelegentlichen Sitzungen auszutauschen.

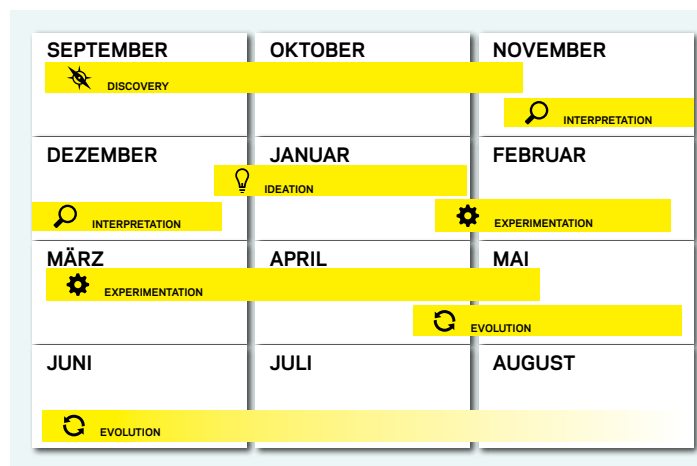
**Verteilt über ein oder zwei Wochen.**

Vereinbare einen Zeitraum während der Ferien, um den Design-Prozess zu durchlaufen. Eine zusammenhängende Periode erlaubt eine tiefgreifendere Auseinandersetzung mit jeder Phase. Es ist eine Gelegenheit, den Fortschritt zwischen den einzelnen Schritten wahrzunehmen. Während des restlichen Jahres kann an das in dieser Zeit Gelernte angeknüpft werden. Es ist faszinierend, wieviel in einer kurzen, dafür reservierten Zeit erreicht werden kann.

LOS GEHT'S



Entscheide, welche Challenge sich für welchen Zeitpunkt eignet. Berücksichtige dabei Faktoren wie Komplexität, Umfang, Beteiligte und Prioritäten. Erstelle dann einen Projektkalender und vereinbare Termine und Ziele, um das Voranschreiten des Prozesses zu planen. Vereinbare auch regelmäßige Projekttreffen, um nicht den Schwung zu verlieren. Plane bewusst das Projekt so ein, dass es sich gut in den Verlauf des Schuljahres einpassen lässt.

**Verteilt über Monate.**

Verteile die Aktivitäten in kleine Portionen über Monate. Vereinbare einen regelmäßigen gemeinsamen Termin vor oder nach dem Unterricht, um am Projekt zu arbeiten. Nutze die Methoden dieser Werkzeugsammlung, um die wöchentliche Agenda festzulegen. Regelmäßige Treffen halten das Projekt im Schwung und die Zeit dazwischen bietet Gelegenheit für individuelles Arbeiten und Reflexion.



Bevor du beginnst: bereite dich vor

Ein paar Vorbereitungstipps, um das Beste aus dem eigentlichen Prozess herauszuholen:



TEAMS.

Ein Team ist erfolgreicher als das Individuum - du kennst das Prinzip aus der Bildung. Zusammenarbeit ist wesentlicher Bestandteil von Design Thinking: mit verschiedenen Stärken und Perspektiven im Team kannst du komplexe Herausforderungen meistern. Aber Teamarbeit ist nicht immer einfach. Gruppendynamik kann begeistern aber auch einschränken. So baust du ein tolles Team auf:

BEGINNE KLEIN.

Ein Team arbeitet am besten, wenn es aus einer Kerngruppe von zwei bis fünf Personen besteht. Je kleiner die Gruppe, desto einfacher die Termin- und Entscheidungsfindung. Lade weitere Personen zu Brainstormings ein, um Feedback zu erhalten oder für frischen Wind, wenn die Projektgruppe fest steckt.

VIELFALT IST GUT.

Wähle Personen aus, die aus verschiedenen Blickwinkeln Beiträge leisten können. Denke auch an Verwaltungsangestellte oder Lehrende, mit denen du noch nie zuvor zusammengearbeitet hast. Das erhöht die Chancen auf unerwartete Lösungen.

VERTEILE ROLLEN.

Jeder findet sich im Projekt gut zurecht, wenn klar ist, was genau wer dazu beiträgt. Das ist insbesondere hilfreich, wenn du dir die Teammitglieder nicht aussuchen kannst: Vereinbare, welche Aufgaben die einzelnen Mitglieder verantworten sollen, damit sie ihre Stärken voll einbringen können. Wer koordiniert und organisiert die Teamarbeit? Wer wird das Team enthusiastisch mit großen Visionen inspirieren? Wer ist die Nervensäge, die dafür sorgt, dass es immer weiter geht? Wer führt das Team?

ERLAUBE AUCH EINZELARBEIT.

Selbst wenn die meiste Arbeit im Team erledigt wird, schaffe auch Zeit für Einzelarbeit. Alleine zu denken, planen und zu schaffen ist bei manchen Aufgaben am besten für den Projektfortschritt.

RÄUME.

Ein zugewiesener Ort, selbst wenn es nur eine Wand ist, erinnert das Team physisch an das Projekt. Er ermöglicht es, inspirierende Bilder, Notizen, Recherchen visuell darzustellen und somit immer mit den Lernergebnissen konfrontiert zu sein. Visuelle Darstellungen helfen allen, den Fortschritt zu kennen und den Fokus auf die Challenge zu erhalten.

Um die Ideengewinnung anzufachen und sich nicht bei schwierigen Aufgaben festzufahren, kannst du gelegentlich den Ort bzw. Raum wechseln.

MATERIALIEN.

Unser Vorgehen ist visuell, taktil und experimentell. Du wirst oft Gliederungen oder Übersichten für's Team entwerfen oder mit kleinen Zeichnungen Ideen skizzieren. Sorge für ausreichend Materialien, die solche Arbeitsformen ermöglichen.

Die meisten Methoden erfordern Haftnotizzettel verschiedener Größen, Flipchartpapier und Filzstifte.

HILFREICH SIND AUCH DIESE MATERIALIEN:

- Klebstoffe
- Bastelpapier
- Hartschaumplatten
- Stifte
- Scheren
- Digitalkameras
- Videokameras



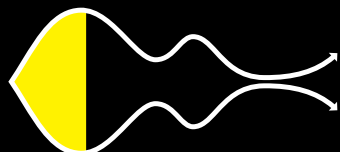
Phase

1

Discovery



DU BEFINDEST DICH HIER IM PROZESS:



IN DIESER PHASE:

- | | | |
|-----|-------------------------------------|----|
| 1-1 | <i>Verstehe die Herausforderung</i> | 26 |
| 1-2 | <i>Bereite die Recherchen vor</i> | 29 |
| 1-3 | <i>Sammle Inspiration</i> | 33 |

Phase

1

Die Phase Discovery schafft eine solide Grundlage für deine Ideen. Das Erschaffen sinnvoller Lösungen für Lernende, Eltern, Lehrende, Kollegium und Verwaltung beginnt mit dem tiefgreifenden Verstehen ihrer Bedürfnisse. Die Discovery-Phase erschließt neue Möglichkeiten und Inspirationen für Ideen. Mit der richtigen Vorbereitung kann dies die Augen öffnen und ein gutes Verständnis der Design-Challenge schaffen.



DISCOVERY



Phase-Schritt

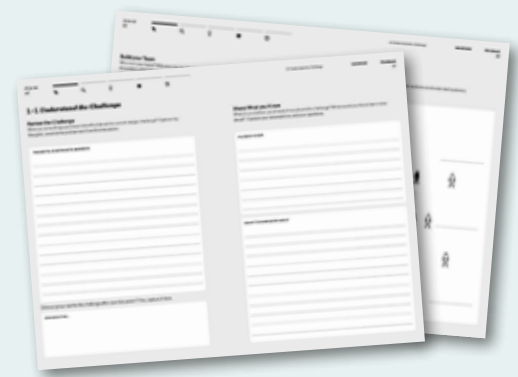
1-1

Verstehe die Herausforderung

Überdenke die Design-Challenge
 Teile dein Wissen
 Festige dein Team
 Definiere die Adressaten
 Verfeinere deinen Plan

ARBEITSBLATT

Arbeitsblätter für diesen Schritt sind auf den Seiten 16-19 des „Designer's Workbook“ verfügbar. Sie helfen dabei, gemeinsam mit dem Team, die Herausforderung zu verstehen.



10 Minuten



Reflektierend



2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT**DEIN ERGEBNIS:**

eine klare, akzeptierte und in einem Satz formulierte Design-Challenge.

NICHT VERGESSEN:

Eine gute Challenge ist im Hinblick auf Chancen formuliert. Mach sie breit genug, um auch in unerwarteten Feldern nach Wertvollem zu suchen und eng genug, um die Machbarkeit zu sichern.

Überdenke die Design-Challenge

Eine klar definierte Herausforderung leitet dich durch den Prozess und hilft dir, auf Kurs zu bleiben. Investiere mit dem Team etwas Zeit in die Schaffung eines gemeinsamen Verständnisses darüber, auf was ihr hinarbeitet.

Sammele Gedanken

Sprecht im Team über die ausgewählte Challenge. Sammelt Gedanken darüber und schreibt sie nieder. Startet mit einem breiten Ansatz: Fragt Euch selbst, warum jemand das ausgewählte Thema brauchen, wollen oder interessieren könnte. Diskutiert, wie die Challenge besser präzisiert werden kann, falls sie zu breit oder aber zu spezifisch erscheint.

Überdenke die Randbedingungen

Überdenke die Liste mit Randbedingungen und Restriktionen. Diskutiere mit dem Team, ob die Liste erweitert oder geändert werden sollte.

Richte die Challenge neu aus

Falls erforderlich, richte die Design-Challenge auf Basis der gesammelten Gedanken neu aus, um die Meinung des Teams aufzugreifen. Formuliere die Challenge immer wieder um, bis sie für alle im Team erreichbar, verständlich und bearbeitbar klingt.

Mach die Herausforderung sichtbar

Hänge die Herausforderung an einem Ort aus, wo das ganze Team sie häufig sehen kann, um während des gesamten Prozesses daran erinnert zu werden und fokussiert zu bleiben.



30-45 Minuten



Reflektierend



2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT**DEIN ERGEBNIS:**

ein Überblick über das Wissen des Teams und seine offenen Fragen.

NICHT VERGESSEN:

Sei offen für neue Informationen. Versuche zu entdecken, was du bislang noch nicht kennst.

Teile dein Wissen

Die Chancen stehen gut, dass du schon etwas über dein Thema weißt. Baue darauf auf und konzentriere dich dann darauf, zu entdecken, was du noch nicht kennst.

Teile dein Wissen

Hänge die Herausforderung an einem Ort aus, an dem das gesamte Team sie oft sieht. Alle Teammitglieder schreiben auf, was sie darüber wissen - eine Information pro Haftnotiz. Lies deine Notizen laut vor und klebe sie unter die Design-Challenge. Bitte das Team um Feedback und diskutiere jede Anregung.

Definiere, was du nicht weißt

Notiere, was du bzgl. der Herausforderung noch nicht weißt oder verstehst. Klebe diese Zettel in einen separaten Bereich.

Bau auf dein Wissen und schließe Lücken

Gruppieren Sie die Zettel thematisch und nutzen Sie später, um deine Recherchen zu planen.



20-30 Minuten



Reflektierend



2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT**DEIN ERGEBNIS:**

eine Vereinbarung zu den Rollen der Teammitglieder.

NICHT VERGESSEN:

Die unterschiedlichen Phasen des Design-Prozesses erfordern verschiedene Fähigkeiten und sprechen unterschiedliche Vorlieben an. Denke daran, die Teamstruktur von Zeit zu Zeit anzupassen.

Festige dein Team

Eine Herausforderung zu meistern, ist immer leichter mit mehreren klugen Köpfen. Es ist wichtig, die Fähigkeiten und Motivationen der Teammitglieder zu kennen, um ein starkes Team aufzubauen.

Teile mit, wer du bist

Das Team braucht Zeit zum gegenseitigen Kennenlernen. Führe dies ungezwungen und freundlich durch. Gib allen Mitgliedern ein paar Minuten Zeit, die eigenen Fähigkeiten aufzuschreiben, um sie dann dem Team mitzuteilen.

Definiere individuelle Ziele und Teamziele

Sprich über die Ziele jedes Teammitglieds, schreibe sie auf und klebe sie an die Wand. Finde gemeinsame Ziele heraus. Vergleiche Fähigkeiten und Vorlieben mit dem, was die Herausforderung erfordert.

Vereinbare die Rollen

Definiere die Rolle jedes Einzelnen. Überlasse den Teammitgliedern eventuell selbst, ihren Beitrag zum Projekt festzulegen. Halte diese Gespräche visuell mit Notizen oder Fotos fest.

Gib Rückmeldung

Besprich die Vereinbarungen zur Teamstruktur regelmäßig. Die Teammitglieder unterstützen sich dann gegenseitig mit konstruktiver Rückmeldung zur Beteiligung am Projekt.

20-30 Minuten

Aktiv

1-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

eine visuelle Auflistung aller für die Challenge relevanten Personen.

NICHT VERGESSEN:

Du wirst nicht gleich mit all diesen Personen sprechen... aber liste sie auf, damit du in späteren Phasen ggf. darauf zurückkommen kannst, wenn du mehr Fragen hast.

Definiere die Adressaten

Ein tiefes Verständnis für die Motivationen und Bedürfnisse der Menschen ist die beste Grundlage für jede Lösung. Berücksichtige das breite Spektrum an Menschen, die dein Design in irgendeiner Weise berühren wird.

Notiere unmittelbare Kontakte

Sammle mit dem Team Personen und Gruppen, die thematisch direkt involviert oder betroffen sind. Gestaltest du für Eltern? Wirst du mit der Verwaltung in Kontakt treten müssen? Nutze Haftnotizen, damit du die Übersicht jederzeit anpassen kannst.

Erstelle eine Übersicht

In welcher Beziehung stehen diese Leute zum Thema? Wer ist begeistert? Wer ist skeptisch? Wen brauchst du am meisten? Fertige eine visuelle Übersicht an, wen du für dein Hauptpublikum hältst - und wen du eher periphär einordnest.

Vergrößere den Kreis

Füge Personen und Gruppen hinzu, die indirekt relevant sind oder mit den unmittelbaren Personen und Gruppen in Verbindung stehen.

Mach es visuell

Stelle die involvierten Personen an einem gut sichtbaren Platz in einer visuellen Übersicht dar, und greife im Projektverlauf darauf zurück.

20-30 min

Aktiv

2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Kalender mit vereinbarten Einsätzen der Teammitglieder und zugehörigen Terminen.

NICHT VERGESSEN:

Sei bereit, den Plan regelmäßig anzupassen. Neue Ideen können in eine andere Richtung führen, als anfänglich vermutet. Der Prozess des Planens selbst ist genau so wichtig, wie sein Ergebnis.

Verfeinere deinen Plan

Ein solider Plan hilft beim Treffen von Entscheidungen. Du hast mit einem Projektplan begonnen. Stelle sicher, dass jeder im Team die Ziele und Termine mitträgt. Vereinbare dies mit allen Teammitgliedern, damit alle ihre Zeit effektiv organisieren können.

Entwirf einen Kalender

Zeichne einen Kalender auf ein großes Stück Papier, so dass es jeder sehen kann. Schreibe Aufgaben, Sitzungen (check-in's) und Termine auf Haftnotizen und klebe diese auf den Kalender - so lässt sich später auch leicht etwas ändern.

Vereinbare Termine

Definiere mit dem Team, wann die besten Zeiten für die Zusammenarbeit sind. Diese Termine soll jedes Teammitglied in seinen Kalender eintragen.

Mach es visuell

Befestige den Papierkalender an einem Ort, wo alle ihn sehen können oder erstelle einen gemeinsamen online-Kalender für alle Teammitglieder.



Dieser Kalender enthält sowohl einen Plan für das Durchlaufen der Design-Phasen, als auch die wesentlichen Sitzungs- und Endtermine.



Phase-Schritt

1-2

Bereite die Recherchen vor

Finde Inspirationsquellen
 Wähle Gesprächspartner aus
 Erstelle einen Interview-Leitfaden
 Bereite deine Feldforschung vor


ARBEITSBLATT

Arbeitsblätter hierzu sind auf den Seiten 20-29 des „Designer's Workbook“ zu finden. Sie helfen bei der Vorbereitung der Recherchen.



 20-30 Minuten

 Reflektierend

 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Rechercheplan mit Aktivitäten und Personen, von denen du lernen möchtest.

NICHT VERGESSEN:

Inspiration findest du an Plätzen, die dich begeistern. Wage es, Aktivitäten zu planen, die das Team beleben, selbst wenn du dir nicht sicher bist, was dabei exakt gelernt werden kann. Du suchst nun nach Inspiration - nicht nach Validierung.

Finde Inspirationsquellen

Inspiration ist der Treibstoff für deine Ideen. Plane Aktivitäten, um aus den Perspektiven verschiedener Menschen zu lernen und ungewöhnliche Kontexte zu erkunden.

Wen wäre es interessant zu treffen?

Erstelle eine Grafik mit allen in die Thematik involvierten Personen. Überlege dir, welche Charakteristika jemanden für ein Treffen interessant machen. Das Team legt dann fest, von wem es lernen möchte. Plane, wie der Kontakt hergestellt wird.

Beachte die Extrempositionen

Denke darüber nach, Leute zu treffen, die „Extreme“ repräsentieren: Sie kennen sich vollständig in der Thematik aus oder haben gar nichts damit zu tun. Extrempositionen helfen, nicht artikuliert Wünsche, Bedürfnisse und Verhalten der Gesamtheit zu verstehen, da diese von den Extrempositionen stärker ausgedrückt werden, als von der Mehrheit zwischen den Extremen.

Erstelle eine Liste geplanter Aktivitäten

Wähle jene Aktivitäten aus, die dir am besten beim Lernen helfen und dich inspirieren (mehr Information dazu auf den entsprechenden Methodenseiten):

- » Lerne von Nutzern
- » Lerne von Experten
- » Lerne aus der Peer-Beobachtung
- » Lerne aus Selbst-Dokumentation
- » Tauche in den Kontext ein
- » Suche Inspiration in analogen Settings

Ermutige die Leute, dir ihre ganze Geschichte zu erzählen und vermeide ja/nein-Fragen.

**BEISPIEL**

Ein Team der Riverdale Country School war auf der Suche nach neuen Kooperationsformen für die Lehrenden. Sie beschlossen, ähnliche Kommunikationssituationen zu suchen und fanden interessante Inspirationen - eine Feuerwahrstation, ein Firmenbüro, ein Design-Studio. Im Firmenbüro lernten Sie, dass vor Sitzungen eine Agenda im Vorfeld versendet wird. Daher ist jeder gut vorbereitet bei Sitzungsbeginn. Neben vielen anderen wertvollen Inspirationen, stach diese besonders hervor, da die Sitzungen der Lehrerinnen und Lehrer üblicherweise mit einer Diskussion der Agenda begannen, die einen Großteil der zur Verfügung stehenden Zeit beanspruchte. Sie beschlossen, diese Idee sofort in ihrer Schule auszuprobieren.



20-45 Minuten



Interaktiv



1-3 Personen

SCHWIERIGKEIT**DEIN ERGEBNIS:**

Verabredung mit interessanten Personen, um von ihnen zu lernen.

NICHT VERGESSEN:

Berücksichtige bei der Interviewplanung eine geeignete Teilnehmerzahl. Zu viele Fragesteller können die Befragten einschüchtern - insbesondere, wenn Erwachsene mit Kindern sprechen.

Wähle Gesprächspartner aus

Oft sind Menschen unsere beste Inspirationsquelle. Lege bestimmte Charakteristika der Menschen fest, die du treffen möchtest. Dies wird dich leiten und dir helfen, interessante Menschen zu finden und einzubinden.

Beschreibe die Leute, die du treffen willst

Erstelle spezifische Beschreibungen der zu befragenden Menschen. Skizziere die gesuchten Charakteristika. Musst du mit einem zurückhaltenden Kind sprechen? Suchst du nach engagierten Verwaltungsangestellten? Könntest du am meisten von Berufsanfängern lernen? Achte auch auf Vielfalt bzgl. Geschlecht, Erfahrung, Ethnie, etc. Erarbeite im Team eine visuelle Übersicht auf einem großen Stück Papier mit Haftnotizen.

Plane das Zusammentreffen und die Logistik

Lege fest, was genau du mit den Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartnern tun möchtest. Wo ist der Treffpunkt? Wieviel Zeit wirst du mit ihnen verbringen? Kann man gemeinsam etwas tun, das Gespräch zu bereichern? Wonach wirst du fragen? Halte all deine Pläne schriftlich fest.

Lade die Gesprächspartner ein

Setze dich mit den zu Befragenden in Verbindung. Bereite eine Beschreibung für die anfänglichen Fragen vor, die ihnen hilft, den Zweck deiner Nachforschungen zu verstehen. Schreibe auch nicht vor deinem eigenen Bekanntenkreis zurück: normalerweise teilen Menschen gerne ihr Wissen.

Verfolge den Fortschritt der Recherchen

Fertige Notizen während der Gespräche an, um die Details nicht zu vergessen. Erstelle eine Checkliste, die jedem im Team hilft, die Übersicht über Fortschritt und Terminplan zu bewahren.

🕒 20-30 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Fragen-Leitfaden für ein wertvolles Recherche-Gespräch.

NICHT VERGESSEN:

Der wertvollste Aspekt eines Interview-Leitfadens ist der Denkprozess bei seiner Erstellung. Lass dich vom Gesprächspartner während des Gesprächs in jene Bereiche führen, die für ihn/sie bedeutend sind. Nutze deinen Leitfaden als Checkliste, um kein Thema zu vergessen, aber nicht als starr vorgegebenen Interviewverlauf.

Erstelle einen Interview-Leitfaden

Es ist nicht immer leicht mit Fremden gut ins Gespräch zu kommen. Wenn du mit deinen Interviewpartnern sprichst, musst du sowohl Vertrauen aufbauen und eine angenehme Atmosphäre schaffen, als auch die relevanten Informationen sammeln. Bereite deine Gespräche sorgfältig vor, um diese heikle Balance zu wahren.

Identifiziere Themen

Das Team ermittelt im Brainstorming, was aus den Gesprächen mit den ausgewählten Partnern gelernt werden soll. Was musst du über die Challenge lernen - was über die Motivation und Frustration der Leute? Was willst du über deren Aktivitäten wissen? Spielen sie eine wichtige Rollen in ihrem Netzwerk?

Entwickle Fragen

Formuliere Fragen zur Erkundung der Themen. Es sollten offene Fragen sein, wie z. B.:

- » Berichte mir eine Erfahrung mit ...!
- » Was ist das Beste/Schlimmste an ...?
- » Bitte hilf mir, besser zu verstehen wie/warum ...!

Ermutige die Leute, ihre ganze Geschichte zu erzählen und vermeide ja-/nein-Fragen.

Strukturiere deinen Interview-Leitfaden

Ordne deine Fragen nach folgender Struktur an:

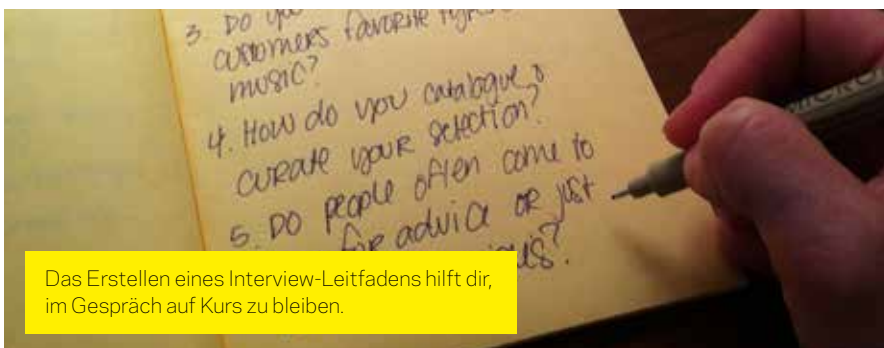
- » Beginne spezifisch: Fragen, die der/die Gesprächspartner/in leicht beantworten kann.
- » In die Breite: umfassendere Fragen, nach Hoffnungen, Ängsten, Ambitionen.
- » In die Tiefe: erkunde die Challenge oder ein spezielles im Gespräch aufgetauchtes Thema in der Tiefe. Erfrage ggf. „Was-wäre-wenn“-Szenarien.

Erstelle einen leicht lesbaren Leitfaden,

damit du während des Gesprächs leicht nachlesen kannst.

Erstelle konkrete Gesprächseröffnungen

Es kann hilfreich sein, im Gespräch vorhandene Ideen oder Konzepte schon mitzuteilen - insbesondere wenn die Herausforderung abstrakter Natur ist. Du kannst eine Skizze zeigen, ein Modell oder ein Szenario beschreiben und deine Gesprächspartner darauf ansprechen. Dein vorgetragener Gedanke muss nicht realistisch sein - er dient nur dazu, das Thema besser zu verstehen.



Das Erstellen eines Interview-Leitfadens hilft dir, im Gespräch auf Kurs zu bleiben.



🕒 15–20 Minuten

👤 Aktiv

👥 1–3 Personen

SCHWIERIGKEIT

★☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein konkreter Plan für deine Feldforschung.

NICHT VERGESSEN:

Es ist wichtig, die Rollen im Vorfeld zu verteilen. Aber es ist normal, wenn sich während des Gesprächs alle Teammitglieder in einem gewissen Maße einbringen.

Bereite deine Feldforschung vor

Egal ob du eine Gruppe Schülerinnen und Schüler in der Cafeteria triffst oder quer durch's Land reist, um eine Firma zu besuchen: Feldforschung läuft besser, wenn sie durchdacht vorbereitet ist. Weise den Teammitgliedern rechtzeitig Ihre Aufgaben zu, damit alle wissen, was zu tun ist.

Stimme den Plan ab

Überprüfe nochmals vereinbarte Dauer, Ort und Termin für die Aktivitäten. Vereinbare die logistischen Aspekte im Team - inklusive der Anreise.

Verteile Rollen

Eine Person sollte das Gespräch leiten. Eine zweite Person sollte auf die Körpersprache und Mimik der Gesprächspartner achten. Entscheide, wer Notizen macht und wer Fotos. Vor dem Fotografieren, ist natürlich um Erlaubnis zu fragen.

Bereite deine Ausrüstung vor

Die Ausrüstung muss lange genug vor deiner Feldforschung vorbereitet werden:

- » Interview-Leitfaden
- » Kontaktdaten der/s zu Befragenden
- » Kontaktdaten der Teammitglieder
- » Wegbeschreibung
- » Notizblöcke und Stifte
- » Fotoapparat (aufgeladene Akkus)
- » Mobiltelefone
- » kleines Dankeschön (falls angebracht) für die Befragten
- » Haftnotizen, Filzstifte

RECHERCHE TIPPS

Während der Feldforschung können viele Impressionen gesammelt werden. Nutze folgende Recherche-Tipps, um die interessanten Aspekte und das Wichtige herauszufiltern.



Baue Vertrauen auf

Versuche eine Atmosphäre zu schaffen, in der sich die Befragten gerne öffnen. Nutze deine Fähigkeiten, die du auch in der Schule einsetzt:

- » Höre geduldig zu. Unterbreche nicht und erlaube Denkpausen.
- » Nutze non-verbale Gesten, wie Blickkontakt oder Lächeln, um das Interesse an der Person und deren Aussagen zu bestätigen.

Hol' alles raus

Ermutige die Leute zu berichten, was für sie wirklich von Bedeutung ist.

- » Lass dir den Ort oder das Objekt zeigen, über das gesprochen wird.
- » Lass die Gesprächspartner zeichnen, worüber sie sprechen.
- » Frage immer wieder „warum“, um weiterführende Antworten zu erhalten.

Achte auch auf die Kleinigkeiten

Suche nach Anzeichen dafür, was die Leute wirklich interessiert - vergiss nicht, dass sie sich evtl. selbst widersprechen.

- » Suche nach Hinweisen in den Dingen, mit denen sie sich umgeben und wie sie sich präsentieren.
- » Erkenne Improvisationen und Notlösungen, mit denen sie ihr System verbessert haben. Z. B.: Tafeln tiefer aufgehängt, damit die Kinder besser lesen können.
- » Erkunde Dinge, die ein bestimmtes Verhalten auslösen, z.B.: Bodenlinien, die dazu führen, dass Leute sich in einem bestimmten Bereich bewegen.

Halte fest, was du siehst

Halte in Notizen und Fotos fest, was du während deiner Feldaktivitäten siehst, hörst, riechst und schmeckst. Notiere wörtliche Zitate. Schreibe deine Gedanken spontan auf, ohne über eine Interpretation nachzudenken.



Phase-Schritt

1-3


Samme Inspiration

Tauche in den Kontext ein
 Untersuche analoge Situationen
 Lerne von Expertinnen und Experten
 Lerne von Anwenderinnen und Anwendern

ARBEITSBLATT

Arbeitsblätter für diesen Schritt sind auf den Seiten 30-33 des „Designer's Workbook“ zu finden. Sie helfen dem Team beim Sammeln von Inspiration.



 30-60 Minuten

 Aktiv

 2-6 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

Fähigkeit, aus deiner Umgebung Erkenntnisse zu gewinnen.

NICHT VERGESSEN:

Sei offen und stell dir vor, du hättest zum ersten Mal mit diesen Dingen zu tun. Suche Details, die du bislang übersehen hast.

Tauche in den Kontext ein

Mit einer neugierigen Grundeinstellung können Inspiration und neue Perspektiven an vielen Orten ohne große Vorbereitung gefunden werden. Schärf deine Fähigkeit, die Welt um dich herum zu beobachten.

Plane deine Beobachtungen

Suche einen Platz, an dem du für die Challenge relevante Erfahrungen sammeln kannst. Wenn du z. B. nach neuen Ideen für das Bringen und Holen der Kinder suchst, versuche selbst mit deinem Wagen vorzufahren, zu halten, zu warten und weiterzufahren.

Konzentriere dich auf bestimmte Aspekte deines Feldbesuchs, wie z.B.:

- » Was empfindest du (Überraschung, Frustration, Motivation, Entscheidungsfaktoren) und warum?
- » Nach welchen Mustern bewegen sich die Leute?

Erkunde und notiere

Versuche, dich gut einzupassen. Finde einen Platz abseits des Weges. Notiere und fotografiere. Schreibe dir interessante Zitate auf. Male Skizzen, Pläne, Layouts.

Halte fest, was du gesehen hast

Nimm dir direkt nach deiner Beobachtung etwas Zeit, die Dinge festzuhalten, die du am interessantesten fandest und schreibe sie auf Haftnotizen. Dann kannst du sie später strukturieren.

20-90 Minuten

Aktiv

2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

eine neue Perspektive auf deine Herausforderung, Inspiration, Energie.

NICHT VERGESSEN:

Erkunde und sei offen - selbst wenn du nicht auf Anhieb verstehst, wie du dein Erlebnis nutzen kannst. Verbringe nach deiner Beobachtung Zeit damit, festzustellen, welche Erfahrungen im Bezug auf deine Herausforderung interessant sind.

Untersuche analoge Situationen

Die Suche nach Inspiration außerhalb der Schulwelt - in einem anderen Kontext - kann helfen, eine komplett neue Sicht auf die Dinge zu erlangen. Trau' dich, deine Komfortzone zu verlassen und auf Entdeckungsreise zu gehen.

Suche Analogien zu Aspekten deiner Herausforderung

Liste mit dem Team alle Aktivitäten, Emotionen und Verhaltensweisen auf, die deine Herausforderung ausmachen. Schreibe nun neben jeden Punkt andere Situationen, in denen ähnliches erfahren wird. Das Team wählt dann jene Situationen aus, die es gerne beobachten möchte. Z. B. könnte bei einer Challenge bzgl. des Bringens und Holens der Kinder, die Lobby eines belebten eleganten Hotels beobachtet werden.

Organisiere deine Exkursion

Plane die Exkursion. Setze dich mit den Leuten in Verbindung, die du besuchen wirst und erkläre ihnen den Grund deiner Suche nach Inspiration.

Nimm die Erfahrungen auf

Beobachte zuerst nur die Aktivitäten der Personen und ihre Umgebung. Falls erforderlich, stell danach Fragen zu dem, was du beobachtet hast.



BEISPIEL

Ein Team mit der Herausforderung, die Bibliothek neu zu gestalten, suchte im Apple Store nach Inspiration. Sie beobachteten, welche Einkaufserlebnisse die Kunden sammeln, wie sie auf neue Produkte aufmerksam werden, sich durch die Ausstattung leicht zurecht finden und finden wonach sie suchen. Das Team war sehr inspiriert und brachte die Concierge-Idee aus dem Apple Store in seine endgültige Lösung ein.

1-2 Stunden

Interaktiv

2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

Zugriff auf Detailwissen in bestimmten Expertisefeldern.

NICHT VERGESSEN:

Finde die Balance zwischen der Nutzung von Experten, um den Istzustand gut zu verstehen und dem Platzlassen für ein Denken jenseits der bekannten Dinge.

Lerne von Expertinnen und Experten

Expertinnen und Experten bieten Detailwissen zu bestimmten Themen und können insbesondere sehr hilfreich sein, wenn du sehr viel in kurzer Zeit lernen musst.

Wähle die Experten aus

Wähle die Experten je nach Ziel. Möchtest du etwas über deren Themenfelder lernen? Oder möchtest du die Meinung eines Experten zu deinem Thema erfahren?


Bereite ein produktives Gespräch vor

Plane sorgfältig den Gesprächsverlauf. Überlege dir, ob du die Experten aktiv an einem bereits existenten frühen Konzept mitwirken lassen möchtest.



 45-90 Minuten

 Interaktiv

 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

tiefgründiger Einblick in die Bedürfnisse und Motivationen der Anwenderinnen und Anwender.

NICHT VERGESSEN:

Feldaktivitäten schaffen die Gelegenheit, neue Perspektiven kennen zu lernen. Behandle deine Gesprächspartner wie Experten. Vermittle nicht das Gefühl, du wusstest mehr als sie - insbesondere, wenn du mit Kindern sprichst.

Lerne von Anwenderinnen und Anwendern

Es gibt viele Möglichkeiten, von Anwenderinnen und Anwendern zu lernen, wie zum Beispiel Einzelinterviews, Lernen aus persönlicher Dokumentation, Gruppeninterviews und Lernen aus der gegenseitigen Beobachtung (Peer-Beobachtung). Jede dieser Arten der Recherche benötigt ein anderes Setting, um den größten Nutzen und die größte Kommunikationsbereitschaft der Teilnehmenden zu ermöglichen. Nutze die folgenden Leitlinien in den verschiedenen Recherchekategorien für deine Untersuchungen.

Lerne von Individuen

In der gemeinsamen Zeit mit einzelnen Personen kannst du dich intensiv mit ihnen austauschen und von ihnen lernen. Lenke das Gespräch, um ihre Gedanken und ihr Verhalten tiefgreifend zu verstehen.

Schaffe eine vertrauensvolle Atmosphäre

Beginne das Gespräch ungezwungen. Rede zunächst über ein anderes Thema, damit die Person sich wohl fühlt. Berücksichtige das Umfeld und Sorge für ausreichend Privatsphäre.

Berücksichtige die Umgebung

Versuche, die Person in ihrer normalen Umgebung zu treffen - im Klassenraum, zu Hause, im Büro, am Arbeitsplatz. Beobachte auch die Umgebung. Frag' nach interessanten Dingen oder Aspekten und ver-

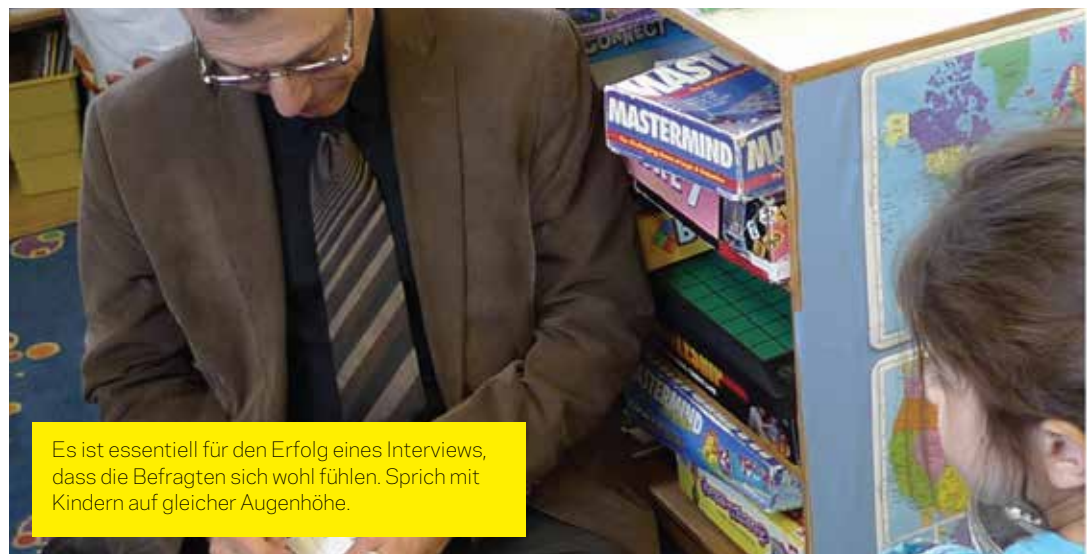
suche, eine Führung zu erhalten.

Halte deine Eindrücke sofort fest

Mache viele Notizen im Originalwortlaut. Schreibe interessante Zitate mit und mach dir jetzt keine Gedanken über die Interpretation. Halte deine Eindrücke möglichst sofort fest.

Empfange permanent Feedback

Ggf. kannst du einen oder mehrere Gesprächspartner in dein Team aufnehmen, um permanent Feedback und Ideen zu erhalten.



Es ist essentiell für den Erfolg eines Interviews, dass die Befragten sich wohl fühlen. Sprich mit Kindern auf gleicher Augenhöhe.

**NICHT VERGESSEN:**

Jugendliche empfinden Selbstdokumentationen oft weniger einschüchternd, als Erwachsene. Sie genießen es, sich auf verschiedene Arten ausdrücken zu dürfen.

Lerne aus Selbst-Dokumentation

Selbst-Dokumentationen der zu befragenden Personen vermitteln dir Erkenntnisse zu einer längeren Zeitspanne. Hilf den Teilnehmenden, ihre Gedanken, Entscheidungen und Gefühle zu dokumentieren.

Plane die Dokumentationen

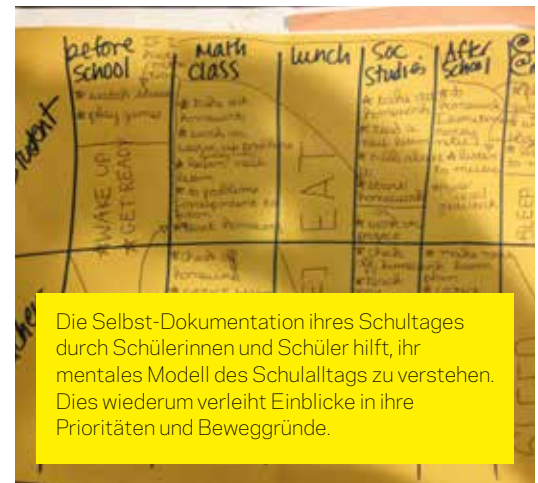
Entscheide, was die Personen dokumentieren sollen: Gefühle, Aktivitäten, Verhalten? Wähle die Methode zur Sammlung der Informationen: Fotos, Tagebuch, Ton- oder Videoaufnahmen?

Weise die Teilnehmenden ein

Gib den Teilnehmenden die Werkzeuge und Anweisungen, um die Selbst-Dokumentation mehrere Tage oder Wochen durchzuführen. Erkläre explizit, wie und warum sie ihre Aktivitäten festhalten sollen.

Abschluss mit den Teilnehmenden

Schau dir abschließend gemeinsam mit den Teilnehmenden ihre Dokumentation an. Frage sie nicht nur, was sie dokumentiert haben, sondern auch, warum sie genau diese Details festgehalten haben und wie sie sich dabei gefühlt haben.



Die Selbst-Dokumentation ihres Schultages durch Schülerinnen und Schüler hilft, ihr mentales Modell des Schulalltags zu verstehen. Dies wiederum verleiht Einblicke in ihre Prioritäten und Beweggründe.

NICHT VERGESSEN:

Gruppeninterviews vermitteln einen guten thematischen Überblick. Für tiefgreifendere persönliche Motivationen ist aber das Einzelinterview geeigneter.

Insbesondere bei der Arbeit mit Kindern eignen sich Gruppeninterviews, um ihnen ein gutes Gefühl beim Gespräch mit den Erwachsenen zu geben.

Lerne von Gruppen

Bei Gruppen können die Interaktionen zwischen den Mitgliedern beobachtet werden. Gruppendynamik, Probleme sowie die unterschiedlichen Ansichten werden dabei erkennbar.

Wähle die Teilnehmenden aus

Überlege, nach was du suchst: bring Gleichgesinnte zusammen, damit sie sich wohl genug fühlen, um über ihre Leidenschaft zu sprechen. Aber um die Meinung Einzelner zu erfahren, bring Personen mit unterschiedlichen Ansichten zusammen.

Schaffe eine kommunikative Atmosphäre

Schaffe einen Ort für eine informelle Diskussion mit Essen und Trinken. Beginne das Gespräch ungezwungen. Rede einleitend über ein anderes Thema, damit die Personen sich wohl fühlen.

Lausche dem Gruppengespräch

Fördere das Gespräch zwischen den Teilnehmenden. Eventuell sind kleinere Teilgruppen besser, um die Diskussionen moderieren zu können.

Halte deine Eindrücke sofort fest

Mach viele Notizen im Originalwortlaut. Schreibe interessante Zitate mit und mach dir jetzt keine Gedanken über die Interpretation. Halte deine Eindrücke möglichst sofort fest.

Empfange permanent Feedback

Ggf. kannst du eine Gruppe über das gesamte Projekt hinweg immer wieder nutzen, um permanent Feedback und Ideen zu erhalten.

**NICHT VERGESSEN:**

Diese Methode ist insbesondere dann hilfreich, wenn du etwas über eine Gruppe lernen möchtest, der du nicht angehörst. Es kann dir helfen, etwas über Kinder zu lernen: Sie werden andere Informationen miteinander austauschen, als mit Erwachsenen.

Achte darauf, nicht als Ausspionierer der sich Interviewenden wahrgenommen zu werden!

Lerne aus der Peer-Beobachtung

Zwischen Peers, also Gleichstehenden, herrscht ein besonderes Verständnis, das ein außenstehender Beobachter nicht sofort erlangen kann. Nimm Personen ins Team auf und bitte sie, ihre Peers zu interviewen und zu beobachten.

Wähle die befragenden Peers aus

Wähle Personen, die von ihren Gleichgestellten geachtet und respektiert werden, wortgewandt sind und gerne mitwirken. Lade sie ein, Teil deines Recharteteams zu werden.

Denke über eine Belohnung nach

Entscheide, ob du die Mitwirkenden irgendwie belohnen möchtest und bereite dies entsprechend vor.

Lenke ihre Recherchen und Interviews

Definiere mit den neuen Teammitgliedern, was und wie gelernt werden soll und notiere diese Informationen.

Triff dich regelmäßig

Organisiere regelmäßige Zusammentreffen des Recharteteams und integriere diese strukturiert in den Projekttablauf.



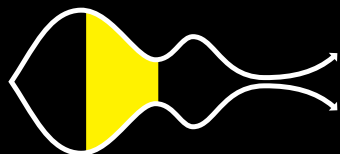
Phase

2

Interpretation



DU BEFINDEST DICH HIER IM PROZESS:



IN DIESER PHASE:

- | | | |
|-----|--------------------------|----|
| 2-1 | Storytelling | 41 |
| 2-2 | Suche nach Bedeutung | 43 |
| 2-3 | Formuliere Möglichkeiten | 46 |

Phase

2

In der Interpretation-Phase werden aus Geschichten bedeutende Erkenntnisse. Beobachtungen, Exkursionen oder auch nur Unterhaltungen können stark inspirieren – aber die Bedeutung darin zu entdecken und in bearbeitbare Design-Chancen zu verwandeln, ist nicht leicht. Dazu gehört „Storytelling“ ebenso, wie das Strukturieren und Verdichten von Gedanken, bis ein überzeugender Standpunkt und eine klare Richtung zur Ideen-suche gefunden sind.



Die Evolution deiner Notizen

Während der Phase Interpretation wird sich deine Perspektive weiterentwickeln und ändern. Je klarer du die Bedeutung deiner Rechercheergebnisse erkennst, um so mehr kannst du sie als Inspiration in Bezug auf deine Herausforderung nutzen. Dies kann auch schon mal verwirrend sein. Das Beispiel unten verdeutlicht die mögliche Weiterentwicklung deiner Notizen von ersten Gedanken bis hin zu konkreten Ideen.

Conversations with other teachers mostly happen in the hallway.

LERNERGEBNISSE

Lernergebnisse sind die Wiedergabe der Inhalte von Gesprächen oder Beobachtungen: Zitate, Anekdoten, Notizen zu Geräuschen, Gerüchen, Mustern, Farben usw. Sie sind in ganzen Sätzen geschrieben, um die ganze Geschichte festzuhalten.

Space for teachers

HAUPT-THEMEN

Themen werden benannt, wenn die Ergebnisse deiner Feldforschung in Kategorien sortiert werden. Ein Thema ist dann der Überbegriff für eine Sammlung (Cluster) ähnlicher Lernergebnisse.

THE SPATIAL NEEDS OF TEACHERS ARE NEGLECTED.

ERKENNTNISSE

Erkenntnisse sind prägnante Beschreibungen des bei der Recherche Gelernten. Sie eröffnen immer eine neue Perspektive, selbst wenn nichts Neues entdeckt wurde. Sie inspirieren und sind für die Challenge von Bedeutung.

HOW MIGHT WE CREATE SPACES IN SCHOOLS THAT ENABLE COLLABORATION BTWN TEACHERS?

WIE KÖNNTEN WIR?

„Wie könnten wir?“-Fragen sind der Ausgangspunkt für ein Brainstorming. Sie sind direkt auf eine Erkenntnis bezogen. Diese Fragen sind optimistisch und begeisternd und helfen unmittelbar dabei, Ideen zu finden.



IDEEN

Während einer Brainstorming-Sitzung werden Ideen generiert. Diese können sehr realistisch oder aber auch verrückt und wild sein. Sie werden nicht bewertet, denn das Ziel ist, möglichst viele Ideen zu generieren. Ideen können sehr gut mit einfachen Skizzen kommuniziert werden.



INTERPRETATION

Phase-Schritt

2-1

Storytelling

Halte die Lernergebnisse fest
Tausche inspirierende Geschichten aus

ARBEITSBLATT

Arbeitsblätter zu diesem Schritt sind auf S. 36-39 des „Designer's Workbook“ zu finden und helfen beim Storytelling im Team.



20-30 Minuten

Reflektierend

2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

eine authentische Wiedergabe der Lernergebnisse aus deinen Recherchen.

NICHT VERGESSEN:

Die Angewohnheit, Dinge sofort festzuhalten, solange sie noch frisch in der Erinnerung sind, macht es viel leichter, die Lernergebnisse später wieder aufzugreifen und zu bearbeiten.

Halte die Lernergebnisse fest

Wenn eine Beobachtung oder ein Interview beendet ist, ist man oft von der Menge an gewonnener Information überwältigt. Nutze eine halbe Stunde unmittelbar danach, um die Lernergebnisse festzuhalten.

Finde Ort und Zeit

Plane die Zeit für das Festhalten von Gedanken und Impressionen nach jeder Rechercheaktivität ein. Dies kann z. B. in einem Café oder während der Rückreise geschehen.

Teile deine Eindrücke

Teile jene Aspekte dem Team mit, die du am interessantesten fandest. Es sollte jetzt noch keine Interpretation der Geschichten erfolgen. Höre dir die Schilderungen der Anderen zu ihren Erkundungen an. Vergleiche die Erfahrungen und Impressionen.

Folgende Punkte stellen eine gute Leitlinie dar, um die wichtigsten Aspekte zu besprechen:

» Persönliche Daten: Wen hast du getroffen (Beruf, Alter, Ort, etc.)?

» Interessante Geschichten: Welche Geschichte war am überraschendsten oder einprägsamsten?

» Motivationen: Was hat die Person am stärksten motiviert und bewegt?

» Frustration: Was frustrierte die Person?

» Interaktionen: Was war interessant an der Art und Weise der Interaktion der Person mit ihrer Umgebung?

» Offene Fragen: Welche Fragen sollten bald noch geklärt werden?

Dokumentiere deine Gedanken

Halte deine Beobachtungen in einem Notizbuch oder auf Haftnotizen fest. Letzteres erleichtert die weitere Arbeit damit. Illustriere deine Gedanken mit Skizzen.

**INTERPRETATION**

🕒 30-60 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein gemeinsames
Verständnis der
gesammelten
Geschichten.

NICHT VERGESSEN:

Alle erzählen ihre
Geschichten - reihum.

Nutze lebhaft Details
und beschreibe
deine unmittelbaren
Erfahrungen. Es soll
hier nicht generalisiert
oder bewertet werden.

Tausche inspirierende Geschichten aus

Teile detailliert alles, was du konkret bei deinen Rechercheaktivitäten gelernt hast - nicht etwa verallgemeinerte Aussagen. Dies schafft ein gemeinsames Teamwissen, um Möglichkeiten und Ideen zu entwickeln.

Bereite einen geeigneten Ort vor

Bereite dein Storytelling in einem Raum mit viel Platz an den Wänden vor. Nutze Haftnotizen und Stifte, großes Papier an der Wand und Klebestreifen.

Reihum erzählen

Beschreibe die besuchten Personen / Situationen konkret und berichte, was genau geschehen ist. Nutze deine Notizen. Drucke deine Fotos aus und nutze sie, um deine Geschichten zu illustrieren.

Erzähle die Geschichte jedes Interviews

bzgl. folgender Aspekte (die du vielleicht bereits beim Festhalten der Eindrücke genutzt hast):

- » Persönliche Daten: Wen hast du getroffen (Beruf, Alter, Ort, etc.)?
- » Interessante Geschichten: Welche Geschichte war am überraschendsten oder einprägsamsten?
- » Motivationen: Was hat die Person am stärksten motiviert und bewegt?
- » Frustration: Was frustrierte die Person?

» Interaktionen: Was war interessant an der Art und Weise der Interaktion der Person mit ihrer Umgebung?

» Offene Fragen: Welche Fragen sollten bald noch geklärt werden?

Aktiv zuhören

Vergleiche beim gegenseitigen Zuhören die Lernergebnisse und stelle sie einander gegenüber. Identifiziere unterschiedliche Ansichten und Widersprüche. Finde Themen, die sich wiederholen.

Teile die Information in kleine Stücke auf

Notiere Beobachtungen und Notizen während des Zuhörens auf Haftnotizzettel. Wähle knappe, vollständige Sätze, die jeder leicht verstehen kann. Halte Zitate fest - sie repräsentieren direkt die Ansichten der Befragten.

Umgebe dich mit den Geschichten

Schreibe groß genug und leserlich. Klebe alle Zettel auf große Blätter an der Wand. Nutze ein Blatt pro Geschichte und du erhältst eine Übersicht über alle gesammelten Erfahrungen und getroffene Leute.



Organisiere das Geschichtenerzählen so, dass jeder seinen Beitrag dabei leisten kann.



INTERPRETATION



Phase-Schritt

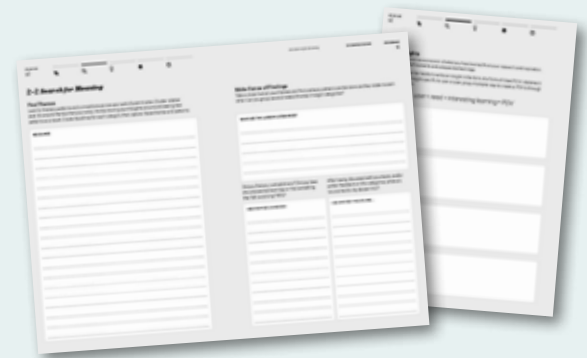
2-2

Suche nach Bedeutung

Identifiziere Haupt-Themen
Verstehe das Erforschte
Definiere Erkenntnisse

ARBEITSBLATT

Arbeitsblätter zu diesem Schritt sind auf den Seiten 40-42 des „Designer's Workbook“ zu finden und helfen bei der Suche nach der Bedeutung.



🕒 20-50 Minuten

🧠 Reflektierend

👤 2-5 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

eine Übersicht der größeren Themenblöcke, die sich aus der Recherche ergeben haben.

NICHT VERGESSEN:

Clustern kann schwierig sein, wenn viele Personen involviert sind. Teile die Gruppe ggf. auf oder lass evtl. zuerst einige wenige das Clustern durchführen, deren Ergebnisse dann mit allen diskutiert werden.

Identifiziere Haupt-Themen

Nachdem alle Geschichten aus der Feldforschung erzählt wurden, beginnt die Suche nach der Bedeutung all dieser Information und Inspiration. Dies kann einige Zeit in Anspruch nehmen. Ein guter erster Schritt ist die Identifizierung von Haupt-Themen.

Gruppieren zusammengehöriger Informationen

Gruppieren Lernergebnisse der Feldaktivitäten in Kategorien bzw. Cluster. Zu Beginn kann z. B. jedes Teammitglied die drei interessantesten Zettel auf ein großes Blatt kleben und dann in den restlichen Zetteln solche suchen, die das gleiche Thema behandeln. Was wurde häufig geäußert? Hat jemand das Gegenteil gesagt? Welche Probleme waren offensichtlich? Bilde mit den Zetteln entsprechend neue Cluster.

Finde Überschriften

Gib den gebildeten Clustern eine geeignete Überschrift, z.B. „Platzmangel“. Setze das Sortieren und Arrangieren der Zettel fort, bis du glaubst, die interessantesten Themen herausgefunden zu haben.

Verwandeln Überschriften in Aussagen

Betrachte die Haupt-Themen und die zugehörigen Geschichten genau und drücke sie in einem Statement aus, das Bedeutung und Erkenntnis zum Ausdruck bringt, z. B. „Es gibt zu wenig Platz für die Lehrerenden, um ihre Arbeit zu tun.“ Notiere einen vollständigen Satz auf eine neue Haftnotiz und klebe sie zu dem entsprechenden Cluster.

**INTERPRETATION**

🕒 25-60 Minuten

🧠 Reflektierend

👤 2-5 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★★

DEIN ERGEBNIS:

Verständnis der Bedeutung der Rechercheergebnisse.

NICHT VERGESSEN:

Dieser Teil des Prozesses ist evtl. nicht sehr angenehm, da du dich immer wieder fragen musst, was du gelernt hast, um zur aktuellen Beurteilung der Bedeutung der Ergebnisse zu kommen. Diese Periode des Hinterfragens verschafft dir aber klare Richtung und hilft dir dabei, Ziele für die weiteren Schritte zu setzen.

Verstehe das Erforschte

Nachdem die identifizierten Haupt-Themen einen Überblick über deine Rechercheergebnisse verleihen, nimm ihre Bedeutung näher unter die Lupe. Sortiere und analysiere sie, bis sie klare Blickwinkel repräsentieren.

Suche nach Zusammenhängen

Finde Überlappungen, Muster oder Spannungen zwischen den Haupt-Themen. Stehen mehrere Cluster miteinander in Beziehung und können wiederum in größere Kategorien gruppiert werden? Welche Widersprüche gibt es? Was ist überraschend und warum?

Betrachte weiter die Blätter und Haftnotizen und gruppierere Geschichten weiter zu abstrakteren Themen.

Grabe tiefer

Diskutiere im Team mit etwas Abstand, was entdeckt wurde. Gibt es im Team verschiedene Meinungen zu bestimmten Themen? Was begeistert am meisten? Werden für Herausforderung besonders relevante Themen erkennbar?

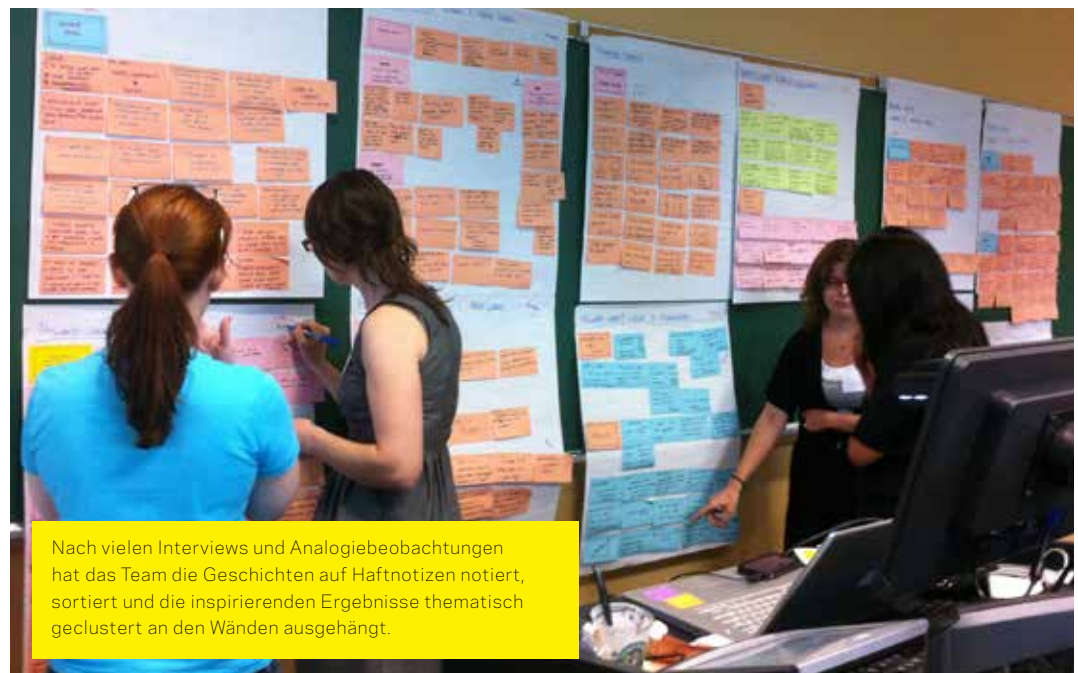
Gruppiere die Informationen ggf. neu und entwickle neue Überschriften, bis sie sehr treffend sind. Z. B. könnten die Themen „Es gibt zu wenig Platz für Lehrer/innen, um ihre Arbeit zu tun.“ und „Das Lehrzimmer eignet sich nicht für das Zusammenarbeiten.“ zusammengefasst werden als „Lehrernde brauchen flexible Räume für ihre Zusammenarbeit“.

Nimm Anregungen von Außen auf

Erkläre jemandem die Haupt-Themen, der nicht Teil des Teams ist. Lerne aus dessen Feedback und verbessere ggf. die Darstellungen.

Lass' weg, was nicht mehr gebraucht wird

Vernachlässige Geschichten, die nicht wichtig sind. Reduziere die Informationen auf jene, die du weiterhin nutzen wirst.



Nach vielen Interviews und Analogiebeobachtungen hat das Team die Geschichten auf Haftnotizen notiert, sortiert und die inspirierenden Ergebnisse thematisch geclustert an den Wänden aufgehängt.

**INTERPRETATION**

🕒 45-90 Minuten

🗣️ Reflektierend

👤 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★★

DEIN ERGEBNIS:

Erkenntnisse ist prägnant die Lernergebnisse repräsentieren.

NICHT VERGESSEN:

Nicht jede Erkenntnis ist wirklich neu. Oftmals stößt du auf Aspekte, die schon zuvor bekannt waren, die aber durch die Recherchen in einem neuen Licht erscheinen. Scheue dich nicht, diese Geschichten nochmal zu erzählen.

Definiere Erkenntnisse

Erkenntnisse sind prägnante Beschreibungen dessen, was du aus Recherche und Inspiration gelernt hast. Sie sind die unerwartete Information, die dich aufhorchen lässt. Erkenntnisse erlauben dir, die Welt in einer neuen Art und Weise zu betrachten und sind Katalysator für neue Ideen.

Wähle aus, was dich überrascht hat

Schau die Cluster und Themen durch und wähle jene Information aus, die du am überraschendsten, interessantesten oder am verfolgungswertesten empfindest. Was wusstest du vorher noch nicht? Was hat dich am meisten inspiriert? Was hat die meisten Ideen entfacht?

Beziehe das Gelernte auf die Herausforderung

Betrachte nochmals die Ausgangsfragen: Wie hängen die Rechercheergebnisse mit der Challenge zusammen? Reduziere die Information weiter auf Relevantes und bilde neue Cluster. Sei bereit, Details außer Acht zu lassen, die weniger wichtig sind. Versuche, deine Erkenntnisse auf drei bis fünf wesentli-

che zu reduzieren.

Verfeinere die Erkenntnisbeschreibung

Experimentiere mit dem Wortlaut und der Struktur, um die Erkenntnisse bestmöglich zu kommunizieren. Bilde kurze, einprägsame Sätze, welche die Erkenntnis auf den Punkt bringen. Stelle sicher, dass die Erkenntnisse das Denken an neue Perspektiven oder Möglichkeiten unterstützen.

Prüfe Erkenntnisse aus einer Außensicht

Lass die Erkenntnisse von einem Nicht-Teammitglied lesen und prüfe, ob sie auch für Außenstehende nachvollziehbar sind.

**BEISPIEL**

Eine Herausforderung des Lehrendenteams des „Blue Valley Center for Advanced Professional Studies (CAPS)“ in Overland Park/KS, war die Bekanntmachung ihrer zukünftigen Angebote, die in ihrem neuen Gebäude stattfinden werden.

Das Team besuchte Schulen, Universitäten und Firmen. Im Prozess entdeckten sie, dass Eltern über die Zeit der Schülerinnen und Schüler entscheiden. Auch wenn diese Einsicht nicht komplett neu war, half sie doch dem Team zu verstehen, wie dies sich auf das Bewerben der Programme auswirkt. Daher wurde das Marketing nun maßgeblich auf die Eltern ausgerichtet. Das Team hat als Grundbedürfnis der Eltern identifiziert, dass diese selbst Dinge erleben möchten, um ihnen vertrauen zu können.

„Als wir die Kommunikation mit den Eltern veränderten, haben wir entdeckt, dass Sehen tatsächlich Glauben bedeutet. Monatliche Führungen und Tage der offenen Tür wurden angesetzt, in denen die Eltern das CAPS selbst entdecken und erleben konnten. Dieser neue Marketingansatz führte zu einem raketartigen Anstieg von 42% und füllte unser Haus mit über 1000 teilnehmenden Schülerinnen und Schülern“, sagte Scott Kreshel, CAPS Teamleiter.



INTERPRETATION

Phase-Schritt

2-3

Formuliere Möglichkeiten

Visualisiere
Mach Erkenntnisse umsetzbar

ARBEITSBLATT

Arbeitsblätter zu diesem Schritt sind auf den Seiten 43-45 des „Designer's Workbook“ zu finden - sie helfen dem Team beim Formulieren der Möglichkeiten.



🕒 20-45 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

eine Visualisierung deiner Erkenntnisse.

NICHT VERGESSEN:

Nicht jede Erkenntnis muss visualisiert werden - nutze diese Möglichkeit dann, wenn dadurch die Botschaft leichter zu transportieren ist.

Visualisiere

Wie auch im Unterricht, wo Visualisierungen Komplexes transparent machen, eignen sich Bilder, Diagramme und Grafiken, um deine Erkenntnisse zu kommunizieren.

Experimentiere mit diversen Visualisierungen

Drücke deine Erkenntnisse in Grafiken aus. Z. B.:

- » Abläufe verdeutlichen Veränderungen über die Zeit, z. B. Einstellungen, Erfahrungen, Wünsche.
- » Venn-Diagramme visualisieren einige wichtige Themen und deren Beziehung zueinander.

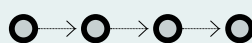
» 2x2-Matrizen helfen Spannungen darzustellen und Kategorien zu bilden.

» Relationen-Diagramme visualisieren Beziehungen.

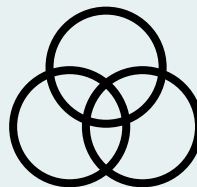
Teste deine Darstellungen

Zeige deine Visualisierungen Außenstehenden und hole Ihr Feedback dazu ein, ob sie klar und verständlich sind.

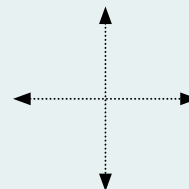
Ablauf-Grafik



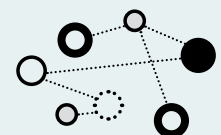
Venn-Diagramm



2x2-Matrix



Relationen-Diagramm



**INTERPRETATION**

🕒 15-30 Minuten

🧠 Reflektierend

👤 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

auf den gefundenen Erkenntnissen basierende Brainstorming-Fragen.

NICHT VERGESSEN:

Vermeide Brainstorming-Fragen, die bereits eine Lösung enthalten. Frage dich selbst: „Warum wollen wir das tun?“ Dies hilft, die Frage offener zu formulieren.

Mach Erkenntnisse umsetzbar

Erkenntnisse werden dann wertvoll, wenn du daraus inspirierende Möglichkeiten entwickelst. Forme sie in Brainstorming-Fragen um - Ausgangspunkte für deine Ideen.

Zum Beispiel:

„Wie könnten wir ein Lehrerzimmer mit großen Sofas realisieren?“ impliziert bereits die Lösung, eines Raums mit großen Sofas.

„Warum wollen wir das tun?“ bringt den aktuellen Bedarf eines Rückzugsraums für Lehrende ans Tageslicht. Die Brainstorming-Frage sollte daher lauten:

„Wie können wir Rückzugsräume für Lehrende schaffen - zwischen den Unterrichtsstunden?“

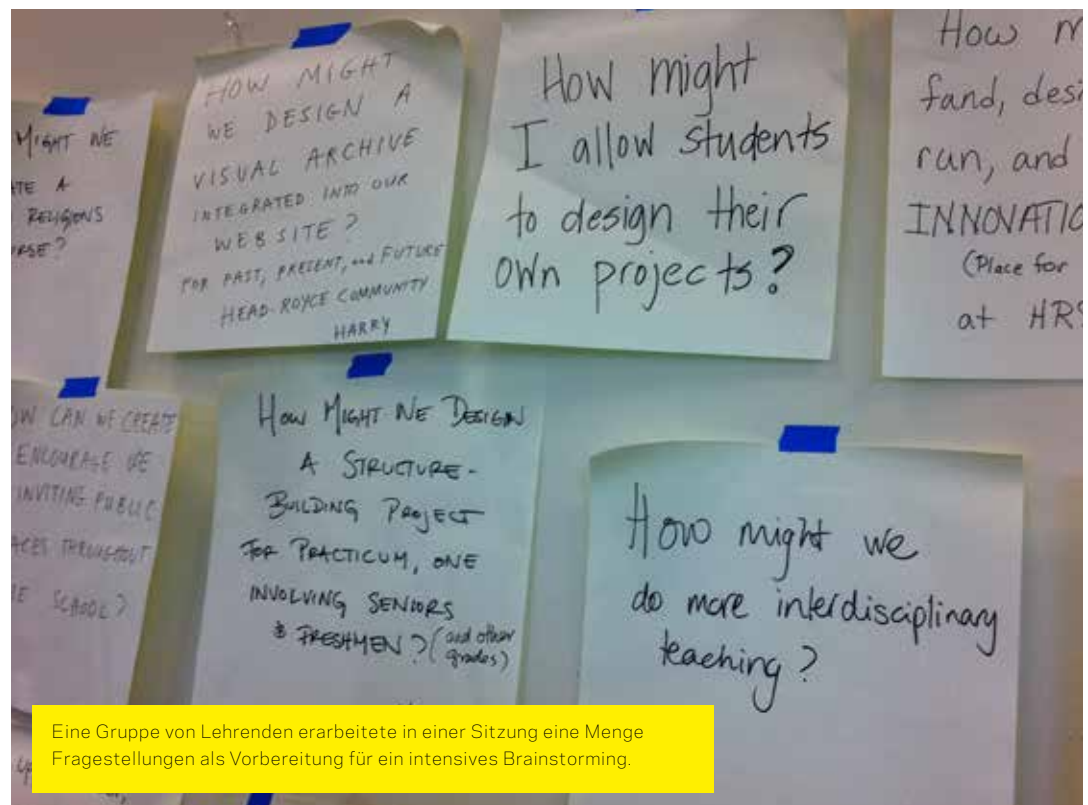
Dies führt zu weiteren Möglichkeiten, weit über die Sofa-Idee hinaus.

Entwickle „Wie könnten wir?“-Fragen

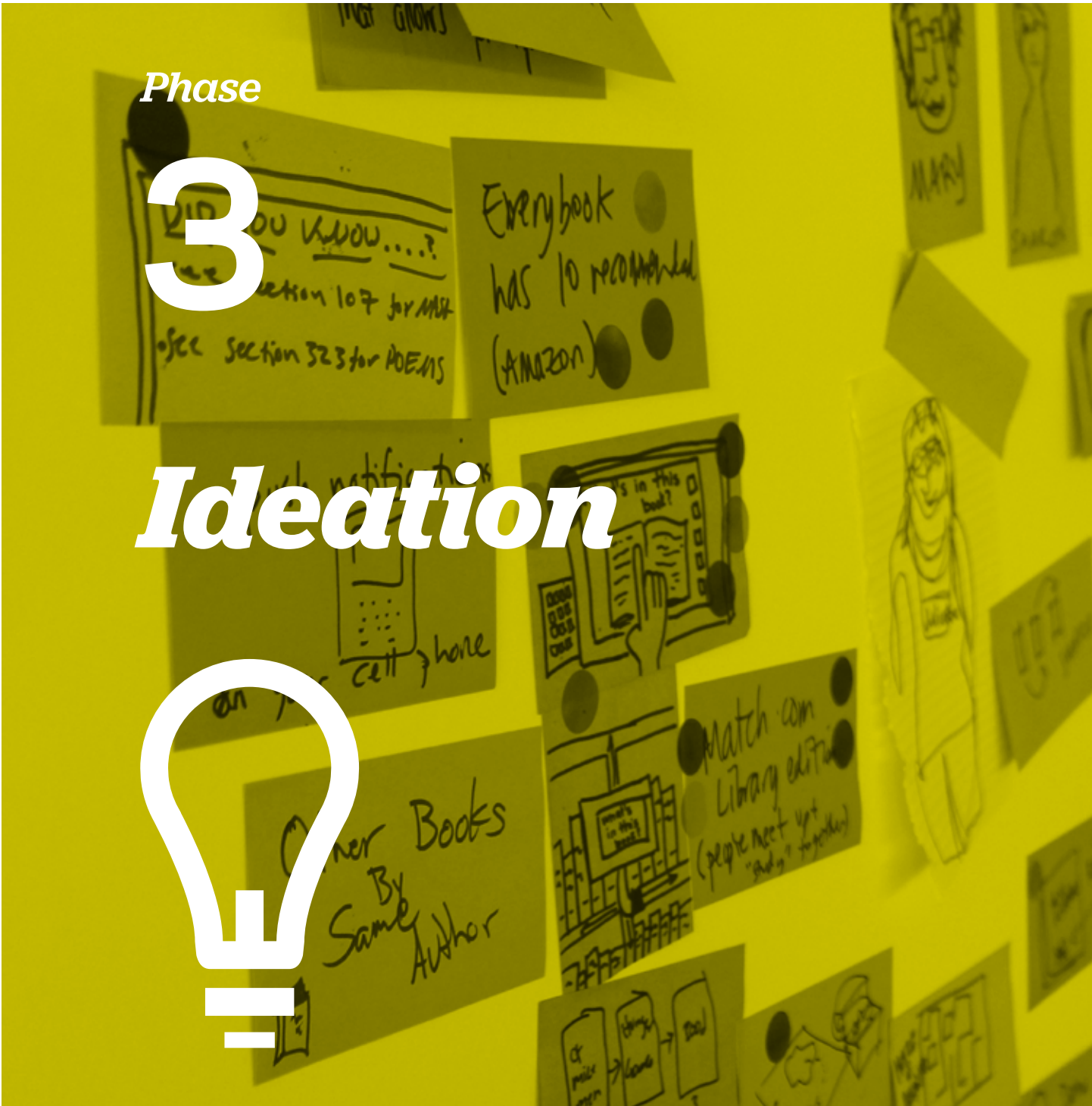
Stelle produktive Fragen zu deinen Erkenntnissen. Beginne Sie mit „Wie könnten wir ...?“ oder „Was wäre wenn ...?“, um möglichst freie Antworten zu finden. Formuliere mehrere Fragen für jede Erkenntnis. Schreibe Sie in einfachen und klaren Worten auf.

Wähle Brainstorming-Fragen aus

Wähle drei bis fünf dieser Fragen für's Brainstorming aus. Höre auf dein Bauchgefühl und wähle die Fragen, die sich auf Anhieb spannend anfühlen. Wähle auch jene Fragen aus, die am wichtigsten scheinen, selbst wenn sie anscheinend nur schwer beantwortbar sein sollten.



Eine Gruppe von Lehrenden erarbeitete in einer Sitzung eine Menge Fragestellungen als Vorbereitung für ein intensives Brainstorming.



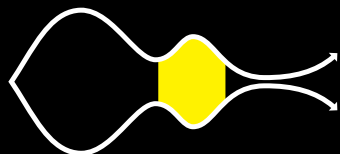
Phase

3

Ideation



DU BEFINDEST DICH HIER IM PROZESS:



IN DIESER PHASE:

- 3-1 Generiere Ideen
- 3-2 Verfeinere Ideen

50
54

Phase

3

In der Ideation-Phase geht es darum, viele Ideen zu entwickeln. Brainstorming hilft dabei, ohne Einschränkungen frei zu denken. Oftmals sind es die verrückten Ideen, die visionäre Gedanken erst entfachen. Mit sorgfältiger Vorbereitung und klaren Regeln, können hunderte erfrischende Ideen in einer Brainstorming-Sitzung entstehen.



IDEATION

Phase-Schritt

3-1

Generiere Ideen

Bereite das Brainstorming vor
 Moderiere das Brainstorming
 Wähle vielversprechende Ideen aus
 Skizziere, um weiter zu denken

ARBEITSBLATT

Arbeitsblatt 3-1 ist auf den Seiten 48-55 des „Designer's Workbook“ zu finden und hilft beim Generieren und Dokumentieren von Ideen im Team.



🕒 10-20 Minuten

👤 Aktiv

👥 1-2 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

Rahmenbedingungen für eine dynamische Brainstorming-Sitzung.

NICHT VERGESSEN:

Falls du Brainstorming als Teil einer anderen Aktivität oder Sitzung durchführst, denke daran, dass Teilnehmende etwas Anlaufzeit brauchen, um in den „Kreativmodus“ zu gelangen. Schaffe Zeit und Raum, um in die entsprechende Stimmung zu kommen.

Bereite das Brainstorming vor

Brainstorming erscheint Vielen als wild und unstrukturiert. Tatsächlich ist es aber sehr fokussiert und erfordert viel Disziplin. Nimm dir die Zeit für eine angemessene Vorbereitung, um der Sitzung möglichst viel abgewinnen zu können.

Starte mit einem gut definierten Thema

Was soll mit dem Brainstorming bearbeitet werden? Wähle einige fokussierte Brainstorming-Fragen aus.

Wähle einen geeigneten Raum

Der Raum muss ausreichend freie Wände haben und die Teilnehmenden sollen aufstehen und herumlaufen können.

Stelle Material zum Festhalten der Ideen bereit

Sammle Materialien wie Haftnotizzettel, Stifte, Papier und Knabberien: unterschätze nicht die Wirkung

von Zucker bei Brainstorming-Sitzungen.

Sorge für eine vielfältige Gruppe

Lade evtl. auch Personen ein, die nicht Teil des Teams sind - sie können frische Perspektiven einbringen. Die Gruppe sollte sechs bis acht Personen umfassen.

Plane eine Dauer von 45 bis 60 Minuten

Um zielgerichtet und aktiv bleiben zu können, sollte eine Brainstorming-Sitzung höchstens eine Stunde dauern.

Brainstorming Regeln

Diese sieben Regeln machen deine Brainstorming-Sitzung effektiv sowie zielgerichtet und sorgen für Spaß. Stelle sie zu Beginn jeder Brainstorming-Sitzung vor, auch wenn sie für erfahrene Teilnehmende höchstens noch als Auffrischung dienen.

Verschiebe Beurteilungen. Es gibt jetzt keine schlechten Ideen. Später wird ausreichend Zeit sein, sie zu beurteilen.

Ermutige zu verrückten Ideen. Auch wenn eine Idee nicht realistisch erscheint, könnte sie aber eine großartige Idee bei jemand anders auslösen.

Baue auf die Ideen Anderer auf. Denke eher „und“, als „aber“.

Bleibe beim Thema. Um stark von der Sitzung zu profitieren, behalte die Brainstorming-Fragen im Blick.

Nur ein Gespräch zu jeder Zeit. Alle Ideen müssen gehört werden können, damit darauf aufgebaut werden kann.

Arbeite visuell. Skizziere deine Ideen, anstatt sie nur aufzuschreiben. Strichmännchen und einfache Skizzen können mehr sagen, als tausend Worte.

Viele Ideen sind das Ziel. Setze dir ein unverschämt hohes Ziel - dann übertreffe es. Der beste Weg zu einer grandiosen Idee ist, sehr viele Ideen zu erzeugen.



IDEATION

 45-60 Minuten

 Aktiv

 6-10 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

sehr viele neue Ideen.

NICHT VERGESSEN

Brainstorming ist eine schnelle und dynamische Aktivität. Bring die Leute dazu, aufzustehen und ihre Idee laut und deutlich zu erklären - und kurz: Jede Idee darf nur einige Sekunden lang erläutert werden.

Moderiere das Brainstorming

Brainstorming eignet sich sehr gut, um frische Gedanken und neue Energien zu gewinnen. Schaffe eine sichere und positive Atmosphäre, damit das Team jegliche „verrückte“ Idee frei äußern kann.

Wähle eine/n Moderator/in

Entscheide, wer die Sitzung leiten wird. Mache dir selbst Gedanken über das Protokollieren.

Stell das Thema vor

Stelle kurz die Challenge vor. Berichte einige spannende Geschichten aus der Discovery-Phase.

Erläutere die Brainstorming-Regeln

Erkläre jede Regel und ihre Begründung, damit die Arbeitsweise klar wird. Die Regeln sind weiter vorne in diesem Abschnitt zu finden.

Binde alle ins Geschehen ein

Versamle das Team an einer Wand oder Pinwand. Alle erhalten Haftnotizzettel und Stift. Ermutige die Teilnehmenden, visuell zu notieren und zu skizzieren. Erwähne daran, groß zu schreiben - immer nur eine Idee pro Zettel.

Beginne mit einer Aufwärm-Übung

Sorge mit einer lustigen, einfachen eventuell sogar themenfremden Aktivität für die richtige Stimmung:

» Aufwärm-Brainstorm: Wie finden wir die Nadel im

Heuhaufen?

» Nie und nimmer: Was könnten wir niemals an der Schule tun?

» Werde visuell: Alle sollen die Person neben sich skizzieren. Die Gruppe betrachtet die Skizzen.

Eine Frage nach der anderen

Befestige die Brainstorming-Fragen an der Wand, damit alle sie sehen können. Bitte die Teilnehmenden, zunächst ein paar Minuten die eigenen spontanen Ideen aufzuschreiben, bevor die Gruppenarbeit beginnt. Moderiere dann das Brainstorming und halte jede einzelne Idee fest.

Halte die Gruppe auf Trab

Feuere die Gruppe an oder halte alternative Themen bereit, falls der Ideenfluss ins Stocken gerät. Bringe alle 15 bis 20 Minuten eine neue Brainstorming-Frage ins Spiel. Entwickle selbst einige „abgefahrene“ Ideen. Erwähne das Team falls erforderlich an die Regeln. Setze dir ein Ziel, wieviel Ideen du insgesamt sammeln möchtest.



Dieser Gruppe halfen die eingeladenen Außenstehenden, freier zu denken und so die Gestaltungsmöglichkeiten drastisch zu erhöhen.



IDEATION

🕒 10-20 Minuten

👤 Aktiv

👥 6-10 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

eine Auswahl der Ideen, die das ganze Team begeistert weiterbearbeiten möchte.

NICHT VERGESSEN:

Traue deinem Bauchgefühl: solange Begeisterung für eine Idee vorhanden ist, eignet sie sich für die weitere Bearbeitung.

🕒 15-25 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-8 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

eine erste konkrete Darstellung deiner Idee.

NICHT VERGESSEN:

Zu sehen, wie eine Idee zum Leben erwacht - selbst in einer sehr einfachen Form - beflügelt das Team mit Enthusiasmus und Energie. Es ist eine gute Gelegenheit, zum Experimentieren und Spaß haben, während gleichzeitig die Idee konkretisiert wird.

Wähle vielversprechende Ideen aus

Die Leidenschaft und die Energie des Teams machen die Entwicklung einer Idee erfolgreich. Um heraus zu finden, welche Ideen begeistern, lass alle im Team ihre Favoriten bewerten, solange die Erinnerung an die Ideen noch frisch ist.

Gruppier die Ideen zu Clustern

Gruppier direkt nach dem Brainstorming ähnliche Ideen - auch wenn dies ein paar Minuten kostet.

Bewerte die bevorzugten Ideen

Frage die Gruppenmitglieder einzeln nach ihrer jeweils bevorzugten Idee - jene, an der sie weiterarbeiten möchten oder die sie als am vielversprechendsten einstufen. Lass nur eine bestimmte Anzahl von Nennungen zu. Dies soll zunächst still geschehen, damit sie sich nicht gegenseitig beein-

flussen. Bewerte dann direkt auf den Haftnotizzetteln, zum Beispiel mit Klebepunkten oder aufgemalten Punkten.

Diskutiere das Ergebnis

Zähle die Punkte und ermittle die beliebtesten Ideen. Das Team wählt nun aus, welche Ideen weiterentwickelt werden sollten. Sei realistisch bzgl. der Menge an bearbeitbaren Ideen - drei ist eine gute Zahl für den Anfang.

Skizziere, um weiter zu denken

Selbst beim einfachsten Skizzieren einer Idee wirst du eine Menge Details durchdenken. Brainstorme nach Möglichkeiten, dein Konzept schnell zum Leben zu erwecken. So findest du heraus, wie die Idee weitergebracht werden kann.

Greife dir Ideen heraus

Bilde mehrere Gruppen zu 2 bis 4 Personen, die sich nach der Brainstorming-Sitzung Ideen herausgreifen, um sie detaillierter zu skizzieren.

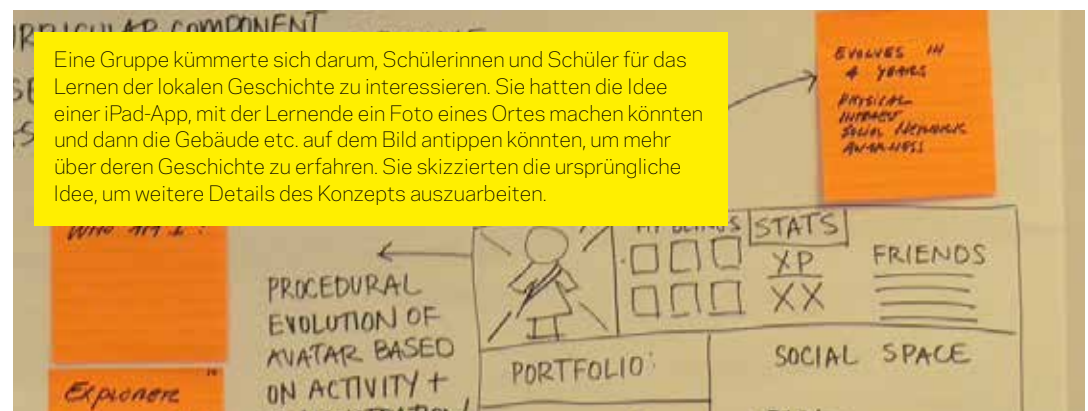
Baue die Idee aus

Brainstorme nun ein paar Minuten und suche einfache Wege zur Realisierung der betrachteten Idee. Schaffe einfache Darstellungen der Idee. Halte

es einfach und beschränke dich auf die wichtigsten Aspekte der Idee. Baue die Idee mit Brainstorming weiter aus - nicht kritisieren oder einschränken!

Besprich die Konzepte

Die einzelnen Teilteams präsentieren sich die Ideen gegenseitig. Befrage die Anderen, welche Teile deiner Darstellung sie am besten finden und wo sie noch Verbesserungsmöglichkeiten sehen.





IDEATION

Phase-Schritt

3-2

Verfeinere Ideen

Führe einen Realitäts-Check durch
Beschreibe deine Idee

ARBEITSBLATT

Arbeitsblatt 3-2 findest du auf den Seiten 56-59 des „Designer's Workbook“. Es hilft deinem Team dabei, Ideen zu verfeinern.



🕒 25-40 Minuten

🧠 Reflektierend

👤 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

ein erster Schritt zur Realisierung der Idee.

NICHT VERGESSEN:

Ein Realitäts-Check kann entmutigend sein, da du einige Ideen loslassen musst. Konzentriere dich darauf, auf lange Sicht eine Idee zu erarbeiten und halte so die Energie des Teams auf einem hohen Niveau.

Führe einen Realitäts-Check durch

Bis hierher wurden die Ideen (hoffentlich) ohne Gedanken an Einschränkungen bei der Umsetzung entwickelt. Nun ist ein Realitäts-Check sinnvoll: Identifiziere das Wichtigste an der Idee und finde Wege, es zu verbessern und weiter zu entwickeln.

Finde heraus, worum es im Kern geht

Finde mit dem Team heraus, was der Kern der Idee ist. Was genau daran ist begeisternd? Welches tatsächliche Bedürfnis wird damit befriedigt? Wenn deine Idee z. B. ein Lehrerzimmer mit großen Sofas beschreibt, dann ist der wahre Sinn dahinter, den Lehrenden einen Platz zum Ausspannen zu bieten.

Bestimme Einschränkungen

Fertige eine Liste der Hindernisse und Schwierigkeiten an, die sich aus der Idee ergeben. Was fehlt? Wer wird gegen die Idee sein? Was wird die größte Schwierigkeit darstellen? Hänge die Liste sichtbar für das Team aus. Denk daran, dass die Einschränkungen hilfreich für's Gestalten sind ... lass dich nicht durch die Liste entmutigen!

Neue Lösungen mit Brainstorming finden

Beginne zunächst mit der im ersten Schritt erstellten Ideenliste, den Kern der Idee zu ermitteln. Überlege dir weitere Möglichkeiten, die entsprechenden Bedürfnisse zu befriedigen. Moderiere ggf. ein

kurzes Brainstorming, um mehr Ideen zu generieren. Z. B.: Wie könnten wir für die Lehrenden sonst noch Plätze zum Ausspannen zwischen den Unterrichtsstunden schaffen?

Gehe dann nochmal auf die Liste der Einschränkungen ein. Suche im Brainstorming nach Wegen, die Einschränkungen zu umgehen, zu beseitigen oder abzuschwächen. Z. B.: Wie könnten wir Geld für Erholungsraum Möbel besorgen?

Entwickle die Idee weiter

Diskutiere, wie du das Konzept gemäß der neuen Ideen verändern kannst. Wie sonst kann das Bedürfnis bearbeitet werden? Wie können die Einschränkungen umgangen werden?

Archiviere Ideen

Lass Ideen fallen, die zu schwierig in der Umsetzung sind oder nicht begeistern. Aber erhalte die Haftnotizzettel, damit du später ggf. darauf zurückkommen kannst.

**IDEATION**

🕒 15-25 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-3 Personen

SCHWIERIGKEIT

★☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

eine zusammenfassende Beschreibung deiner Idee mit allen wichtigen Aspekten.

NICHT VERGESSEN:

Auch wenn du zunächst sehr viele Gedanken und Fragen entwickelst, wird die Konzeptbeschreibung umso besser, je mehr du sie zu einer prägnanten Zusammenfassung konkretisierst.

Beschreibe deine Idee

Wenn sich eine Idee weiterentwickelt, ist es hilfreich, diese Gedanken strukturiert festzuhalten. Fertige eine Konzeptbeschreibung an. Betrachte diese eher als einen Gedanken- und Fragenvorrat, denn als ein endgültiges Konzept.

Halte deine Gedanken fest

Das Team fasst die Idee auf einem großen Papier zusammen. Folgende Struktur dokumentiert die wichtigsten Aspekte:

- » Gib der Idee einen Namen.
- » Fasse die Idee in einem einzelnen Satz zusammen.
- » Beschreibe, wie die Idee funktionieren wird.
- » Benenne die Beteiligten, sowohl für die Realisierung, als auch für die Nutzung.

» Erläutere die bei deinen Recherchen identifizierten Bedürfnisse und Chancen.

» Stelle den Wert und Nutzen für alle Beteiligten dar.

» Liste Schwierigkeiten und offene Fragen auf.

Entwickle die Beschreibung weiter

Passe die Konzeptbeschreibung kontinuierlich an und verändere sie beim Experimentieren in den weiteren Iterationsschleifen. Hänge sie sichtbar für's Team aus.



Vor dem Experimentieren nahm sich das Team die Zeit, einige Details zum Konzept zu überdenken. Nachdem notiert war, welche Erfahrungen für das Konzept gesammelt werden mussten, konnte das Team die Experimente organisieren.



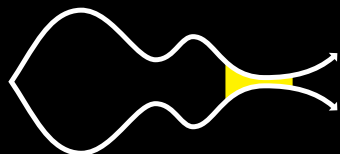
Phase

4

Experimentation



DU BEFINDEST DICH HIER IM PROZESS:



IN DIESER PHASE:

- 4-1 *Erstelle Prototypen*
- 4-2 *Sammele Feedback*

58
60

Phase

4

Die Experimentation-Phase erweckt deine Ideen zum Leben. Prototypen machen Ideen greifbar, bieten viele Lerneffekte bei ihrer Entwicklung und bei der Diskussion mit anderen Personen. Selbst mit ersten grobschlächtigen Prototypen erhältst du direktes Feedback und lernst, wie du die Idee weiter verfeinern und vorantreiben kannst.

**EXPERIMENTATION**

Phase-Schritt

4-1

Entwickle Prototypen

Erschaffe einen Prototyp

ARBEITSBLATT

Arbeitsblatt 4-1 auf den Seiten 62-63 des „Designer's Workbook“ hilft dir dabei, deine Prototypen zu dokumentieren.



🕒 45-90 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT**DEIN ERGEBNIS:**

eine greifbare Darstellung deiner Idee, anhand der gelernt und diskutiert werden kann.

NICHT VERGESSEN:

Richte dir einen „Fragen-Parkplatz“ für Fragen ein, die während des Prototypings auftauchen. Betrachte und löse diese im Verlauf der Weiterentwicklung der Idee.

Halte die Entwicklung des Prototypes über die Zeit fest - dokumentiere die Veränderungen und die Konkretisierungen.

Erschaffe einen Prototyp

Prototypen helfen dabei, die Idee anderen Personen mitzuteilen und ihre Weiterentwicklung zu diskutieren. Du kannst für alles Prototypen entwerfen. Wähle aus folgender Liste die Form, die am besten zu deiner Idee passt.

Erstelle ein Storyboard

Visualisiere deine Idee mit all Ihren Facetten mit einer Reihe von Bildern, Skizzen, Cartoons im zeitlichen Verlauf - oder nutze einfach Textblöcke. Strichmännchen sind ausreichend - du musst kein Künstler sein. Nutze Haftnotizzettel oder verschiedene Blätter, damit du die Reihenfolge ggf. ändern kannst.

Erstelle eine Grafik

Erstelle eine Prozess-, Netzwerk-, Ablaufgrafik oder andere grafische Darstellung deiner Idee.

Schreibe Zukunfts-Geschichten

Erzähle eine Geschichte über die Idee in der Zukunft. Beschreibe, welche Erfahrungen damit gesammelt werden. Schreibe einen Zeitungsbericht darüber. Erstelle einen Elternbrief, der darüber berichtet. Beschreibe die Idee, als wäre sie schon auf der Schulwebsite veröffentlicht.

Erstelle eine Werbeanzeige

Entwerfe eine hypothetische Werbeanzeige, welche die besten Aspekte der Idee bewirbt. Hab Spaß und übertreibe schamlos.

Baue Attrappen

Baue Modelle von Websites und Computerprogrammen mit einfachen Bildschirmzeichnungen auf Papier. Klebe die Papiere vor echte Bildschirme oder Smartphones, wenn damit die Idee demonstriert wird.

Baue ein Modell

Erstelle ein einfaches dreidimensionales Modell der Idee. Nutze Papier, Pappe, Draht, Textilien und was du sonst noch finden kannst. Halte es am Anfang einfach und grob und verfeinere es im Laufe der Zeit.

Führe ein Rollenspiel durch

Mache deine Idee erlebbar. Schlüpfe in die Rollen derer, die Teil der entsprechenden Situation sind und entdecke ihre Fragen und Probleme.

Verschiedene Prototypen

Beim Prototyping geht es nicht darum, gleich beim ersten Mal alles richtig zu machen: Gute Prototypen verändern sich deutlich im Laufe der Zeit.

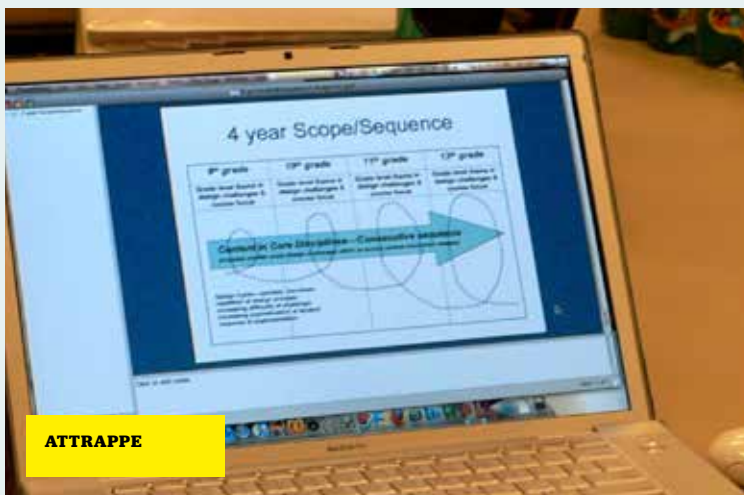
Fordere dich selbst heraus: Entwickle mindestens drei verschiedene Versionen deiner Idee, um möglichst viele denkbare Lösungssaspekte zu testen.



GRAFIK



INTERAKTION



ATTRAPPE



MODELL



ROLLENSPIEL

**EXPERIMENTATION**

Phase-Schritt

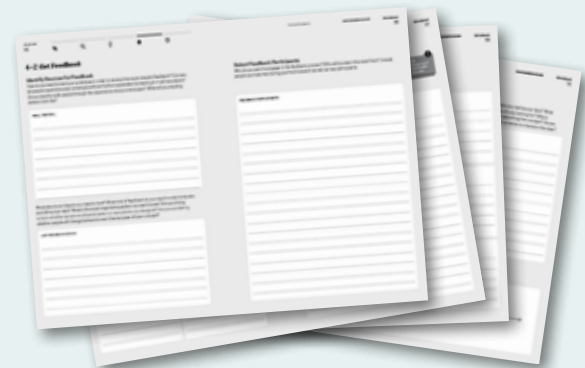
4-2

Samme Feedback

Identifiziere Feedback-Quellen
 Wähle Teilnehmende aus
 Entwickle einen Leitfaden
 Moderiere Feedback-Gespräche
 Sichere die Ergebnisse
 Integriere das Feedback
 Identifiziere, was nötig ist

ARBEITSBLATT

Arbeitsblatt 4-2 auf den Seiten 64-73 des „Designer's Workbook“ unterstützt das Team beim Sammeln von Feedback.



🕒 15-25 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

★☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Plan der Feedback-Aktivitäten

NICHT VERGESSEN:

Du benötigst nur einige Gespräche für ein robustes Feedback. Finde die wenigen Gesprächspartner, die dir mit ihrem Feedback am besten weiterhelfen.

Identifiziere Feedback-Quellen

Feedback ist eines der wertvollsten Mittel, eine Idee weiter zu entwickeln. Das Präsentieren von Prototypen hilft dir zu erkennen, was Andere tatsächlich anspricht und welche Aspekte verbessert werden müssen.

Wähle das Umfeld

In welcher Umgebung willst du die Idee besprechen? Ist es hilfreich, zunächst informell eine grobe Idee im vertrauten Umfeld zu präsentieren? Lernst du am meisten, wenn der Prototyp in seinem späteren Umfeld genutzt wird?

Definiere, was getestet wird

Das Team legt fest, welche Art von Feedback gesucht wird. Feedback als erster Eindruck der Idee? Feedback dazu, ob Personen an dem Neu-Gestalteten teilnehmen würden? Feedback dazu, ob Menschen wegen des Konzepts ihr Verhalten im Laufe der

Zeit ändern würden? Halte die Gedanken in einer Liste fest, welche die Ziele der Feedback-Sammlung aufführt.

Definiere die Feedback-Aktivitäten

Plane die Feedback-Aktivitäten sorgfältig gemäß der festgelegten Ziele. Vereinbare ein Gespräch, wenn es um einen ersten Eindruck geht. Versuche die Realität zu simulieren, wenn es um die Beobachtung von Verhalten geht. Stelle den Prototyp für eine längere Zeit zur Verfügung, falls es um Langzeitwirkungen geht.

**EXPERIMENTATION**

20-45 Minuten

Aktiv

2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

Aktivitäten und Termine, um Feedback zum Prototyp zu erhalten.

NICHT VERGESSEN:

Feedback ist selbst bei noch groben Ideen hilfreich. Es ist einfach, erste Besprechungen informell mit Freunden und Kollegen durchzuführen, bevor Feedback-Sitzungen anberaumt werden.

Fürchte dich nicht vor den Skeptikern: Meistens lernst du am meisten aus der härtesten Kritik.

20-30 Minuten

Aktiv

2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Leitfaden, um möglichst viel aus den Feedback-Gesprächen lernen zu können.

NICHT VERGESSEN:

Schaffe eine Atmosphäre des Zusammenarbeitens und Weiterentwickelns des Prototyps - und weniger eine Atmosphäre des Kritisierens. Vermeide geschlossene Fragen und lade die Personen ein, über Verbesserungen nachzudenken.

Wähle Teilnehmende aus

Personen, die die Entwicklung deiner Idee kontinuierlich verfolgt haben, können detailliert Feedback geben. Personen, für die die Idee neu ist, helfen dir zu verstehen, welche Aspekte am ansprechendsten oder schwierigsten sind. Entscheide, welche Perspektiven dich interessieren.

Lege die Teilnehmenden fest

Erstelle eine Liste der möglichen Teilnehmenden des Feedback-Prozesses. Betrachte hierzu die Übersichten der Nutzerinnen und Nutzer sowie der Beteiligten. Diskutiere, von wem am meisten gelernt werden kann. Schließe auch Personen aus den Feldrecherchen und neue Teilnehmende ein.

Plane Interaktion und Logistik

Lege Ort und Zeit für die Feedback-Aktivität fest. Überlasse eventuell den Teilnehmenden bereits im Vorfeld den Prototyp zum Testen.

Lade die Teilnehmenden ein

Trete wieder mit Teilnehmenden aus früheren Prozessphasen in Kontakt. Sie sind generell daran interessiert, etwas über das Fortschreiten der Ideenentwicklung zu erfahren. Identifiziere auch neue Teilnehmende innerhalb und außerhalb deines Netzwerks.

Entwickle einen Leitfaden

Ein gutes Feedback-Gespräch ist ein Mix aus spontanen Reaktionen auf den Prototyp und strukturierten Fragen, um die Meinungen verschiedener Gesprächspartner zum gleichen Thema vergleichen zu können. Fertige dir einen Leitfaden an, der dich in beiden Belangen unterstützt.

Wähle noch offene Frage aus

Wähle aus den noch offenen Fragen, die sich bei der Ideenentwicklung ergaben, jene aus, zu denen du Feedback suchst. Diskutiere im Team auch mögliche weitere Themenfelder.

Fördere mit Fragen die Weiterentwicklung

Formuliere die Fragen so, dass sie zu konstruktivem Feedback führen und ermutige die Teilnehmenden, auf der Idee aufzubauen, z. B.:

- » „Was begeistert dich am meisten an dieser Idee und warum?“
- » „Wenn du genau eine Sache an diesem Prototyp ändern könntest - was wäre es?“
- » „Was würdest du an dieser Idee gerne verbessern?“

Strukturiere deinen Leitfaden

Ordne deine Fragen nach folgender Struktur:

- » Beginne mit allgemeinen Eindrücken. Die Teilnehmenden sollten ihre ersten Gedanken über dein Konzept mitteilen.
- » Bitte um spezifisches Feedback zur Idee.
- » Öffne die Diskussion und ermutige zu einem breiter gehaltenen Gespräch.

Erstelle deinen Leitfaden gut lesbar, damit du während des Gesprächs einfach drauf schauen kannst. Wähle eine vernünftige Gesprächsdauer.

**EXPERIMENTATION**

🕒 30-60 Minuten

👤 Aktiv

👤 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

konstruktives Feedback zu deinem Prototyp.

NICHT VERGESSEN:

Lass die Teilnehmenden dein Konzept erleben, statt nur darüber zu sprechen: Lass sie mit einem Prototyp in ihrer eigenen Umgebung interagieren oder integriere sie in ein Rollenspiel.

Moderiere Feedback-Gespräche

Die wichtigste Zutat für ein Feedback-Gespräch ist Aufrichtigkeit: Vielleicht sind die Leute zu schüchtern, zu sagen, was sie wirklich denken - sie wissen, was du in die Idee investiert hast. Schaffe eine Atmosphäre, die eine offene Kommunikation fördert.

Sorge für Ehrlichkeit und Offenheit

Beschreibe deinen Prototyp als etwas, das noch in Arbeit ist. Stelle klar, dass die Entwicklung noch in Gang ist und dass du nicht viel Zeit in die Erstellung des Prototypen oder die Details gesteckt hast.

Bleibe neutral

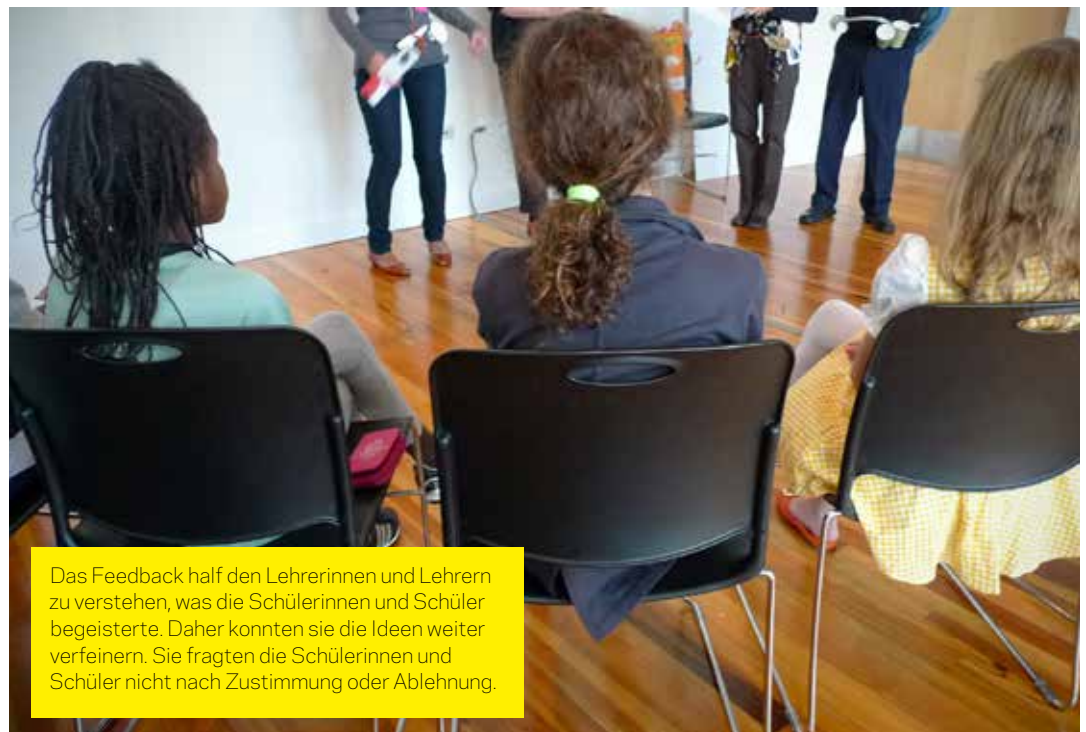
Stelle alle Konzepte in einem neutralen Tonfall vor. Sei nicht verteidigend - nimm das Feedback an und notiere sowohl die positiven als auch die negativen Kommentare.

Zeige mehrere Prototypen

Bereite verschiedene Prototypen vor und lass die Teilnehmenden vergleichen und Gegensätze erkennen.

Verändere die Prototypen direkt

Bitte die Teilnehmenden, die Idee weiterzuentwickeln und den Prototyp auf der Stelle zu verändern. Sei bereit, Dinge zu verändern oder zu entfernen.



Das Feedback half den Lehrerinnen und Lehrern zu verstehen, was die Schülerinnen und Schüler begeisterte. Daher konnten sie die Ideen weiter verfeinern. Sie fragten die Schülerinnen und Schüler nicht nach Zustimmung oder Ablehnung.

**EXPERIMENTATION**

🕒 20-35 Minuten

🗨️ Reflektierend

👤 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

eine Übersicht neuer Ideen und Blickwinkel zur Verbesserung deines Konzepts.

NICHT VERGESSEN:

Schreibe nicht davor zurück, deinen Prototyp während des Feedbacks zu ändern. Führe iterative Tests sofort durch.

Sichere die Ergebnisse

Feedback-Gespräche liefern wertvolle Informationen und die subtilen Eindrücke der Reaktionen der Teilnehmenden sind oft sehr bemerkenswert. Nimm dir direkt nach dem Gespräch die Zeit, festzuhalten, was du beobachtet hast.

Finde Ort und Zeit

Plane etwas Zeit für das Festhalten der Eindrücke direkt nach dem Gespräch ein. Dann ist die Erinnerung ungetrübt.

Sichere Design-Ideen und nächste Iterationen

Diskutiere, wie der Prototyp verbessert werden kann und halte Ideen für weitere Iterationen direkt fest.

Teile deine Eindrücke

Das Team bespricht die Feedback-Gespräche und vergleicht die Lerneffekte der Gruppenmitglieder miteinander. Notiere diese Unterhaltung und achte dabei auf folgende Punkte:

- » Was haben die Teilnehmenden am besten bewertet?
- » Was hat sie begeistert?
- » Was würde sie von der Idee überzeugen?
- » Welche Teile würden die Teilnehmenden verbessern wollen?
- » Was hat nicht funktioniert?
- » Was sollte weiterhin untersucht werden?



Direkt nach der Besprechung eines Prototyps mit einem Anwender, hat dieses Team sich zur Diskussion des gesammelten Feedbacks getroffen. Die Erinnerung war frisch und sie veränderten rasch den Prototyp - noch vor dem nächsten Feedback-Gespräch.

**EXPERIMENTATION**

🕒 20-40 Minuten

🗨️ Reflektierend

👤 2-4 People

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

auf dem Feedback basierende Varianten des Konzepts.

NICHT VERGESSEN:

Nimm das Feedback nicht wortwörtlich an. Du musst nicht jeden kleinsten Hinweis umsetzen. Betrachte Feedback als Inspirationsquelle für bessere Lösungen.

Integriere das Feedback

Feedback ist unbezahlbar für die Weiterentwicklung der Idee - es kann aber auch verwirrend und widersprüchlich sein oder nicht zu den Zielen passen. Durchforste die Anregungen. Entscheide, was du bei der nächsten Iterationsschleife umsetzen willst.

Strukturiere das Feedback

Das Team diskutiert die verschiedenen Reaktionen zum Prototyp - beginnend mit den unmittelbar nach dem Gespräch festgehaltenen. Notiere sie auf Haftnotizzettel und gruppier sie zu Clustern: Was wurde positiv aufgenommen? Welche Bedenken kamen auf? Welche Verbesserungs- und Veränderungsvorschläge gab es?

Bewerte die Relevanz

Nimm dir Zeit für einen Rückblick. Schau dir die früheren Lernergebnisse und Ideen an. Was war die ursprüngliche Absicht? Ist dies immer noch richtig, wenn das erhaltene Feedback berücksichtigt wird?

Priorisiere das Feedback: Was ist am wichtigsten für den Erfolg? Ordne deine Notizen und schaffe einen Überblick, welches Feedback du aufgreifen willst.

Verbessere den Prototyp iterativ

Nutze wertvolles Feedback für dein Konzept. Ändere, wo Schwachstellen erkannt wurden. Verstärke, was vorteilhaft empfunden wurde. Erstelle einen neuen Prototyp und bespreche ihn. Wiederhole iterativ Feedbackschleifen und verbessere dein Konzept weiter.

BEISPIEL

An der Albemarle County Public Schools in Charlottesville, Virginia, wurde ein Team gebildet, um die Gestaltung der Bibliotheksräume zu überdenken. Sie fragten sich, ob ein Reichtum an Wissen die dringendste Notwendigkeit für die aktuellen Schülerinnen und Schüler sei, und überlegten: *Wie könnten wir Räume schaffen, in denen Kinder suchen, in Kontakt treten, kommunizieren und etwas tun können?*

In der Interpretation-Phase ermittelte das Team Erkenntnisse über erfolgskritische Anforderungen bzgl. Zugang, Flexibilität und Zusammenarbeit, die Design-Lösungen erfüllen müssten, um erfolgreich zu sein. Sie bauten rasch kostengünstige Prototypen ... veränderten die Bibliothek, um neue Lösungen ohne große Investitionen auszuprobieren. Sie erstellten sich Lernpläne, um sicherzustellen, dass sie Feedback von den Kindern und anderen Beteiligten in den Schulen erfassten.

Superintendent Pam Moran zelebrierte das Experimentieren mit Prototypen, mit der Idee, dass kein Design statisch ist. Das Team sammelte Rückmeldungen von Kindern und Angestellten und entwarf das Design auf der Grundlage des Feedbacks immer weiter, um sicherzustellen, dass die Entwürfe großartig für die Schüler sind und auf die einzigartige Identität der Schule eingehen - denn Pam kennt die Risiken bezirksweiter Einheitslösungen.

Die erarbeiteten Lösungen reichten von Ideen-Malwänden, über Werkzeugausgaben bis hin zu Medienlabors, in denen Kinder diverse Projekte bearbeiten können - von Rap-Musik bis hin zu Dokumentarfilmen. Durch das Gestalten für die Bedürfnisse heutiger Schülerinnen und Schüler, entwickelte Albemarle die gemeinschaftlich genutzten Räume in den Schulen hin zu einem Ort für einen Mix aus stiller Besinnlichkeit und enthusiastischem Tun.



**EXPERIMENTATION**

30-45 Minuten

Aktiv

2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆☆

DEIN ERGEBNIS:

Wissen, was erforderlich ist, um die Idee zu realisieren.

NICHT VERGESSEN:

Vielleicht brauchst du mehr, als du von der Schule bekommen kannst. Gib nicht auf. Finde kreative Wege, dein Konzept innerhalb deiner Grenzen umzusetzen.

Identifiziere, was nötig ist

Die meisten Konzepte können nicht mit nur einem Prototyp realisiert werden. Viele Iterationsschleifen benötigen entsprechende Ressourcen und Möglichkeiten - nämlich Geld, Zeit und Leute. Bestimme genau, was erforderlich ist, um deine Idee zum Leben zu erwecken.

Bestimme die Materialien

Notiere alle Materialien, die für die Umsetzung des Konzepts erforderlich sind. Gibt es diese Dinge an der Schule? Müssen irgendwelche Posten eingekauft werden?

Berechne die erforderlichen Gelder

Geld ist immer ein knappes Gut im Bildungswesen. Lass dich nicht entmutigen. Suche nach kreativen Wegen, wie eine Benefizveranstaltung oder Fördermittel. Können existente Budgets genutzt werden? Die Frage, wie die Idee mit wenig Mitteln realisiert werden könnte, ist eventuell eine gute Brainstorming-Frage.

Schätze den Zeitrahmen ab

Schätze, wie lange du für die Umsetzung brauchen wirst. Ist eine Vorbereitungszeit erforderlich? Muss jemand qualifiziert werden? Wirst du existierende Sitzungen anderweitig nutzen?

Benenne Beteiligte und Partner

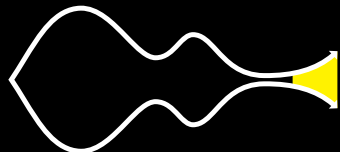
Erstelle eine Übersicht der Personen, die bei der Realisierung helfen können. Welche Fähigkeiten suchst du? Wer wird sich unterstützend einbringen? Benötigst du einen Befürworter auf höherer Ebene für die Idee? Finde heraus, welche Möglichkeiten die Schule selbst bietet und welche Fähigkeiten du extern suchen musst. Denke darüber nach, das Netzwerk zu vergrößern und ggf. Eltern, Ehemalige und/oder Nachbarn einzubinden.

Erstelle einen Aktionsplan

Überlege, welche Aktivitäten das Konzept am besten voran bringen.
Brauchst du ein Werbeprospekt?
Musst du Partner einbinden?
Wie wirst du die Sache publik machen?



DU BEFINDEST DICH HIER IM PROZESS:



IN DIESER PHASE:

- 5-1 Überwache deinen Lernerfolg
- 5-2 Mach weiter

68
70

Phase

5

Die Evolution-Phase betrifft die Weiterentwicklung deines Konzepts im Laufe der Zeit. Sie umfasst das Planen der nächsten Schritte, die Kommunikation mit den Leuten, die bei der Realisierung helfen können sowie die Dokumentation des Prozesses. Oft ändern sich die Dinge im Laufe der Zeit und Hinweise auf selbst kleinste Veränderungen oder Entwicklungen sind wichtig.



Phase-Schritt

5-1

Überwache deinen Lernerfolg

Definiere Erfolg
Dokumentiere den Fortschritt

ARBEITSBLATT

Arbeitsblatt 5-1 auf den Seiten 76-79 des „Designer's Workbook“ hilft dir, dein Lernen nachhaltig im Blick zu haben.



🕒 20-45 Minuten

🧠 Reflektierend

👤 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

Kriterien, um den Erfolg deines Konzepts zu bewerten.

NICHT VERGESSEN:

Betrachte die Erfolgskriterien als Indikator dafür, welche Teile des Konzepts weiter verbessert werden müssen. Wirf Ideen nicht einfach weg.

Definiere Erfolg

Wenn dein Konzept sich entwickelt, kannst du beginnen, seine Wirkung zu messen. Definiere eine Reihe von Erfolgskriterien, um die Fortschritte während des Entwickelns zu leiten und zu bewerten.

Denk an die Beteiligten

Sieh dir nochmals die ursprüngliche Liste der Beteiligten an. Welchen Nutzen stiftet das Konzept für diese Gruppen? Wurde der Prototyp von den Menschen genutzt, für die er gedacht ist? Was halten diese Leute vom Konzept?

Definiere Erfolgsindikatoren

Diskutiere, was Erfolg für das Team bedeutet:

- » Soll eine große Anzahl Kolleginnen und Kollegen an einer Veranstaltung teilnehmen?
- » Was wünschst du dir, aus dem Munde der Eltern zur Idee zu hören?
- » Welche Ergebnisse würdest du gerne in einem Schulbericht wiederfinden?

- » Was würdest du der Schulleitung sagen, um mehr Mittel zu erhalten?
- » Was würdest du gerne aus dem Munde der Schülerinnen und Schüler zur Idee hören?

Halte fest, was geschieht

Denke nach, wie du die Wirkung messen könntest. Wirst du aktiv Personen fragen? Kannst du bestimmte Werte zählen? Kannst du Daten aus einer anderen Quelle nutzen?

Plane das nachhaltige Messen und Verfolgen der Indikatoren. Beobachte und notiere die Wirkung über die Zeit und überdenke die Kriterien hin und wieder.

**EVOLUTION**

30-60 Minuten

Aktiv

2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT**DEIN ERGEBNIS:**

Nachweis der nützlichen Wirkung des Konzepts im Laufe der Zeit.

NICHT VERGESSEN:

Sei wachsam und suche sowohl nach Anzeichen beabsichtigter, als auch unbeabsichtigter Wirkungen. Oftmals sind Behelfslösungen und unsachgemäßer Gebrauch des Konzepts Ausgangspunkt für neue Design-Challenges.

Dokumentiere den Fortschritt

Wenn eine Idee umgesetzt wurde und Teil des Alltags geworden ist, kann die Beobachtung der Wirkung leicht aus den Augen verloren werden. Veränderung vollzieht sich oft schleichend und es ist wichtig, dezent den Erfolg im Blick zu behalten.

Überwache Veränderungssignale

Nutze deine Forschungsfähigkeiten, die du in der Discovery-Phase entwickelt hast, um Veränderungsindikatoren im Auge zu behalten. Hast du Verhaltensänderungen festgestellt? Hast du Bemerkungen der Schülerinnen und Schüler wahrgenommen? Stell Fragen, höre dir Geschichten an, fertige Notizen und Fotos an.

Storytelling zu Erfahrungen/Beobachtungen

Führe Reflexionssitzungen mit dem Team durch. Die Teammitglieder erzählen sich gegenseitig Geschichten über ihre Beobachtungen. Schreibe Zitate und Beobachtungen mit und identifiziere Themenüberschneidungen.

Diskutiere die bemerkten Effekte

Das Team reflektiert die bemerkten Veränderungen. Vergleiche diese Eindrücke mit den anfänglichen Umständen. Betrachte die Erkenntnisse aus den früheren Prozessphasen. Fertige ggf. eine Vorher-Nachher-Übersicht an.

Feiere das Erreichte

Schaffe ein Bewusstsein für die erreichten Veränderungen. Feiere sie - selbst wenn sie nur klein sind - mit den Kolleginnen und Kollegen und ermutige sie, sich weiter einzubringen.



Phase-Schritt

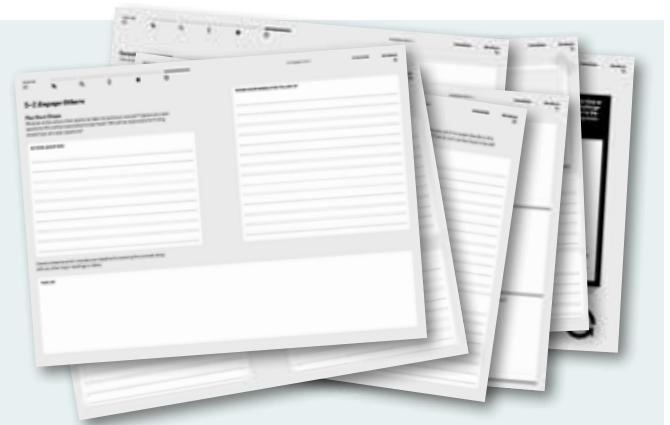
5-2

Mach weiter

Plane die nächsten Schritte
Binde weitere Personen ein
Baue ein Netzwerk auf

ARBEITSBLATT

Arbeitsblatt 5-2 auf den Seiten 80-93 des „Designer's Workbook“ hilft dem Team beim Weitermachen.



 30-45 Minuten

 Aktiv

 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

☆☆☆☆☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Kalender mit den Aktivitäten der Teammitglieder zur Konzeptrealisierung.

NICHT VERGESSEN:

Eine Idee ändert sich oft stark, wenn Leute sie nutzen und dann an ihre eigenen Bedürfnisse anpassen. Betrachte Anpassungen als weitere Lerngelegenheit. Baue ein starkes Team auf und bestätige die Teammitglieder darin, sich für Ihre Beiträge verantwortlich zu fühlen.

Plane die nächsten Schritte

Bei der Umsetzung einer Idee ist eine andere Vorgehensweise angebracht, als bei ihrer Generierung. Wenn aus der Idee ein solides Konzept geworden ist, sollten die nächsten Schritte geplant werden. Erstelle mit dem Team und den Beteiligten einen Zeitplan für die Realisierung.

Ermittle die Aufgaben

Erstelle einen Überblick aller Aktivitäten, die zur Realisierung erforderlich sind. Schreibe sie auf Haftnotizzettel. Nutze andersfarbige Zettel, um offene Fragen festzuhalten.

Weise Verantwortliche zu

Ordne jeder identifizierten Aufgabe ein Teammitglied oder einen Partner zu. Betrachte die offenen Fragen und entscheide, wer verantwortlich ist, sie zu beantworten. Notiere den Namen der jeweils Verantwortlichen auf die Haftnotizzettel.

Identifiziere Lücken

Gibt es Aufgaben, denen keine Person zugewiesen werden kann oder Fragen, die nicht beantwortet werden können? Erstelle eine Liste der Aufgaben, für die du Hilfe suchen musst.

Erstelle einen Zeitplan

Ordne alle Aufgaben nach ihrer zeitlichen Abfolge. Triff Vereinbarungen über die jeweilige Dauer und konkrete Termine.

Plane Terminsitzungen

Lege einen Zeitpunkt für eine regelmäßige informelle Teamsitzung fest (z. B. ein wöchentlicher Frühstückstermin von 30 Minuten), um in Schwung zu bleiben. Nutze diese Zeit für den Austausch von Gedanken, Ideen und Bedenken.



🕒 30-60 Minuten

👤 Aktiv

👥 2-4 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

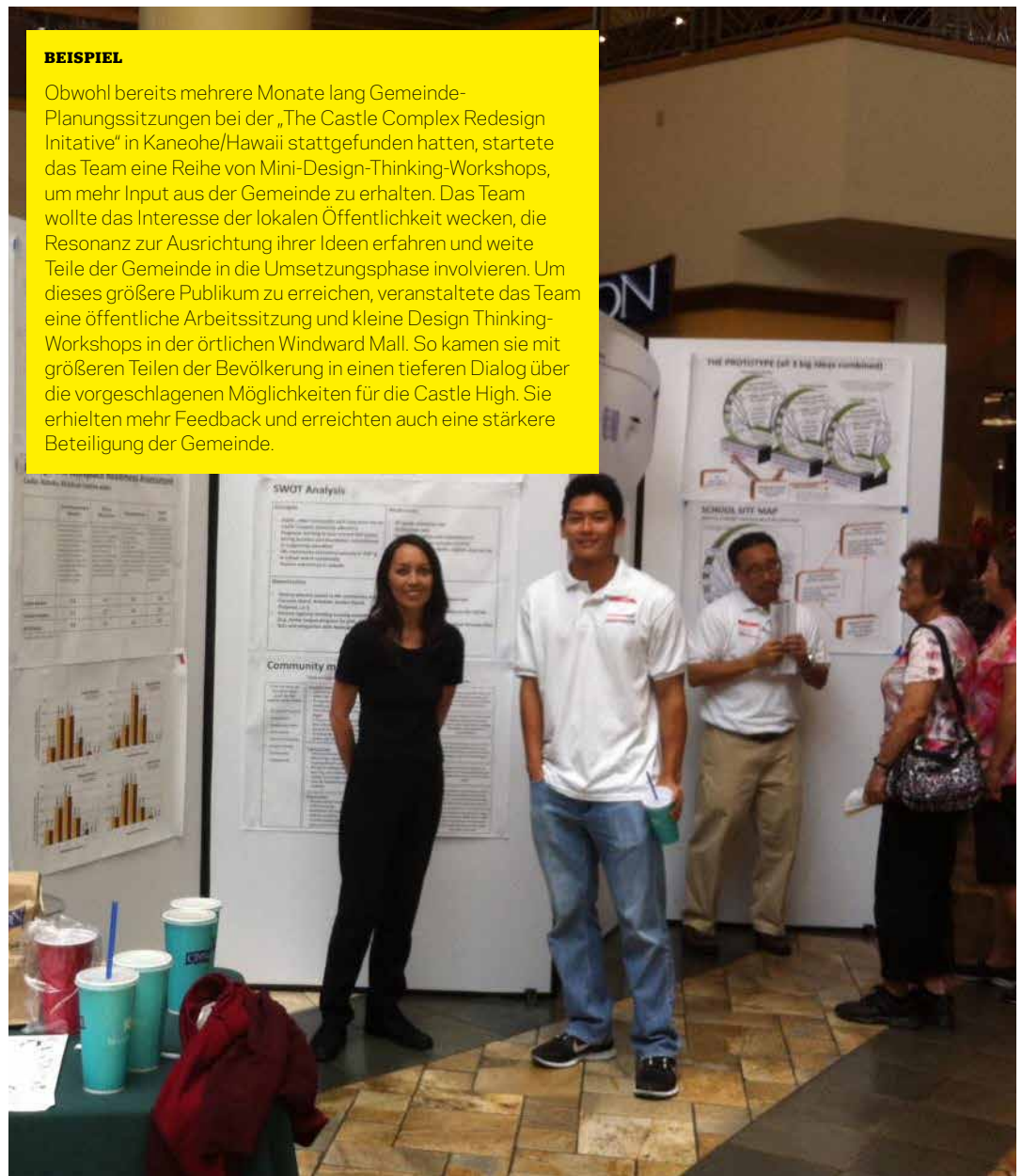
ein publikumsspezifischer Weg, weitere Personen in deine Design-Challenge einzubinden.

Binde weitere Personen ein

Damit neue Designs ihr volles Potenzial entfalten können, müssen die Lösungen mit Leuten außerhalb des Teams diskutiert werden. Je nach beabsichtigtem angestrebtem Ergebnis, kannst du dein Konzept präsentieren, Partnerschaften aufbauen oder deine Geschichte verbreiten. Wähle jene mitreißende Methode, die das Erreichen deiner Zielstellungen in Falle deiner Challenge am besten unterstützt.

BEISPIEL

Obwohl bereits mehrere Monate lang Gemeinde-Planungssitzungen bei der „The Castle Complex Redesign Initiative“ in Kaneohe/Hawaii stattgefunden hatten, startete das Team eine Reihe von Mini-Design-Thinking-Workshops, um mehr Input aus der Gemeinde zu erhalten. Das Team wollte das Interesse der lokalen Öffentlichkeit wecken, die Resonanz zur Ausrichtung ihrer Ideen erfahren und weite Teile der Gemeinde in die Umsetzungsphase involvieren. Um dieses größere Publikum zu erreichen, veranstaltete das Team eine öffentliche Arbeitssitzung und kleine Design Thinking-Workshops in der örtlichen Windward Mall. So kamen sie mit größeren Teilen der Bevölkerung in einen tieferen Dialog über die vorgeschlagenen Möglichkeiten für die Castle High. Sie erhielten mehr Feedback und erreichten auch eine stärkere Beteiligung der Gemeinde.



**NICHT VERGESSEN:**

Betrachte die Geschichte, die du erzählst oder das Konzept, das du vorstellst, als einen Prototyp an sich. Vielleicht musst du dies mehrfach und bei unterschiedlichen Personen tun, bis du die passendste Form gefunden hast. Bei jeder Durchführung kannst du deine Präsentation verbessern.

Sei nicht schüchtern. Beginne damit, was dich am meisten begeistert - sprich über die Möglichkeiten und eher über das große Ganze, als über Details. Dadurch können Andere den Wert des Konzepts erkennen und dazu beitragen.

NICHT VERGESSEN:

Lass dich nicht durch die verschiedenen Arbeitsstile deiner Partner irritieren. Jede Bildungseinrichtung hat ihren eigenen Charakter und staatliche oder private Organisationen funktionieren auf ihre eigene Art und Weise. Betrachte diese Unterschiede als Lerngelegenheiten.

Präsentiere dein Konzept

Eine glaubwürdige und inspirierende Geschichte wird Andere davon überzeugen, das Konzept zu unterstützen. Entwickle deine Präsentation um sie zu motivieren, dabei zu helfen, die Idee zum Leben zu erwecken.

Kenne dein Publikum

Wen möchtest du von der Idee begeistern? Versetze dich in die Rolle der Zuhörenden: Was kann sie an der Idee interessieren? Was wird sie motivieren?

Zum Beispiel:

- » Für Lehrende: Wie hilft es mir bei meiner Arbeit? Wie hilft es meinen Schülerinnen und Schülern?
- » Für die Verwaltung: Wie verändert dies die Wahrnehmung unserer Schule?
- » Für Eltern: Wie unterstützt dies den schulischen Erfolg meines Kindes?
- » Für Schülerinnen und Schüler: Wird das Lernen damit mehr Spaß machen?
- » Für mögliche Teammitglieder: Warum sollte ich Teil davon sein? Was habe ich davon?

Betone die Möglichkeiten

Finde ein provokatives Statement für deine Idee. Begeistere das Publikum von den Möglichkeiten. Formuliere sie als „Was wäre wenn...?“

Konstruiere eine Geschichte

Erzähle eine kurze und einnehmende Geschichte zum wichtigsten Aspekt des Konzepts. Beschreibe, was die Inspiration war und wie es zu den ermittelten Bedürfnissen passt. Berichte über frühes Feedback zu Prototypen oder Pilotversuchen.

Verdeutliche den Wert

Erläutere den Nutzen der Idee für die Involvierten. Erkläre dies klar und deutlich. Stelle die Bedürfnisse konkret dar. Mach dem Publikum deutlich, was du von ihm erwartest. Nutze deine Liste mit Unterstützungsbedarfen und teile mit, was du brauchst.

Ermutige zum Mitmachen

Lade ein, mitzureden oder bei der Realisierung zu helfen. Überlege, das Publikum in Aktivitäten einzubinden und zu beteiligen, die den Design-Prozess erlebbar machen.

Baue Partnerschaften auf

Oft sind nicht alle für die Realisierung benötigten Fähigkeiten oder Ressourcen verfügbar. Schau nach Außen und finde Partner, die helfen können.

Lege fest, was gebraucht wird

Sieh die Liste deiner Bedarfe und offenen Fragen durch. Überlege, was das Team leisten kann und was nicht.

Identifiziere Partner

Erstelle eine Übersicht der Organisationen oder Personen, welche die gesuchten Fähigkeiten haben. In welcher Beziehung stehst du zu ihnen? Wie kannst du sie erreichen? Notiere, wer die potenziellen Partner ansprechen wird.

Plane die Form der Zusammenarbeit

Passe deine Präsentation an, um die Begeisterung für das Konzept mit den neuen Partnern zu teilen und klar deine Erwartungen für die Zusammenarbeit mitzuteilen. Schreibe Ziele, Sitzungstermine und Verantwortlichkeiten auf, um ein gemeinsames Verständnis der jeweiligen Beiträge zu gewinnen.

Lernt voneinander

Tausche dich intensiv mit den Partnern aus. Sprich offen über den Projektfortschritt, stelle viele Fragen und ermutige die Partner, aktiv ihre Gedanken zu äußern.

**EVOLUTION****BEISPIEL**

Der „Albemarle School District“ legte sein Design-Konzept vor, als über das Redesign der Schulbibliotheken gesprochen wurde. Nachdem die Bibliothekarinnen und Bibliothekare ihre eigenen Nutzerrecherchen durchgeführt und ein neues Verständnis für die Bedürfnisse der Schülerin und Schüler entwickelt hatten, konnten sie interessante Ideen vorweisen, die weder Berater, noch Behördenmitarbeiter der Zentrale, noch Architekten bisher erdacht hatten. Der District äußerte, dass das Projekt quasi die Dinge auf den Kopf gestellt habe und Architekten nicht als Experten, sondern als Zuhörer dazu stießen. Bibliothekarinnen, Bibliothekare und Lehrere leiteten die Architekturdiskussionen - gewappnet mit den Bedürfnissen der Nutzer. Sie konnten eine Brücke zu jenen bauen, die für sie gestalten und ihnen somit helfen, die Besonderheiten des heutigen Lernens zu verstehen sowie bestimmte Charakteristika der einzelnen Schulen zu berücksichtigen. Z. B. konnten die Bibliothekarinnen und Bibliothekare die Architekten von ihrem Grundsatz wegbewegen, große architektonisch imponierende Ausleihtheken zu bauen, welche sie an einen Platz fesselten - hin zum Verständnis ihrer aktuellen Bedürfnisse, wie einer flexiblen Ausleihe und der Integration moderner Recherche-Technologien..

**NICHT VERGESSEN:**

Passe deine Geschichte an dein Publikum an. Was würdest du der Schulleitung erzählen? Was sollen Eltern mitnehmen? Was würdest du dem Schulumt vortragen?

Verbreite deine Geschichte

Geschichten eignen sich hervorragend, um die Erfahrungen des Design-Prozesses zu kommunizieren. Baue deine Geschichte so auf, dass sie gut verbreitet werden kann.

Sammele Erinnerungen

Lass mit dem Team die Erfahrungen des Prozesses Revue passieren. Erwähne dich an die besten Momente, überraschende Begegnungen und die herausforderndsten Tage. Notiere dies auf Haftnotizzettel.

Mach eine Geschichte daraus

Forme eine Geschichte aus den Erfahrungen. Strukturiere deine Gedanken nach folgenden Aspekten.

Erstelle eine Übersicht zu diesen Fragen:

- » Mit welcher Challenge bist du gestartet?
- » Wer war Teil des Teams?
- » Welche Partner wurden eingebunden?
- » Welche Bedürfnisse hast du ermittelt?
- » Wie hast du auf deine Erkenntnisse reagiert?
- » Welche Erfahrungen hast du gesammelt?

Rede über interessante Erfahrungen:

- » Was war das Überraschendste, das Du auf der Suche nach Inspiration gelernt hast?
- » Welche Brainstorming-Idee war am absurdesten? Welcher Prototyp war der kreativste?

Teile deine Eindrücke mit:

- » Welche Momente und Erfahrungen haben dich am meisten bereichert?
- » Welcher Teil des Prozesses war der schwierigste?

Illustriere deine Geschichte mit Fotos.

Verbreite deine Geschichte

Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Verbreitung. Erstelle Materialien, die den Teammitgliedern das Erzählen erleichtern. Erstelle eine E-Mail, die weitergeleitet werden kann. Schreibe einen Text, der in Elternbriefe integriert werden kann oder einen Artikel für die Schulwebsite.

**BEISPIEL**

Lehrerinnen und Lehrer der Ormondale Elementary School verfassten einen Leitfaden für „Investigative Learning“, um ihre durch Design-Thinking inspirierten Lehrmethoden zukünftig neuen Kolleginnen und Kollegen vorstellen zu können, wenn diese an der Schule die Arbeit aufnehmen.

**EVOLUTION**

🕒 30-60 Minuten

👤 Aktiv

👥 3-5 Personen

SCHWIERIGKEIT

★★★★☆

DEIN ERGEBNIS:

ein Netzwerk von Gestalterinnen und Gestaltern, die dir Rat und Feedback bei deinen Challenges geben können.

NICHT VERGESSEN:

Der beste Weg, dein Verständnis für Design-Thinking zu vertiefen ist, neue Challenges anzugehen. Nach jedem beendeten Prozess wirst du dazu gelernt haben.

Baue ein Netzwerk auf

Ein Designer-Netzwerk hilft dir, deine Fähigkeiten zu vertiefen. Baue eine Gemeinschaft auf, in der du deine Erfahrungen austauschen und Rat zu deinen Challenges einholen kannst.

Baue ein Netzwerk auf

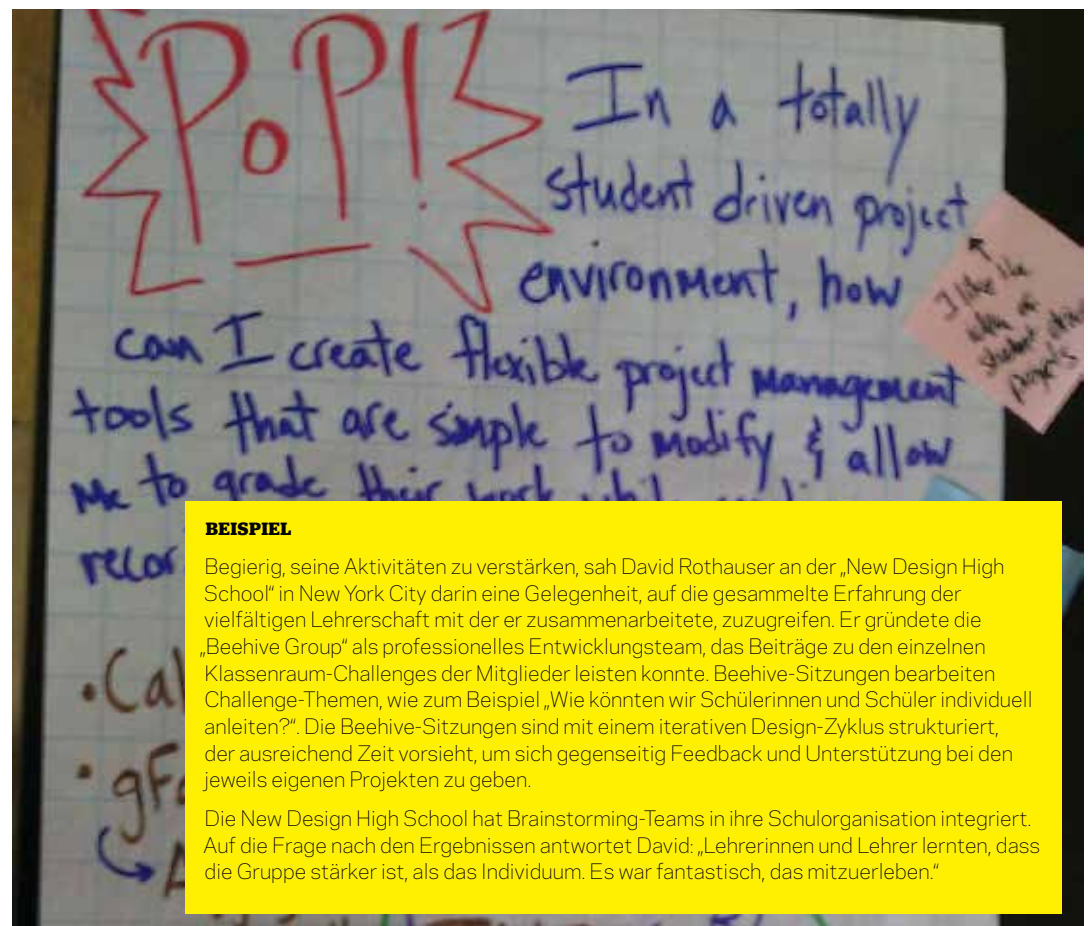
Lade Kollegen, Experten und Freunde ein, Teil deiner Design-Community zu werden. Die Teilnehmenden können Experten oder Anfänger in Design-Thinking sein - aber es sollten Personen sein, mit denen du gerne deine Ideen und Frustrationen teilst.

Plane Treffen

Vereinbare für das Netzwerk Häufigkeit, Ort und Termine für regelmäßige Treffen. Diese können online oder persönlich stattfinden, aber müssen terminlich festgelegt sein. Nutze die Termine der Treffen auch für die Festlegung deiner Projekttermine.

Lerne im Laufe der Zeit dazu

Bis jetzt hast du wahrscheinlich mindestens eine Challenge beendet. Ein tieferes Verständnis für Design-Thinking kommt nur durch Wiederholung auf. Definiere dir eine neue Challenge und nutze dein Design-Netzwerk, um noch besser zu werden und dich zu befähigen, Lösungen mit größter Wirkung zu realisieren.

**BEISPIEL**

Begierig, seine Aktivitäten zu verstärken, sah David Rothauer an der „New Design High School“ in New York City darin eine Gelegenheit, auf die gesammelte Erfahrung der vielfältigen Lehrerschaft mit der er zusammenarbeitete, zuzugreifen. Er gründete die „Beehive Group“ als professionelles Entwicklungsteam, das Beiträge zu den einzelnen Klassenraum-Challenges der Mitglieder leisten konnte. Beehive-Sitzungen bearbeiten Challenge-Themen, wie zum Beispiel „Wie könnten wir Schülerinnen und Schüler individuell anleiten?“. Die Beehive-Sitzungen sind mit einem iterativen Design-Zyklus strukturiert, der ausreichend Zeit vorsieht, um sich gegenseitig Feedback und Unterstützung bei den jeweils eigenen Projekten zu geben.

Die New Design High School hat Brainstorming-Teams in ihre Schulorganisation integriert. Auf die Frage nach den Ergebnissen antwortet David: „Lehrerinnen und Lehrer lernten, dass die Gruppe stärker ist, als das Individuum. Es war fantastisch, das mitzuerleben.“

Anhang

IN DIESEM ABSCHNITT:

Los geht's - Arbeitsblätter



Hallo Designer!

Egal ob dies dein ersten oder dein fünfzigstes Designprojekt ist, gehst Du mutig daran, Herausforderungen in deinem Klassenraum, der Schule oder der Gemeinde durch die Entwicklung neuer Lösungen zu meistern, die auf die Bedürfnisse und Wünschen von Menschen basieren. Super!

Dieses Workbook hilft Dir, deinen Prozess zu strukturieren und Deine Gedanken festzuhalten. Nutze es so, wie es Dir am besten hilft ...

Du kannst nur einige der Methoden nutzen oder auch alle - das liegt ganz bei Dir.

Erster Schritt ... definiere Deine Challenge und erstelle den Projektplan.

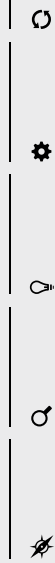
Los geht's

IN DIESEM ABSCHNITT

0-1 Definiere die Design-Challenge

0-2 Erstelle den Projektplan

0-3 Erstelle den Projektplan



0-1 Definiere die Design-Challenge

Wunsch- und Jammer-Runde

Gute Design-Gelegenheiten werden oft gefunden, wenn Probleme erkannt werden. Manchmal werden sie als Wünsche bewusst ("Ich wünsche, unsere Schule hätte ____"), manchmal als Beschwerden ("Es ärgert mich, dass wir nicht ____"). Beides sind geeignete Startpunkte. Versuche dies gemeinsam mit Freunden ... teile deine Träume und dein Gejammer und bitte sie, über darin verborgene Design-Chancen nachzudenken.

TRÄUME / ICH WÜNSCHTE, ES GÄBE DIESE DINGE

Ich wünsche, ich könnte mehr mit anderen Lehrenden zusammenarbeiten.
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Dann verwandle die Aussagen in mögliche Design-Challenges. Beginne deine Frage mit "Wie könnten wir..." (bzw. abgekürzt WKW). Dies kehrt die erkannten Probleme in gute Design-Gelegenheiten um!

WIE KÖNNTEN WIR ...

WKW ... neue Wege für die Zusammenarbeit unter den Lehrern finden?
.....
.....
.....
.....
.....
.....



GEJAMMER / DIESE DINGE KÖNNTEN BESSER SEIN

Kinder sind sehr engagiert am Computer, aber ich habe nicht genug davon.
Mit neuer Technik wäre das besser.
.....
.....
.....
.....
.....
.....



WIE KÖNNTEN WIR ...

WKW ... den Klassenraum umgestalten, um den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler besser gerecht zu werden?
.....
.....
.....
.....
.....
.....





0-2 Erstelle den Projektplan

Beschreibe das endgültige Ziel / die Ziele

Was möchte ich schaffen?

ZIEL(E)

- Prototypen bauen und testen
- ein Pilot-Programm
- eine Visions-Beschreibung, die ich mit Anderen diskutieren kann
- eine Präsentation, mit der ich die Idee vorstellen kann

.....

.....

.....

.....

Definiere Erfolgsindikatoren

Welche Maßzahlen und Indikatoren helfen mir zu erkennen, dass meine Ideen erfolgreich sind?

MESSWERTE UND INDIKATOREN

- positives Feedback von Schülerinnen und Schülern
- Entwicklung der finanziellen Mittel
- andere Lehrer, die mitmachen möchten

.....

.....

.....

.....

.....

LEGE DIE RANDBEDINGUNGEN FEST

Mit welchen Einschränkungen werde ich umgehen müssen?

RANDBEDINGUNGEN

- muss im bestehen Gebäude realisierbar sein
- darf nicht mehr als 50 Euro pro Jahr kosten
- muss nach den Sommerferien einsatzbereit sein

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

WAS WIR SONST NOCH BEDENKEN SOLLTEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

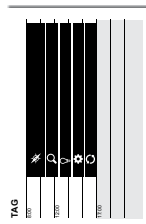




0-3 Erstelle den Projektplan

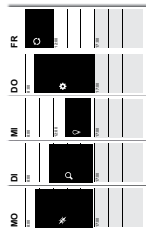
Verfasse eine Kurzbeschreibung der Challenge, die Du bearbeiten wirst. Schreibe Sie so, als würdest du sie jemand anders zum Gestalten übergeben. Sammle Gedanken dazu, warum dies ein Problem ist und welche gestalterischen Chancen sich daraus ergeben. Je nach Länge des Projekts werden Erkenntnistiefe, Detailgrad des Konzepts und Wirkung variieren. Wähle nun die Zeitschiene, mit der Du starten möchtest. Vielleicht wirst Du nach Projektstart deinen Plan ändern, um den Anforderungen der Challenge besser gerecht zu werden.

Umkringel deinen Plan

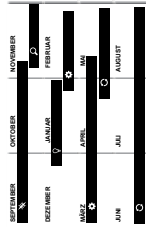


An einem Tag

In ein oder zwei Wochen



Über Monate verteilt



Projektcheckliste

Was muss vorbereitet werden, damit das Projekt starten kann? Müssen Stundenpläne aneinander angepasst werden? Müssen Räume reserviert oder Materialien beschafft werden? Welche Helfer werden gebraucht?

CHECKLISTE

- Raum reservieren
- Kamera ausleihen
-
-
-
-
-
-
-
-

UM MIR BEI DER PLANUNG ZU HELFEN, WENDE ICH MICH AN:

ICH WILL DEN PROZESS FÜR DIESES PROJEKT ZUM ERSTEN MAL DURCHLAUFEN HABEN AM:



Mach' deine Zeitleiste

Erstelle eine Zeitleiste für dein Projekt. Auf welche Haupttermine wirst Du hinarbeiten? Brauchst Du einen Prototyp, der nach den Sommerferien einsatzbereit sein soll? Willst Du Erkenntnisse am Elternabend besprechen oder das Konzept bei der Schulkonferenz vorstellen? Denke an Termine, Sitzungen und zwischenzeitliche Statuskontrolltermine.

ÜBER DIESE WERKZEUGSAMMLUNG:

Bei IDEO nutzen wir seit Jahren ähnliche Prozesse, Methoden und Werkzeuge, um erschreckend komplexe Challenges anzugehen. Meistens haben wir dabei erlebt, dass Design-Thinking hilft, weiter voran zu kommen. Daher sind wir darauf gespannt, wie es die Welt der Bildung verändern kann. Lehrerinnen und Lehrer an der Riverdale Country School beginnen, mit Design-Thinking Challenges ihre Klassenräume und Schulen zu verändern. Gemeinsam haben wir das vorliegende Toolkit erstellt, um diesen Prozess weiter zu verbreiten.

Riverdale

Riverdale Country School ist eine „Pre-K through Grade 12 independent school“ in New York City.

www.riverdale.edu



IDEO (gesprochen „ei-di-oh“) ist ein preisgekröntes globales Design-Unternehmen, das mit seiner Mensch-orientierten Vorgehensweise öffentlichen und privaten Organisationen dabei unterstützt, zu innovieren und zu wachsen.

www.ideo.com

**ANMERKUNGEN DES ÜBERSETZERS ZUR VORLIEGENDEN ÜBERSETZUNG
(angefertigt gemäß Lizenz siehe Kasten auf rechter Seite -->):**

Die Übertragung ins Deutsche wurde 2017 von Prof. C.M. Thurnes und Team (Kompetenzzentrum OPINNOMETH an der HS Kaiserslautern) vorgenommen.

Version 2017_01

LICENSE:

This Design Thinking for Educators Toolkit is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0). The full text of this license is available here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Under this license, you are free:

TO SHARE – to copy, distribute and transmit the work

TO REMIX – to adapt the work

Under the following conditions:

ATTRIBUTION – You must attribute the work in the manner specified as “IDEO’s Attribution” below. You cannot attribute the work in any manner that suggests that IDEO endorses you or your use of the work.

NONCOMMERCIAL – You may not use this work for commercial purposes.

SHARE ALIKE – If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0).

Please see the full text of this license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>) to view all rights and restrictions associated with it.

IDEO’S ATTRIBUTION:

© 2012 IDEO LLC. All rights reserved. <http://designthinkingforeducators.com/>

TRANSLATIONS:

If you create translated versions of this Toolkit (in compliance with this license), please notify IDEO at DT.ed@ideo.com. IDEO may choose to distribute and/or link to such translated versions (either as is, or as further modified by IDEO).