

Abstract

Die Kunst der Partizipation in der Schule / PASUS Tagung 11. – 12. April 2024

--

Call for Papers: Beitrag éducation21 / Unterrichtsangebot ResponsAbilita

Design Thinking als Beitrag zu einer Partizipationskultur an Schulen

Design Thinking, eine kreative Problemlösungsmethode ursprünglich im Bereich des Produktdesigns eingesetzt, findet zunehmend Anwendung im Bildungskontext. So hat éducation21 ein neues umfassendes BNE-Unterrichtsangebot –«ResponsAbilita» - mittels Design Thinking Workshops in Schulklassen partizipativ entwickelt und deren Ideen einfließen lassen. Gleichzeitig enthält das Unterrichtsangebot ein Modul, das es Lehrpersonen ermöglicht, mit Hilfe im Unterricht einsetzbarer Medien selbst die Design Thinking Methode anzuwenden. Im beschriebenen Workshop werden die Erfahrungen mit Design Thinking erläutert und dessen Potenzial für die Förderung von Partizipation im Schulkontext im Austausch mit den Teilnehmenden erörtert.

Design Thinking ist ein iterativer Prozess, der auf Zusammenarbeit, Empathie und experimentellem Lernen basiert. Dieser kollaborative Ansatz unterstützt die Entwicklung sozialer Kompetenzen und stärkt die Fähigkeit zur Zusammenarbeit (Reuter, 2020; Kelley & Kelley, 2013). Das Schaffen von Prototypen und das Testen von Ideen ermutigen die Schülerinnen und Schüler, ihre Kreativität zu entfalten und Lösungen in einem risikofreundlichen Umfeld zu erproben (Cross, 2011). Dies trägt dazu bei, die Scheu vor Fehlern zu überwinden und fördert eine positive Fehlerkultur (Meinel & Krohn, 2021; Kelley & Kelley, 2013).

Wichtige Kernaspekte von Design Thinking sind denn auch die Prinzipien des "Growth Mindset" und "Fail Early". Ein "Growth Mindset" ermutigt Schülerinnen und Schüler dazu, Herausforderungen als Chancen zur Weiterentwicklung und Scheitern als ein integraler Bestandteil des Lernprozesses zu sehen. «Fail Early» fordert, schnell Prototypen zu erstellen und Ideen zu testen, um frühzeitig Feedback zu erhalten. Beide Prinzipien schaffen eine Lernumgebung, in der Schülerinnen und Schüler offen für neue Ideen sind, konstruktives Feedback schätzen und sich von Fehlern nicht entmutigen lassen. Beide Prinzipien fördern die Selbstwirksamkeit und das Selbstvertrauen. Damit kann die Anwendung von Design Thinking langfristig auch zu einer Veränderung der Unterrichts- und Lernkultur beitragen und als ein wichtiger Bestandteil im Sinne der Schulentwicklung betrachtet werden.

éducation21

Paketpost- und Standortadresse | Monbijoustrasse 31 | 3011 Bern
 Briefpostadresse | Monbijoustrasse 31 | Postfach | 3001 Bern
 T +41 31 321 00 21 | info@education21.ch
www.education21.ch



Jahre Engagement für BNE
 ans d'engagement pour l'EDD
 anni d'impegno per l'ESS



Ein entscheidendes Element von Design Thinking ist die frühzeitige Einbindung der Nutzenden – in diesem Fall der Schülerinnen und Schüler – in den Gestaltungsprozess. Durch die Integration von Schülerinnen und Schülern in den Design-Thinking-Prozess werden sie zu aktiven Gestalterinnen und Gestaltern ihres Lernumfelds und erfahren eine Steigerung ihres Engagements (Kantereit, 2021; Meinel & Krohn, 2021; Blikstein, 2018).

Insgesamt bietet Design Thinking in Schulen eine umfassende Lernumgebung, die bestens mit anderen praktischen und handlungsorientierten Methoden kombiniert werden kann. So kann Design Thinking bspw. den iterativen Prozess und das Prototyping in Makerspaces strukturieren, bei der Lösungssuche für reale soziale Herausforderungen beim Service Learning helfen oder die Initialphase von Projektwochen mittels Kreativitätstechniken unterstützen. Damit kann eine holistische Lernerfahrung geschaffen werden, die Kreativität, praktisches Handeln und soziale Verantwortung fördert. Dies sind zentrale Kompetenzen einer Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE; éducation21, 2023).

Das Unterrichtsangebot ResponsAbilita ermöglicht mit dem Modul "surroundings" die direkte Anwendung von Design Thinking in der Schule. Die Lernenden werden ermutigt, ihr Schulumfeld und ihre alltägliche Umgebung aktiv mitzugestalten und sich in Entscheidungsprozessen nach ihren Möglichkeiten einzubringen. Durch diese Erfahrung werden die Schülerinnen und Schüler nicht nur als passive Lernende wahrgenommen, sondern als aktive Mitgestalterinnen und Mitgestalter ihrer eigenen Bildungsumgebung (EDI/TPF, 2023).

--

Format C (Workshop 60') mit Input, anschliessend Fragestellung aus Design Thinking:
«Wie können wir Ansätze des Design Thinking in unserer Arbeit einsetzen, damit Partizipation an Schulen gestärkt wird.»

--

Präsentierende:

Corinne Schärer, éducation21

Leiterin Bereich Schule und Mitglied der Geschäftsleitung

Iwan Reinhard, éducation21

Bildungslandschaften21, ResponsAbilita



Quellen:

1. Reuter, A. (2020). «Potentiale Agiler Prozesse: Das CCR-Modell.» In: Scrum in die Schule! Zeit für mehr Agilität im Unterricht. Tom Mittelbach (Hrsg.). Ulm.
2. Kelley, D., & Kelley, T. (2013). "Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All." Crown Business.
3. Cross, N. (2011). "Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work." Berg.
4. Meinel, C. & Krohn, T. (2021). «Design Thinking in der Bildung. Innovation kann man lernen.» Wiley. Berlin.
5. Kantereit, T. et al. (2021). «Agilität und Bildung. Ein Reiseführer durch die Welt der Agilität.» Dornstadt.
6. Blikstein, P. (2018). "Digital Fabrication and 'Making' in Education: The Democratization of Invention." In Handbook of the Cultural Foundations of Learning. Routledge.
7. éducation21 (2023). "BNE-Kompetenzen". Bern.
<https://www.education21.ch/de/bne-kompetenzen> (abgerufen am 20.11.2023)
8. EDI/TPF, Eidgenössisches Departement des Innern / Tabakpräventionsfonds (2023). «ResponsAbilita – das Unterrichtsangebot von Free. Fair. Future.». Bern.
<https://www.freefairfuture.ch/unterrichtsangebot/responsabilita/> (abgerufen am 20.11.2023)