

Vorstellung

Design Thinking ist eine neue, kreative Methode zur Problemlösung und zur Ideenentwicklung. Das Konzept dazu wurde erstmals in den 1960er Jahren erstellt und kommt seit den 1990er Jahren vermehrt zum Einsatz. In den letzten Jahren hat das Thema stark an Beliebtheit gewonnen und wird in vielen großen und kleinen Firmen eingesetzt, um lösungsorientiert an Problemen zu arbeiten, woran sowohl Mitarbeiter*innen verschiedener Fachbereiche als auch Konsument*innen beteiligt sind. Ein Problem aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten, ist hier ein sehr wichtiger Punkt.

Da das traditionelle Schulsystem schon längst veraltet und überholt ist, bedarf es neuer Ansätze, um Schüler*innen wichtige Informationen zu vermitteln und Kompetenzen beizubringen. Hierbei stehen mittlerweile vor allem die sogenannten „21st Century Skills“ im Fokus. Sie lassen sich unterteilen in Learning Skills, Literacy Skills und Character Skills. Zu Learning Skills zählen kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation und Kollaboration. Literacy Skills umfassen das Verständnis und die Bewertung von Online-Quellen sowie das Verständnis der Technik dahinter. Character Skills bestehen aus Neugierde, Eigeninitiative und Anpassungsfähigkeit. All diese Fähigkeiten sollen auch in der Schule gefördert werden, da sie für ein erfolgreiches privates und später auch berufliches Leben essenziell sind.

Doch wie kann Design Thinking in der Schule dabei helfen? Das Besondere an Design Thinking ist, dass einerseits Menschen mit ganz vielen verschiedenen Hintergründen zusammentreffen und andererseits durch die verschiedenen Anwendungsmethoden sehr offen mit Ideen umgegangen wird. Da in der Schule in den meisten Fällen schon feste Klassen bestehen, kann das Design Thinking nicht exakt so durchgeführt werden wie beispielsweise in einem großen Unternehmen – nicht zuletzt, weil in Schulen auch keine Produkte für bestimmte Nutzergruppen, die miteinbezogen werden müssten, hergestellt werden. Trotzdem können die unterschiedlichen Methoden, mit denen verschiedene Ansätze zur Problemlösung oder Ideenfindung dargestellt werden, die 21st Century Skills vertiefen sowie verfeinern und damit den Schulkindern eine produktive und ansprechende Arbeitsweise beibringen.

Konzept des Design-Thinking-Workshops

Einleitung

In dem Design-Thinking-Workshop soll mit drei verschiedenen Methoden auf lockere Weise ein Einblick ins Design Thinking gegeben werden. Daneben sollen die Teilnehmer*innen ein Gespür für die Unterschiede der Methoden und die Anwendungsbereiche von Design Thinking entwickeln. Hierfür spielen das Kennenlernen der vielfältigen Methoden sowie die Auseinandersetzung mit diesen eine bedeutende Rolle.

Wissenswert

Da die Klasse für die verschiedenen Methoden in kleinere Gruppen von fünf bis sechs Personen eingeteilt wird, ist die Größe der Gesamtgruppe flexibel. Auch Gruppen, die mehr oder weniger als fünf bis sechs Teilnehmer*innen haben, sind möglich. Das kann sich dann einzig und allein auf die benötigte Zeit auswirken. Die Durchführung des Workshops wird für Kinder ab der Sekundarstufe empfohlen. Bestimmte Vorkenntnisse werden hierfür nicht benötigt. In insgesamt drei Phasen sollen verschiedene Kompetenzen erlangt werden:

1. Storyboard: Die Teilnehmer*innen stellen ein Problem zeichnerisch dar und beschreiben es zusätzlich mit Text.
2. Brainwriting: Die Teilnehmer*innen schreiben Ideen zur Lösung des Problems auf.
3. Dot Voting: Die Teilnehmer*innen bewerten die Ideen.

Im Anschluss daran wird eine Idee ausgewählt, eine Präsentation dazu erstellt und der restlichen Großgruppe vorgestellt. Für die Durchführung des Workshops soll eine Zeit von drei Stunden eingeplant werden. Zwischendurch sollen regelmäßig Pausen eingelegt werden, da die Methoden sehr viel Konzentration erfordern! Der Workshop eignet sich besonders für Projekttag, da sich die Schüler*innen genügend Zeit lassen können, um sich mit dem jeweiligen Thema zu beschäftigen. Es wird davon abgeraten, den Workshop in mehrere Sitzungen zu unterteilen, da es wichtig ist, inhaltlich im Thema zu bleiben und es kontraproduktiv wäre, an einem anderen Tag wieder neu einzusteigen.

In der folgenden Tabelle sind die Materialien aufgelistet, die zur Durchführung des Workshops benötigt werden.

Material

Material	Anzahl	Verwendung
Stifte	1 pro Teilnehmer*in	Schreiben
Storyboard-Vorlagen	1 pro Teilnehmer*in	Darstellung des Problems mit Zeichnungen und ergänzendem Text
Brainwriting-Vorlagen	1 pro Teilnehmer*in	Dokumentierung der Ideen zur Lösung des Problems
Post-its	1 Block pro Gruppe	Clustern der entstandenen Ideen
Klebepunkte	3 pro Teilnehmer*in	Bewertung der Ideen
(Optional: PCs oder Tablets)	Bestenfalls 1 pro Teilnehmer*in, ansonsten auch pro Team oder Gruppe	Recherche zum Thema

Da es sich hierbei um Materialien handelt, die normalerweise in jeder Schule zur Verfügung stehen, kommen keine weiteren Kosten auf Sie zu.

Der Workshop

VORBEREITUNG:

Nützlich ist, wenn im Unterricht bereits ein zu lösendes Problem existiert, beispielsweise im Rahmen eines Themengebiets eines bestimmten Schulfachs. Das eignet sich, weil die Schüler*innen dann schon ein wenig Grundwissen dazu besitzen und nicht völlig ahnungslos auf ein neues Thema zusteuern. Außerdem sollen ausreichend Storyboard- und Brainwriting-Vorlagen ausgedruckt sowie Post-its, Klebepunkte und Stifte bereitgelegt werden.

Vor dem Beginn der ersten Methode soll eine Einleitung in das zu behandelnde Thema gegeben werden. Wenn das in vorangegangenen Unterrichtsstunden bereits geschehen ist, reicht hier eine Auffrischung, doch wenn es ein komplett neues Thema ist, muss dafür gesorgt werden, dass die Schüler*innen über genügend Wissen verfügen, um bestimmte Problemszenarien darstellen zu können. Optional kann den Teilnehmer*innen ein Zeitraum zur Recherche angeboten werden, um sich in das Thema einzulesen.

STORYBOARD:

In der ersten Phase des Workshops arbeiten die Teilnehmer*innen für sich allein. Sie skizzieren das Problem zeichnerisch und ergänzen es mit Worten, die die Situation erklären. Hierfür werden die Storyboard-Vorlagen verwendet. Um die Probleme möglichst unmissverständlich darzustellen, sollen beispielsweise auch Pfeile und Symbole zur Erklärung verwendet werden. Für das Erstellen und die Präsentation der Storyboards soll etwa eine halbe Stunde eingeplant werden. Danach können die Storyboards in der Gruppe gezeigt und Feedback eingeholt werden. Das ist allerdings optional.

BRAINWRITING:

Zu Beginn der zweiten Phase werden Gruppen gebildet, die sich gemeinsam an einen großen Tisch setzen. Je nach Teilnehmeranzahl sollen diese natürlich ungefähr gleich groß sein. Gruppen mit einer Größe von fünf bis sechs Teilnehmer*innen eignen sich optimal. In den Kleingruppen wird nun im ersten Schritt gemeinsam geklärt, an welchem Problem gemeinsam gearbeitet werden soll. Das geschieht auf Basis der Storyboards. Sobald das Problem festgelegt wurde, werden die Brainwriting-Vorlagen ausgeteilt. Die Teilnehmer*innen haben jetzt drei bis fünf Minuten Zeit, um in Stillarbeit drei Ideen zur Lösung des Problems aufzuschreiben. Nach Ablauf der Zeit werden die Bögen im Uhrzeigersinn weitergegeben und die Schüler*innen haben einen Moment Zeit, um die vorher notierten Ideen durchzulesen. Im Anschluss daran sollen die Teilnehmer*innen – wieder in drei bis fünf Minuten – weitere Ideen notieren, die entweder komplett neu sind oder auf den bereits notierten aufbauen. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis alle Felder ausgefüllt sind.

DOT VOTING:

In der dritten Phase werden zuerst die gesammelten Ideen verglichen und geclustert. Ähnliche Ideen werden zusammengetragen und schließlich alle Ideen auf Post-its geschrieben. Diese werden in die Mitte des Tisches geklebt. Im Anschluss erhält jede*r Teilnehmer*in drei Klebepunkte und darf die seiner*ihrer Meinung nach besten Ideen markieren. Wenn dies geschehen ist, werden die Ideen mit den meisten Punkten gesammelt und daraus gemeinsam die beste(n) bestimmt. Aus diesen Ideen wird im Anschluss eine kurze Präsentation von etwa fünf Minuten erstellt, in der die Teilnehmer*innen einerseits die Ideen erklären, aber auch erzählen, wie ihnen der ganze Prozess der Ideenfindung gefallen hat. Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte des Handouts zum Design Thinking verwendet, welches im Rahmen des Projektes „HdM@LEARNTEC“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurde.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).

Quellen und weiterführende Informationen:

Design Thinking. (2021) <https://learntec-hdm.iuk.hdm-stuttgart.de/index.php/design-thinking-bildung-fur-die-gestalter-der-zukunft/>. (22.02.2022)

Design Thinking in der Schule. (o. D.) <https://www.hopp-foundation.de/schule/unterstuetzung/design-thinking/#:~:text=Design%20Thinking%20bietet%20ein%20Methoden,auch%20allein%20ohne%20Team%20anwenden.> (22.02.2022)

Checkliste

- Storyboard-Vorlagen ausdrucken (1 pro Teilnehmer*in)
- Brainwriting-Vorlagen ausdrucken (1 pro Teilnehmer*in)
- Stifte (1 pro Teilnehmer*in), Post-its (1 Block pro Gruppe) und Klebepunkte (3 pro Teilnehmer*in) bereitlegen
- PCs oder Tablets organisieren (optional)
- Heraussuchen eines geeigneten Themas
- Vorbereitung einer kurzen Präsentation zum Einstieg

Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte des Handouts zum Design Thinking verwendet, welches im Rahmen des Projektes „HdM@LEARNTEC“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurde.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz** (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).

Lernphase	Lernziele	Inhalte	Sozialform	Methoden	Medien	Dauer (in min)
Einstieg (Kenntnis)	Die Teilnehmer*innen kennen das Rahmenthema.	- Vorstellung des Themas - Kurzer Überblick über die Ziele und den Ablauf des Workshops	Plenum	Offene Fragen, Vortrag der Lehrenden (darbietend) mit Bildern	Evtl. Beamer, PowerPoint-Präsentation	10
Erarbeiten (Verständnis)	Die Teilnehmer*innen haben eine solide Wissensbasis über das Rahmenthema.	Recherche zum Thema	Einzelarbeit	Recherche	PCs/Tablets	30
Storyboard (Orientierung)	Die Teilnehmer*innen erkennen die Probleme des Rahmenthemas.	- Skizzieren der Probleme in Storyboards - Ergänzung der Skizzen durch erklärende Texte - Optional: Vorstellung der Storyboards	Einzelarbeit (und Plenum)	Storyboard, (Präsentation)	Storyboard-Vorlagen, Stifte	30
Gruppenbildung und Klärung des Problems (Fokussierung)	Die Teilnehmer*innen koordinieren sich untereinander und beschreiben das grundlegende Problem.	- Gruppenbildung von idealerweise 5-6 Teilnehmer*innen pro Gruppe - Festlegen eines Problems für die Ideenfindung	Gruppenarbeit	Diskussion	Ausgefüllte Storyboards	5
Brainwriting (Ideenfindung)	Die Teilnehmer*innen suchen Lösungen für das Problem.	- Ausfüllen der Brainwriting-Vorlagen - Clustern und Ordnen der Ideen	Einzelarbeit, Gruppenarbeit	Brainwriting, Clustern	Brainwriting-Vorlagen, Stifte, Post-its	30-40
Dot Voting (Urteil)	Die Teilnehmer*innen entscheiden sich für eine oder mehrere geeignete Lösung(en).	- Markierung der besten Ideen mit Klebepunkten - Bestimmen der Ideen mit den meisten Punkten	Einzelarbeit, Gruppenarbeit	Dot Voting, Diskussion	Ausgefüllte Post-its, Klebepunkte	10-20
Präsentieren (Abschluss)	Die Teilnehmer*innen erklären der restlichen Großgruppe ihr Problem, ihre Lösungen und erzählen, wie sie den Prozess fanden.	- Erklären des Problems - Präsentation der Lösungen - Feedback zu den Methoden	Plenum	Präsentation, Feedback		5 pro Gruppe

 Optional

Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte des Handouts zum Design Thinking verwendet, welches im Rahmen des Projektes „HdM@LEARNTEC“ an der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt und durch das Institut für angewandte Kindermedienforschung überarbeitet wurde.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/) (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/).