

Schulentwicklung neu gedacht – mit Design Thinking

Romy Möller, Innovationsmoderatorin und Coachin



© RAABE 2020

© yangwenshuang/E+

Schulen stehen vor vielen Herausforderungen: Digitalisierung, Ganztagskonzepte, individuelle Förderung... Viele Schulen sind auf dem Weg – nicht zuletzt im Zuge der Corona-Situation, Lösungen zu entwickeln und Neues auszuprobieren. Wäre es dann nicht ein Leichtes, diese Wege als Blaupause zu nehmen und einfach umzusetzen? So einfach ist es leider nicht. Jede Schule hat ihre Besonderheiten – sei es das Umfeld, die Ressourcen, das Kollegium ... Individuelle Lösungswege sind deshalb gefragt – Good Practice-Beispiele können lediglich inspirieren. Wie können Sie dies als Schule gestalten, wie können Sie bei der Schulentwicklung vorgehen? Eine Möglichkeit bietet die Methode „Design Thinking“ aus dem Innovationsbereich. Welchen Nutzen diese Methode bringt, wann sie einsetzbar ist und wie dies aussehen kann, erfahren Sie im folgenden Artikel.

KOMPETENZPROFIL

Zielgruppe:	Schulleitungsteams
Schlüsselbegriffe:	Projektmanagement, Innovation, Kreativität, Visionen
Wirkungsfeld:	in der Organisations- und Teamentwicklung
Thematische Bereiche:	Projektmanagement, Schulentwicklung
Praxismaterialien:	Übung zur Erstellung einer Persona

Inhaltsverzeichnis

1. Design Thinking – kreativ Lösungen entwickeln	3
M 1 Übung: Persona – Bedürfnisse und Ängste verstehen	5

2. Design Thinking – Partizipation und Begeisterung schaffen	6
---	----------

VORANSICHT

1. Design Thinking – kreativ Lösungen entwickeln

Design Thinking ist eine Innovationsmethode, die auf einen strukturierten Problemlösungsansatz beruht und vor allem die Nutzerbedürfnisse in den Mittelpunkt stellt, damit Produkte oder Dienstleistungen mit entsprechendem Marktpotential entwickelt werden. Die Beteiligten wollen dabei das Problem erst richtig verstehen und aus diesem Verständnis heraus Lösungsideen generieren. Die Arbeit ist dabei sehr agil und iterativ, weil immer wieder reflektiert, angepasst und ausprobiert wird – frei nach dem Motto „fail and error“. Die Methode eignet sich vor allem für komplexe Probleme, wo es nicht „die EINE“ Lösung gibt, sondern durch Co-Kreation und Partizipation neue Wege gesucht werden müssen. Dabei sind Empathie, Offenheit, Kreativität und Zusammenarbeit sehr wichtig.

Wie sieht so ein Prozess nun konkret aus?

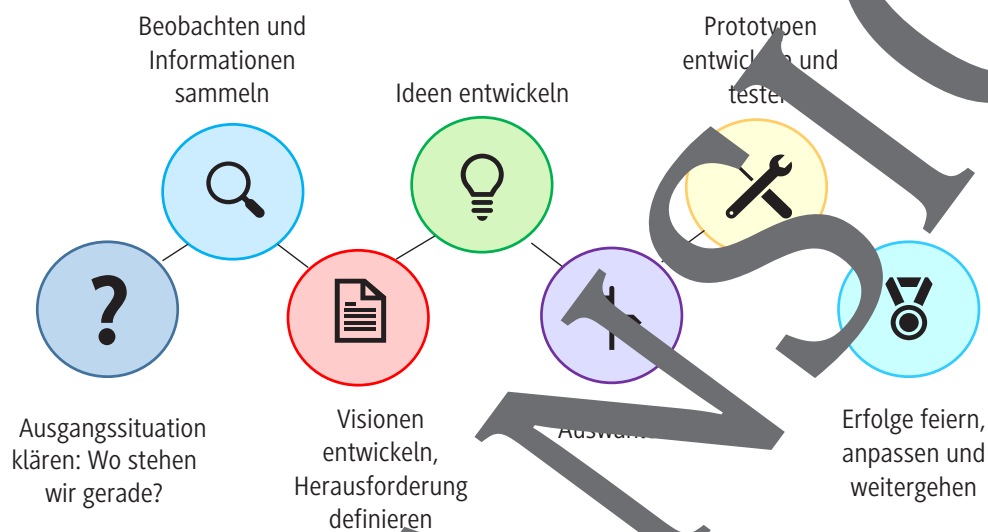


Abb: Der Prozess des Design-Thinking

1. Ausgangssituation klären.

Bevor Sie in die „Phase des Beobachtens und Verstehens“ gehen, sollten Sie schauen, von welchem Punkt aus Sie überhaupt starten. Meist sind wir so sehr im Tun verstrickt, dass wir vergessen einmal stillzustehen und wahrzunehmen. Dies ist aber sehr wichtig, um auch Ressourcen und Stärken zu kennen, auf die Sie dann im Schulentwicklungsprozess zurückgreifen können.

An dieser Stelle wechseln Sie die Brille „was können wir noch nicht, was müssen wir noch machen?“ mit der Brille „was haben wir bisher schon erreicht, worauf können wir stolz sein?“. Dies ist der sichere Hafen, den Sie immer wieder ansteuern können. Bei der einen Schule ist es vielleicht die exzellente Kooperation mit Unternehmen, bei der anderen eine gute Elternarbeit oder der extrem gute Zusammenhalt im Kollegium. Schon hier können Sie sehen, dass es keine Blaupause für alle Schulen gibt – denn jede Schule hat eine andere Ausgangslage.

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de