

Was ist Design Thinking?

Alternative Leistungsnachweise mit Design Thinking

Die an der *Stanford University* entwickelte Problemlösungsmethode *Design Thinking* lässt sich auch im Unterricht anwenden. Die hierbei geförderten Kompetenzen befähigen Lernende durch kreative und innovative Ideen (Problem-)Lösungen und Innovationen hervorzubringen, die individuelle Nutzerbedürfnisse befriedigen.

Ziel dabei kann es sein ein neues Produkt, einen neuen Service oder eine neue Handlungsabfolge zu entdecken oder neu zu denken, damit ein Problem, eine Nachfrage innovativ gelöst werden kann. Dabei werden die Lernenden zu ForscherInnen oder ErfinderInnen.

Mit möglichst viel (Spiel-)Raum erarbeiten interdisziplinäre Teams ihre Lösungen. Wichtig dabei ist: Neue Ideen brauchen Zeit und Raum. Schließlich sollen möglichst alle Interessen, Wünsche und Bedürfnisse der Beteiligten einfließen. Im Unterschied zu vielen üblichen Herangehensweisen an Projekte werden vermeintliche Fehler beim *Design Thinking* produktiv genutzt. Die Devise lautet: aus Fehlern lernen und Schlüsse für neues Handeln ziehen.

Wo und wofür ist *Design Thinking* anwendbar?

Im Fachunterricht als fächerübergreifendes Projekt, bei spannenden Herausforderungen wie z.B. Fragen des Klimaschutzes, der Friedenspolitik, der Wahlbeteiligung oder komplexe schulische Fragestellungen wie Sauberkeit, Rhythmisierung oder Digitalisierung.

Diese Kompetenzen können erlangt werden:

- neugierig in Zusammenhängen denken
- kritisches und (problem-)lösungsorientiertes Denken, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration
- Arbeiten im Team
- Empathiefähigkeit
- Selbstbewusstsein durch das Lösen schwieriger Probleme
- konstruktives Feedback in einer positiven Fehlerkultur geben

Diese Phasen durchlaufen die Design Thinker:

1. Das Problem aus verschiedenen Perspektiven analysieren und verstehen.

Es wird eine geeignete Fragestellung formuliert, welche die Bedürfnisse und Wünsche der Nutzer*innen sowie die Herausforderungen des Projekts definiert. Schwierigkeiten oder Stolpersteine, Konfliktpotenzial in der Umsetzung werden benannt. Dazu wird die Zielgruppe aus der Sicht der Nutzer beschreiben.

2. Beobachten:

Es folgt eine intensive Recherche und Feldbeobachtung, um wichtige Einsichten und Erkenntnisse zu gewinnen und den Status Quo sowie dessen Rahmenbedingungen zu definieren.

Im Beispiel wurden beide Phasen zusammengefügt, da SuS und LK bereits Erfahrungen sammeln konnten.

Problem: Deutshtest zum gelesenen Buch steht an. Aber die Klasse muss bereits zu viele schriftliche Klassenarbeiten schreiben - SuS im Lernstress – Lehrkraft im Korrekturstress

Alternative Leistungsnachweise mit Design Thinking

Dieses Material wurde erstellt von Kerstin Schröter und Meike Völz und steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)



Was ist Design Thinking?

3. Point-of-View:

Die gemachten Beobachtungen werden dann auf einen einzelnen prototypischen Nutzer heruntergebrochen, dessen Bedürfnisse in einer klar definierten Brainstorming-Frage kondensiert werden.

Im Beispiel:

zwei Figuren (SchülerIn und Lehrkraft) zeichnen, Namen an die Wand hängen und Problem auf Post-Its verschriftlichen

4. Ideen finden, selektieren, kombinieren und/oder weiterentwickeln:

Brainstorming für die Entwicklung und Visualisierung unterschiedlicher Ideen.

Brainstorming-Kriterien:

visualisieren, nur einer spricht, auch ausgefallene, unmögliche Ideen zulassen, Kritik erstmal zurückstellen, Quantität beachten, beim Thema bleiben, Ideen andere einbeziehen – alles ist möglich mittels einfacher Kreativitäts- und Brainstorming-Techniken wie beispielsweise Visualisierung (Mindmap)

Im Beispiel:

kreativer Leistungsnachweis, der die individuellen Fähigkeiten zeigt und dennoch vergleichend bewertbar ist z.B. Audioclip, Facharbeit, Video (hier: „Literarisches Quartett“), unrealistische Ideen verwerfen, z. B. wenn dadurch kein oder nur teilweise Leistungsnachweis möglich ist.

Medium: Flipchart

auch möglich:

E-Book, für größere Projekte besser, weil kollaborativ veränderbar und effektiv bzw. übersichtlich, Zugriff jederzeit von überall her für spontane Ideen

5. Einen Prototypen Zum Testen und Veranschaulichen entwickeln.

Im Beispiel:

Erste Konzepte für Audio und Videoaufnahmen erstellen, erste Aufzeichnungen machen

6. Prüfen, verwerfen oder verfeinern der Ideen aufgrund der Erkenntnisse bis das Ergebnis optimal und nutzerorientiert ist. Dazu vorstellen und diskutieren, um Denk-Fehler oder Problemquellen zu zeigen. Hier sind Fehler möglich und nötig, um daraus das Problem zu verstehen. Gedanken und Entscheidungen überprüfen, Prototypen überarbeiten oder einen neuen herstellen.

Im Beispiel:

Unter Einbeziehung der Bewertungskriterien testen, welche Art von Leistungsnachweis geht und welcher nicht. SuS haben Ideen verworfen, einige haben selbstständig die Gruppe gewechselt, da sie in anderen Teams besser arbeiten konnten

Alternative Leistungsnachweise mit Design Thinking

Dieses Material wurde erstellt von Kerstin Schröter und Meike Völz und steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

