

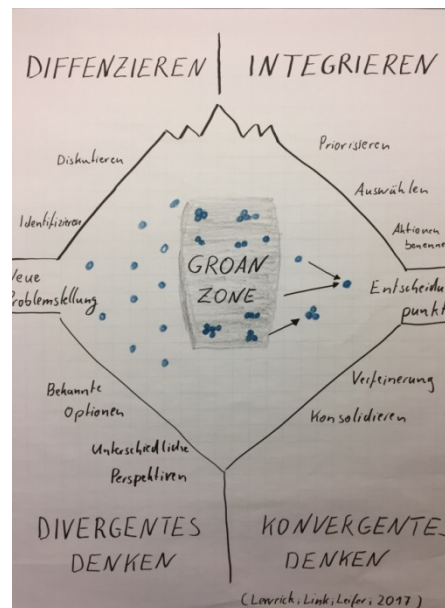
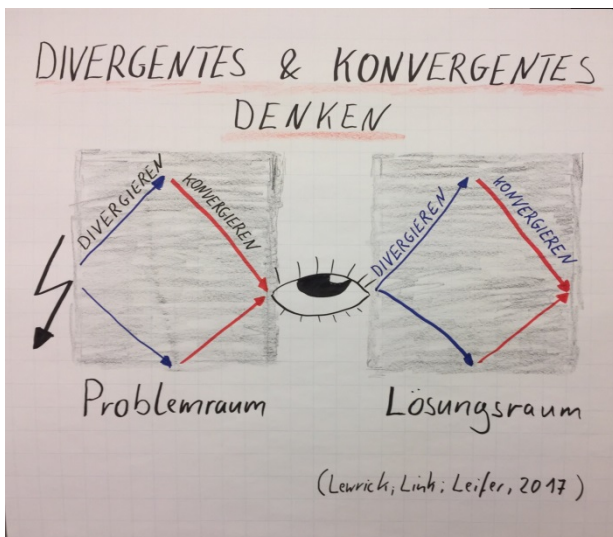


Netzwerktreffen, 11. September 2017: Lesson Study – Unterrichtsentwicklung im Team implementieren

Reader Design-Thinking

Was ist Design-Thinking?

Design Thinking ist ein Ansatz, der Methoden, Tools und Denkansätzen aus dem klassischen Design nutzt, um Probleme zu lösen und neue Ideen zu generieren. Dabei stehen die Bedürfnisse der Benutzer im Zentrum der Entwicklung. Der Ansatz wurde in den 1980/90er Jahren an der Stanford University entwickelt und wird heute für das Lösen unterschiedlichster Probleme genutzt. Design Thinking verwendet dabei eine Kombination von divergentem und konvergentem Denken.

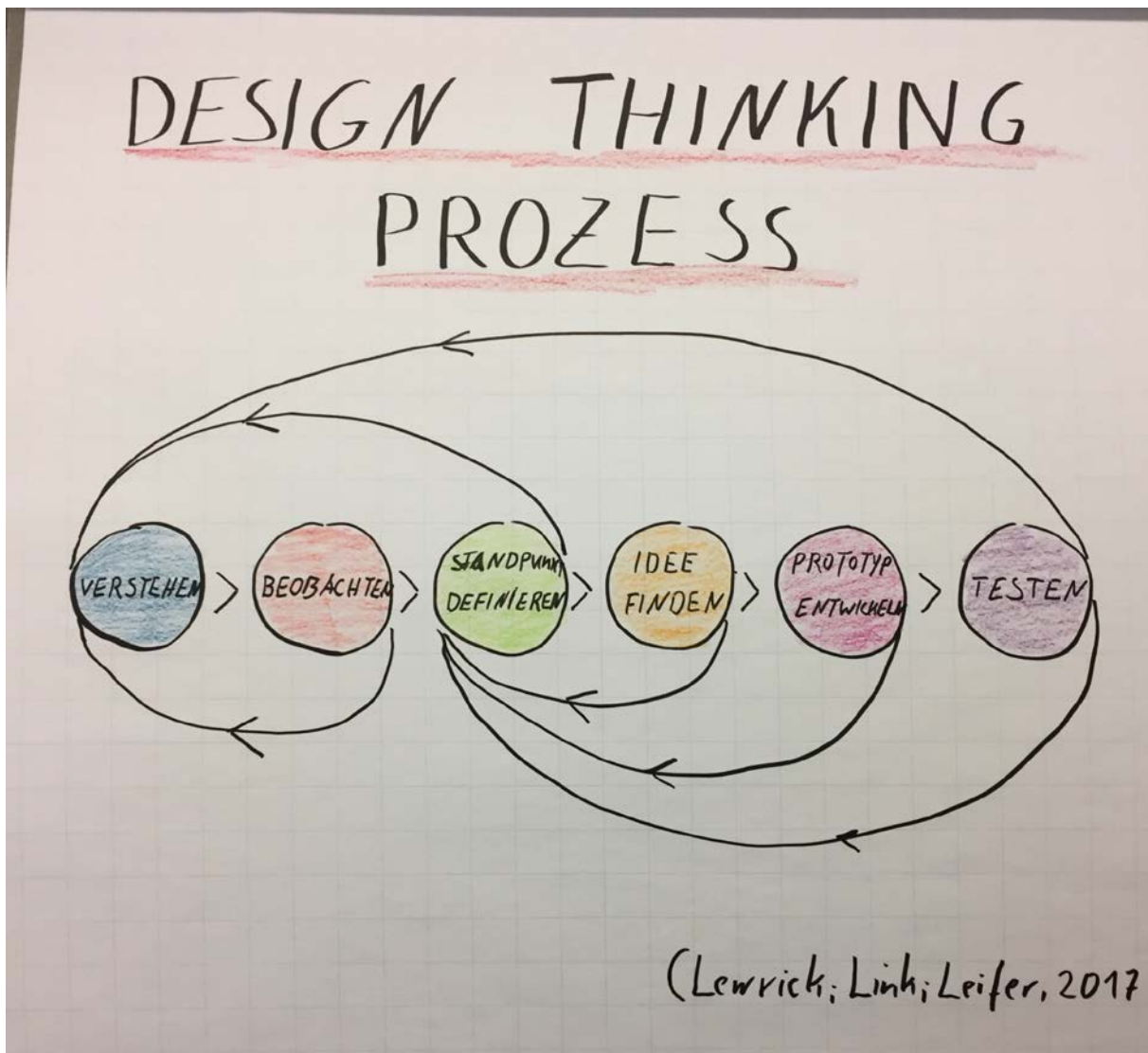


Beim divergenten Denken werden durch «Querdenken» möglichst viele und ungewöhnliche Ideen generiert. Beim konvergenten Denken geht es darum, durch Zusammenführen oder Analysieren Vorschläge zu bewerten und auszuwählen und am Ende einzelne Lösungen zu vertiefen.

Design Thinking wurde zwar ursprünglich stark in der Produktentwicklung eingesetzt, wird aber heute zur Lösung der unterschiedlichsten Probleme genutzt. Im Bildungsbereich wird es z. B. eingesetzt, um curriculare Probleme zu lösen, Bildungsräume zu gestalten oder um Prozesse und Tools anzupassen. Fragen können z. B. sein:

- Wie müssen wir unser Curriculum gestalten, damit es besser den Bedürfnissen unserer Schülerinnen und Schüler und unseren Lehrpersonen entspricht?
- Wie müssen Schulräume gestaltet sein, damit sie besser den Bedürfnissen unserer Schülerinnen und Schüler entsprechen?

Der klassische Design Thinking Prozess folgt dem unten dargestellten Ablauf:



Je nach Phase geht es darum, den Blick zu öffnen oder mögliche Lösungen einzuschränken. Die einzelnen Phasen können auch mehrfach durchlaufen werden. Rücksprünge im gesamten Prozess sind möglich und erwünscht.

Die einzelnen Phasen im Überblick:

- Verstehen
Hier geht es darum, die Aufgabenstellung zu verstehen. Dazu gehören die beteiligten Personen aber auch die Rahmenbedingungen wie Ressourcen, Technologie und die Restriktionen und Optimierungskriterien.
- Beobachten
In der Phase des Beobachtens geht es darum, mehr über die Benutzer zu erfahren. Ziel ist es ein umfassendes Bild der Bedürfnisse zu entwickeln und Empathie für die Benutzer aufzubauen.

- Standpunkt definieren
In dieser Phase geht es darum, die Erkenntnisse zu verdichten und auf einige wenige Grundbedürfnisse zu reduzieren, die dann der Ausgangspunkt für die nächste Phase bildet.
- Ideen finden
In der Phase der Ideenfindung werden verschiedene Verfahren angewendet, um möglichst viele unterschiedliche Idee zu entwickeln und zu realisieren. Am Ende der Phase werden Ideen ausgewählt, die in einem Prototyp umgesetzt werden.
- Prototyp entwickeln
Ziel dieser Phase ist es, einzelne Ideen möglichst früh greifbar werden zu lassen, damit sie von potenziellen Nutzern getestet werden können. Ein Prototyp kann sehr unterschiedlich aussehen. Von klassischen Papierprototypen über Diagramme oder auch Rollenspiele sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist, dass die Benutzer mit solchen Prototypen interagieren können.
- Testen
Der Prototyp wird möglichst mit potenziellen Nutzern getestet. Das qualitative Feedback wird anschliessend analysiert und für die Verbesserung der Idee genutzt.

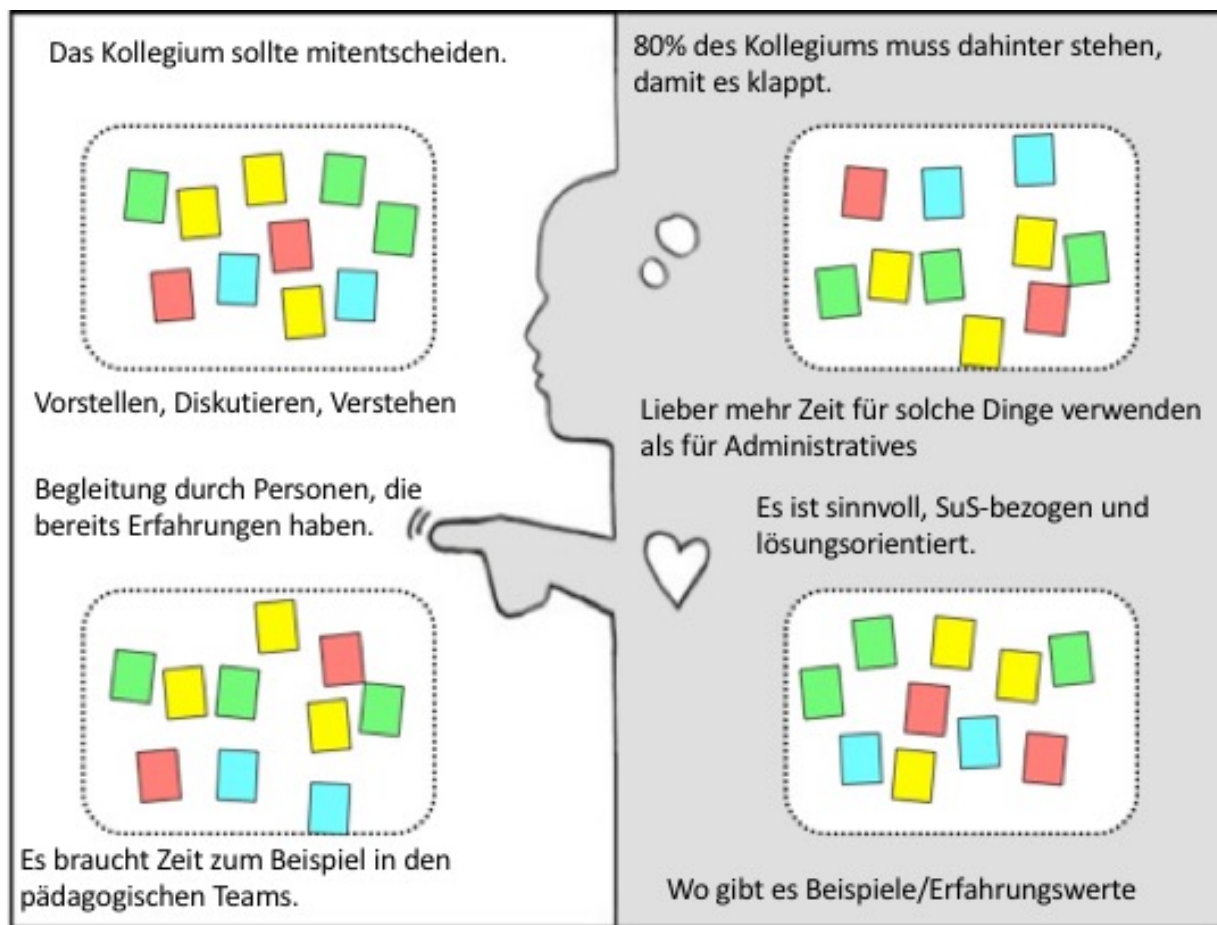
Fragestellung des heutigen Netzwerktreffens: Wie müssen wir einen Implementierungsprozess an unserer Schule gestalten, damit pädagogische Innovationen wie z. B. «Lesson Studys» im Kollegium nachhaltig verankert werden? Das Produkt des heutigen Workshops ist die Prozessgestaltung.

Phase: Verstehen und Beobachten

Die beiden Phasen «Verstehen» und «Beobachten» wurden bereits im Vorfeld der Tagung durchgeführt. Es wurden drei Interviews mit Lehrpersonen geführt. Ziel war es zu erfahren, was potenzielle Betroffene zu Veränderungsprozessen in einer Schule denken, sagen, fühlen. Was ihnen Sorge bereitet und was sie sich erhoffen. Dazu wurde das klassische Design Thinking Instrument «Empathy Map» genutzt. Aus den Interviews wurden «Personas» erstellt. «Personas» stellen typische Benutzergruppen möglichst anschaulich dar. In der Regel werden sie durch Zusammenfassung mehrerer Interviews erstellt. Im Rahmen dieser Veranstaltung basieren sie jeweils auf einem Interview, wurden aber noch ergänzt.

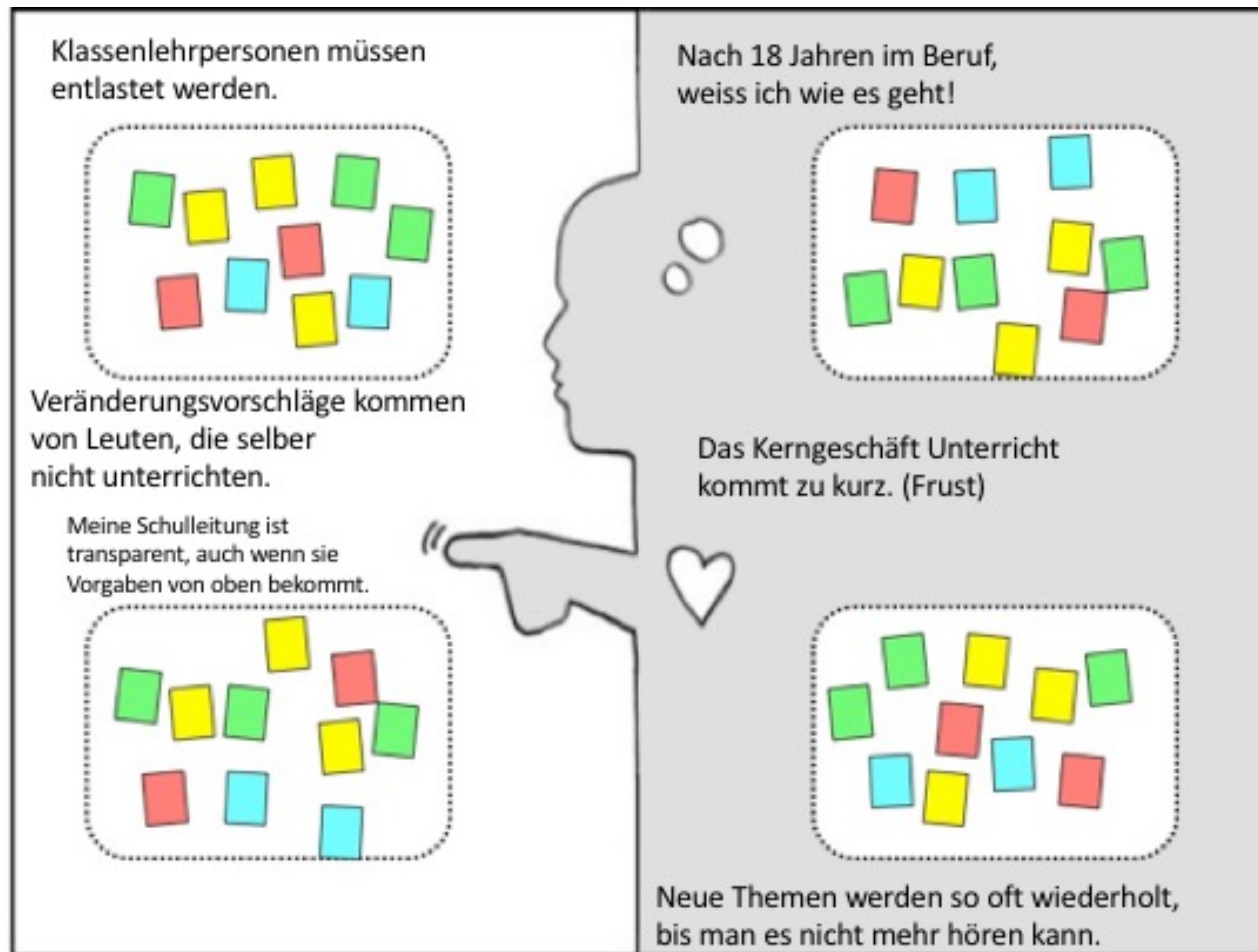
Persona 1: Petra

Petra ist Anfang Dreissig und erst seit wenigen Jahren Lehrerin an einer Primarschule. Mittlerweile fühlt sie sich sicher in ihrer Rolle als Lehrperson, muss aber die meisten Unterrichtssequenzen von Grund auf neu entwickeln. Sie wird getrieben von dem Wunsch, ihren Schülerinnen und Schülern eine bessere Schule zu bieten, als sie sie selbst erlebt hat. Sie ist hoch engagiert und immer für neue Ideen zu haben. Seit sie selber Kinder hat, merkt sie allerdings, dass die zeitliche Belastung des Lehrerberufs hoch ist und dass nicht alle Lehrpersonen an ihrem Standort das gleiche Engagement zeigen.



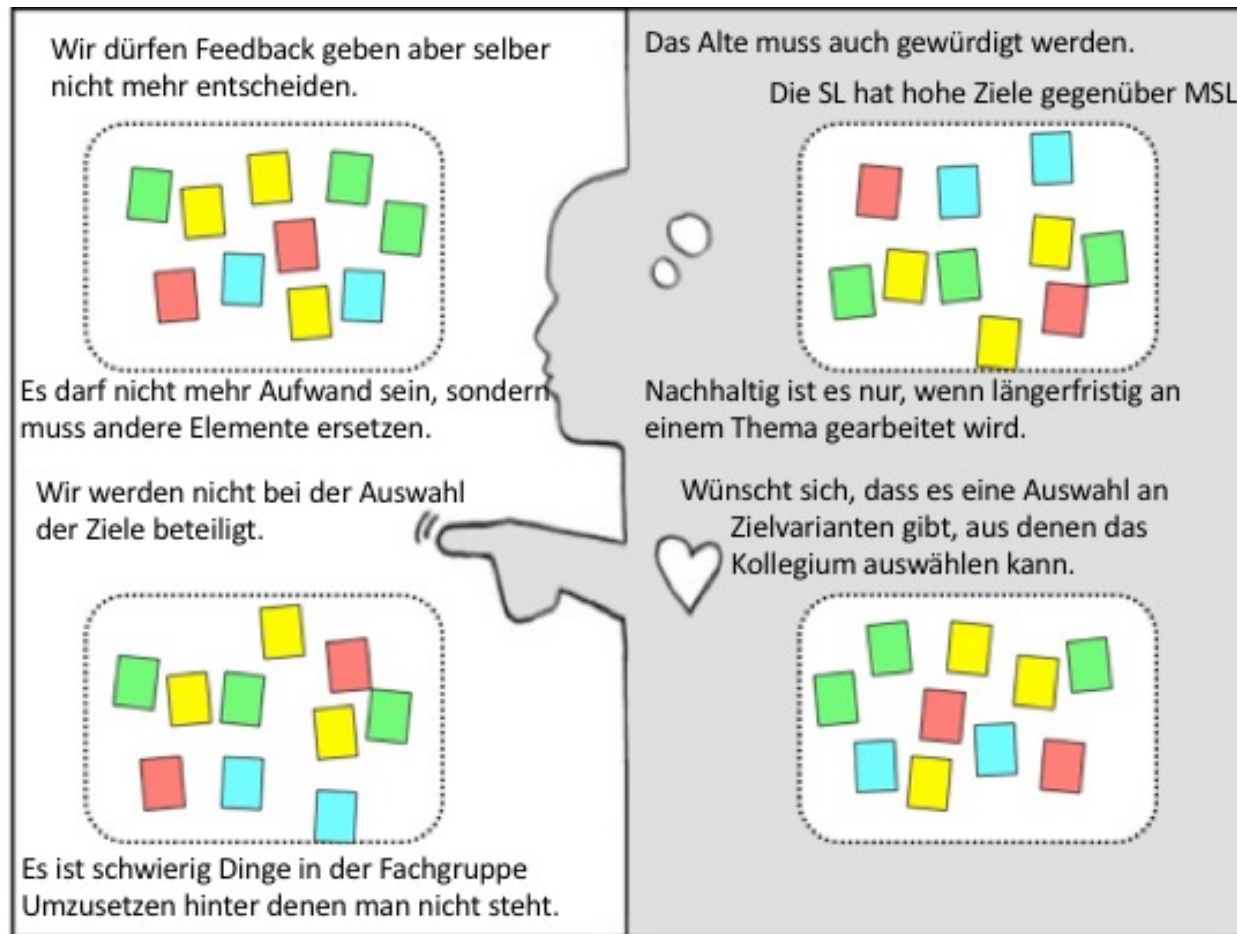
Persona 2: Sandra

Sandra ist Mitte 40. Sie ist nun bald seit 20 Jahren Lehrerin und hat in dieser Zeit auf der Primar- und der Sekundarschule unterrichtet. Als Klassenlehrerin eines P-Zugs auf der Sek I hat sie viele administrative Aufgaben. Ausserdem engagiert sie sich in verschiedenen Fach und Steuergruppen. Sandra ist Mutter von zwei Kindern und arbeitet Teilzeit. Sandra hat das Gefühl, dass die zusätzlichen Aufgaben an der Schule immer mehr werden und dass das Kerngeschäft Unterricht eine immer geringere Rolle spielt.



Persona 3: Stefan

Stefan ist Ende 40. Er ist Lehrer für Englisch und Sport an einer Sek II. An der Schule ist er Fachgruppenleiter Englisch und in verschiedenen Steuergruppen aktiv. Er unterrichtet seit über 20 Jahren. Stefan arbeitet 80 % und hat zwei Kinder. Er engagiert sich gerne für die Schule, vermisst aber teilweise die Nachhaltigkeit von neuen Ansätzen.



Arbeitsauftrag Ideen finden:

Ziel: Entwickelt möglichst viele Ideen zu folgenden Fragen zu entwickeln:

- Wie können wir Ansätze zur Unterrichtsentwicklung so in unserer Schule implementieren, dass Lehrpersonen mit hoher Belastung gerne mitmachen?
- Wie können wir Ansätze zur Unterrichtsentwicklung so in unserer Schule implementieren, dass das Kollegium hinter den Zielen steht, das Konzept versteht und voneinander lernt?
- Wie können wir Ansätze zur Unterrichtsentwicklung so in unserer Schule implementieren, dass das Kollegium nachhaltig daran weiterarbeitet?

Ihr dürft euch entweder auf eine Frage konzentrieren oder versuchen Ideen für mehrere Fragen zu entwickeln.

Arbeitsanweisung:

- **Brain Dump:**
Jeder schreibt zunächst 2–3 Ideen auf, die ihm zunächst durch den Kopf gegangen sind.
- **50 neue Ideen in 20 Minuten.**
Entwickelt in 20 Minuten mehr als 20 Ideen. Beachtet dabei folgende Brainstorming-Regeln.
 - Kreativer Mut
Wir äussern alle Ideen, die uns in den Sinn kommen, egal, wie dumm sie uns erscheinen mögen. Vielleicht kann unser Gegenüber genau darauf eine andere Idee aufbauen!
 - Quantität vor Qualität
Ganz, ganz wichtig! In dieser Phase geht es darum, den Topf mit möglichst vielen Ideen zu füllen – bewertet wird später. Wir widerstehen der Versuchung, uns mit der ersten guten Idee zufrieden zugeben. Vielleicht liegt die noch bessere Idee nur fünf Minuten weiter im Brainstorming entfernt.
 - Keine Kritik an Ideen
Auf keinen Fall dürfen die Ideen in dieser Phase kritisiert oder diskutiert werden. Das Beurteilen der Ideen erfolgt später in einem separaten Schritt.
 - Pro Idee ein Post-it
- **Auswählen einer Idee (Zeit 10 Minuten)**
 - Jede Person wählt zwei Ideen, die weiterverfolgt werden sollen, und sortiert sie auf das Flipchart «Ideenauswahl».
 - Jede Person verteilt 3 Klebepunkte auf die verbliebenen Ideen auf dem Flipchart «Ideenauswahl». Es dürfen z. B. auch alle drei Klebepunkte auf eine Idee geklebt werden.
 - Die Idee mit den meisten Punkten wird weiterbearbeitet. Es kann jedoch bei der Bearbeitung des Prototyps auch sinnvoll sein, diese mit weiteren bestehenden Ideen zu kombinieren.

Arbeitsauftrag Prototype (Zeit 40 Minuten)

Mit einem Prototyp wird grundsätzlich eine Idee so in Form gebracht, dass potenzielle Nutzer sie erleben und bewerten können. Ein Prototyp soll einfach, schnell und günstig sein.

Ziel dieses Arbeitsschrittes ist es, die Idee des Implementierungsprozesses so auszuarbeiten, dass man sie den Betroffenen in eurem Schulhaus präsentieren und Feedback erhalten kann. Da es sich hier um Abläufe und Erlebnisse der Beteiligten in diesen Abläufen handelt, sind Skizzen, Diagramme, Storyboards geeignet, um einen Prototyp zu erstellen. Fasst die Ergebnisse eurer Gruppe auf 1–3 Flipcharts zusammen.

Transferauftrag Testing

Im Design Thinking Ablauf würde der Prototyp nun mit typischen Benutzern getestet. Aufgrund der Feedbacks der Nutzer würde der Prototyp angepasst bzw. ein neuer Ansatz entwickelt. Diesen Schritt können wir im Rahmen des Netzwerktreffens nicht mehr leisten. Es steht euch aber frei, die Prototypen an eurer Schule zu testen und euch Feedback von euren Lehrpersonen einzuholen.