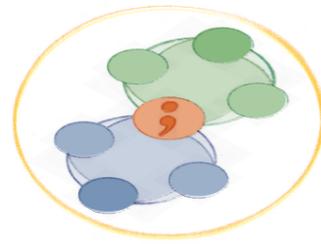


# Design for Change



# SCHULE 21

dialogisch • kreativ • gesund

## Vorbereiten

- **Fokus festlegen:** Es sind alle Themen möglich, die den Schüler:innen im Schulalltag, auf dem Schulweg und darüber hinaus bedeutsam sind; dennoch: ein Fokus festlegen.
- **Raum und Materialien vorbereiten:** Diese Methode braucht Raum, um sich bewegen zu können. Basismaterialien der Moderation (farbiges Papier, Post-its und Stifte; PCs und Tablets zur Recherche), Bastelmaterial (Schere, Kleber usw., damit die Entwürfe anschaulich gestaltet werden können) sowie Bilder- und ‚Stärken-Karten‘ bereithalten.
- **Unterstützung sichern:** Im Team klären, dass bei der Umsetzung des Lösungsvorschlags Hilfe und Unterstützung durch die Schule gesichert ist.
- **Rolle der Moderation klären:** Im Design-for-Change-Prozess begleitet und ermutigt die Moderation die Entwicklungsarbeit der Kinder, aber sie leitet nicht.

## „Aufwärmen“ mit der Gruppe

- **Stärken erkennen:** Die Schüler:innen wählen eine „Stärken-Karte“ aus, die ausliegen (z.B. Optimismus, Empathie, Rücksicht, Offenheit, ...). Mit der abgebildeten Stärke der Karte stellen sie sich einzeln vor und erklären mit Hilfe eines konkreten Beispiels, weshalb die Stärke zu ihnen passt. Die Moderation macht danach darauf aufmerksam, dass es in der Gruppe ganz unterschiedliche Stärken gibt, die alle wichtig sind.

## Literatur & Links

Design for Change India auf Youtube (Kurzfilm zur Idee und Konzeption)

Fadel, C./Bialik, M./Trilling, B. (2017): Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21sten Jahrhundert lernen müssen. Hamburg: Zentralstelle für Lernen und Lehren im 21. Jahrhundert e.V. (ZLL21 - der Verlag).

Plattner, H./Meinel, C./Weinberg, U. (2009): Design Thinking. Innovationen lernen - Ideenwelten öffnen. München: FinanzBuch.

## Impressum

Verein Programm Klasse2000 e. V.  
Feldgasse 37  
90489 Nürnberg  
www.klasse2000.de  
info@klasse2000.de

Autor:innen: Siegfried Seeger und Sophie Lammer  
Gestaltung: Karsten Sporleder

Nürnberg, 2020

- **Projektregeln festlegen:** *So viele Ideen, wie möglich finden. Verrückte und scheinbar unmögliche Ideen sind willkommen. Keine Idee wird verurteilt*, u.a. Regeln, die auch noch im Projektverlauf ergänzt werden können.

## Nachbereiten

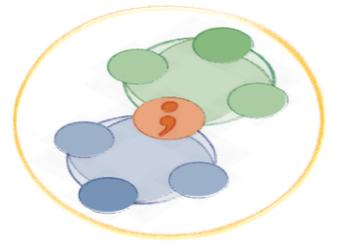
- **Innehalten:** Alle bearbeiteten Probleme, ihre Problematiken, ihre Lösungen und Ergebnisse sowie die beteiligten Gruppenmitglieder im Rahmen einer ‚Projekt-Ausstellung‘ (z.B. am Ende einer Projektwoche) würdigen und feiern.
- **Schritte reflektieren:** Gemeinsam auswerten, welchen Beitrag die einzelnen Schritte zur guten Lösung geleistet haben und welche Varianten noch Erfolg versprechend sein können.
- **Transfer planen:** Reflektieren, für welche anderen Problemlagen der Schulentwicklung ein derartiger ‚Design-Thinking-Prozess‘ genutzt werden kann.

# Design for Change

- Entwickelt in den 2000er Jahren von der indischen Industrie-Designerin und Schulgründerin Kiran Bir Sethi zur Stärkung des MindSets „I Can!“ von Kindern.
- Eignet sich, um bedeutsame Aspekte des Alltags, wie das Klassen-/Schulklima, das Schulleben allgemein, den Schulweg und darüber hinaus durch konkrete Lösungen von Schüler:innen besser, schöner, gerechter usw. zu gestalten und um ihr Selbstwertgefühl durch Mit-Wirkung zu stärken.
- Ideal für kleinere und mittlere Gruppen im Klassenverband oder darüber hinaus.
- Kann als Wochenprojekt (Projektwoche) oder unterrichtsbegleitend während einiger Wochen oder Monate dauern.



# Design for Change



## Durchführen

### 1. Phase: „Fühle!“ (Feel)

**1 Individuelles Fühlen:** Die Moderation lenkt den Blick auf den gewählten Fokus (z.B. „Mein Schulalltag“) und lädt alle ein, sich innerlich aktuelle Probleme vorzustellen, die sie persönlich betreffen, eines davon auszuwählen, dass sie wirklich ändern möchten und dieses auf ein Blatt zu schreiben.

*Hinweis: Zeit und Ruhe lassen und den Unterschied zwischen Problem und Lösung erklären (,Ich bin morgens müde‘ = Problem; ,die Schule sollte um 9 Uhr anfangen‘ = Lösung).*

**2 Gemeinsames Fühlen:** Alle stehen im Kreis, zerknüllen ihr Blatt und werfen es mit einem Signal in die Mitte. Jede/r nimmt sich ein anderes und liest es leise. Fühlt er/sie dieses Problem auch, stimmt er/sie mit einem Kreuz zu, erscheint das Problem nicht so wichtig, wird kein Kreuz gesetzt. Dies wird dreimal still wiederholt.

**3 Sammeln und auswerten:** Alle lesen ihren letzten Zettel nacheinander laut vor. Gemeinsam werden alle Zettel gesammelt und gruppiert. Dabei kristallisiert sich ein Thema heraus, das die meisten nachempfinden können.

*Hinweis: Jedes Kreuz ist eine Stimme: ein Blatt mit 3 Kreuzen = 4 Blätter mit einer ähnlichen Idee aber ohne Kreuz.*

**4 Das Problem verstehen:** Um für gute Lösungen das Problem in der Tiefe zu verstehen, wird in Kleingruppen am „Warum“ gearbeitet. Alle überlegen alleine und schreiben eine Idee pro Post-it auf und lesen diese laut vor. Dabei sollen die Ideen aufeinander aufbauen und neue „Warum“-Fragen erzeugen, wie z.B. „Ich bin morgens müde, weil ich zu spät schlafen gehe, weil ich abends lange fernsehe, weil abends die besten Filme laufen, ...“. Aus dem Problem wird eine Problematik, die in einem Satz aufgeschrieben wird: „Was können wir machen, um/damit ...?“

### 2. Phase: „Entwickle!“ (Imagine)

**5 Lösungsideen sammeln:** Die Problematik steht in Form einer Frage auf einem Poster. Jetzt gilt es, Lösungsideen zu finden: Jede/r schreibt zunächst seine Ideen auf je ein Post-it. Hierbei gilt es, so viele Ideen wie möglich zu finden und aufzuschreiben.

*Hinweis: Die Ideen sollen nicht zu abstrakt, jedoch auch nicht zu detailliert sein. Es sollen Idealfälle sein („Best-case-scenarios“), die nicht direkt auf ihre Machbarkeit geprüft werden. ,Killerphrasen‘, wie z.B. „Das geht sowieso nicht“, sind verboten.*

Alle Ideen werden nacheinander laut vorgelesen und in Form eines Mindmaps (z.B. auf vorbereitetes Packpapier mit der Problematik in der Mitte) gelegt und geordnet. Weitere Ideen, die beim Vorlesen entstehen, sind willkommen!

**6 Lösungsidee auswählen:** Wenn alle Lösungsmöglichkeiten aufgelistet und zugeordnet sind, wird gemeinsam eine Lösungsidee ausgewählt, die in die Tat umgesetzt werden soll.

Die Auswahlkriterien sind wie folgend:

- Die Lösung soll machbar sein.
- Die Lösung soll beständig sein.
- Die Lösung soll möglichst viele Menschen beteiligen.

*Hinweis: Für die Auswahl kann eine Tabelle mit den Kriterien hilfreich sein, mit der alle Lösungsideen überprüft und mit Punkten bewertet werden. Am Ende ist die gemeinsame Lösung mit den meisten Punkten sichtbar oder es kann auch noch zusätzlich abgestimmt werden.*

### 3. Phase: „Erprobe!“ (Do)

**7 Prototyp erstellen:** Für die konkrete Umsetzung der Lösungsidee wird ein anschauliches Modell entwickelt, um sich ein klares Bild vom erwünschten Ergebnis machen zu können. Es wird ein Aktionsplan erstellt, um die Vorstellungen vom Lösungsweg zu konkretisieren und sie anderen Personen, vorstellen zu können.

*Hinweis: Kreative Mittel einsetzen, z.B. Skizze, Szenario, Poster, Modell, Kurzfilm per Handy, um die Idee so anschaulich zu machen.*

**8 Rückmeldungen sammeln:** Das Projekt wird Drittpersonen präsentiert, um die Machbarkeit zu prüfen, Erlaubnisse einzuholen und auch um Unterstützung einzufordern. Damit das Konzept für andere nachvollziehbar wird, sollte sich das Projekt wie folgt vorstellen:

- Das Problem.
- Die Problematik.
- Die gefundene Lösung.
- Der konkrete Umsetzungsplan.

Die Drittpersonen werden danach eingeladen, ihre Anerkennung und ihre Bedenken konkret und konstruktiv auszusprechen. Hierbei ist wichtig, dass die Projektgruppe aufmerksam zuhört und alle Hinweise aufnimmt.

**9 Lösung verbessern:** Die Gruppe trägt alle gesammelten Kritikpunkte zusammen, überprüft diese einzeln und überarbeitet mit den gewonnenen Erkenntnissen ihren Projektplan und ihr Modell.

**10 Lösung erproben:** Nun setzt die Gruppe das Projekt in die Tat um. Hierbei gilt es, sich am eigenen Plan zu orientieren aber diesen ggf. auch zu variieren und zu improvisieren.

*Hinweis: Projekte dürfen scheitern! Entscheidend ist, aus Fehlern zu lernen.*

### 4. Phase: „Mit-Teilen!“ (Share)

**11 Erfolge dokumentieren:** Wenn das Projekt umgesetzt ist und das Problem gelöst werden konnte, dann sollte dieser Erfolg dokumentiert werden (kleiner Bericht für die Schulzeitung, Kurzfilm, Pressemeldung o.ä.), ganz nach der Projektregel: „Nur was dokumentiert ist, hat stattgefunden!“

**12 Erfahrungen reflektieren:** Nun ist der Moment gekommen, mit etwas Abstand auf das Projekt mit seinen Erfolgen und Misserfolgen zu blicken. Dabei soll auch gefragt werden, welche Stärken aus der Gruppe genutzt und welche neuen Stärken bei jedem einzelnen durch das Projekt entstanden sind.

**13 Andere ermutigen:** Das Projekt ist fertig. – „Jetzt reden wir darüber!“ So können andere inspiriert und ermutigt werden, die gefundene Lösung entweder selbst zu nutzen, oder auch, um diese Form der Problemlösung für eigene Probleme mit anderen zu teilen.