

Inhaltsverzeichnis

- | | |
|--|----|
| 1. Herausforderungen im Schulwesen | 3 |
| 2. Agilität und agiles Mindset | 4 |
| 3. Agile Techniken und Methoden | 8 |
| 4. Schule agil entwickeln – Design Thinking als Innovationsmethode | 14 |

VORANSICHT

1. Herausforderungen im Schulwesen

Die derzeitigen gesellschaftspolitischen Veränderungen haben einen enormen Einfluss auf die Entwicklungen im Schulwesen. In diesem Zusammenhang lassen sich folgende Beispiele benennen:

- Der Diskurs bezüglich der ganztägigen Bildung und -betreuung besitzt einen wesentlichen Einfluss auf die flächendeckende Einführung und Gestaltung von Ganztagschulen.
- Inklusion und individuelle Förderung im Allgemeinen stellen nach wie vor eines der zentralen Themen dar und verändern die Schullandschaft in vielfältiger Hinsicht.
- Die Reformen der Länder sorgen für sich immer wieder veränderte Rahmenbedingungen, in denen sich Schulentwicklung bewegen muss.
- Megatrends wie Digitalisierung, Mobilität oder Wissenskultur nehmen Einfluss auf gesellschaftlicher sowie wirtschaftlicher Ebene – und erreichen somit auch die Schulen.

Tipp

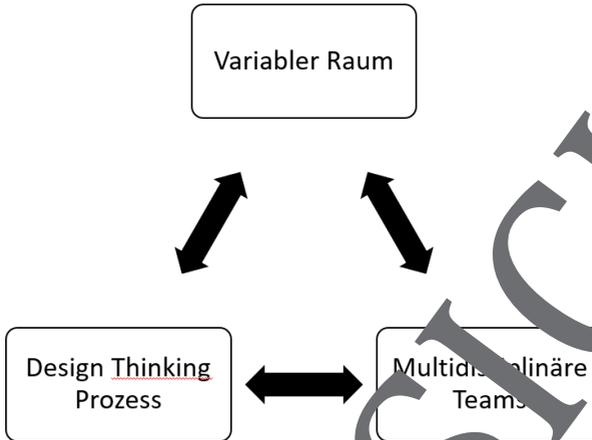
Zukunftsinstitut: Forschung zu Megatrends

Das Zukunftsinstitut beschäftigt sich mit aktueller- und Zukunftsforschung. Daraus werden u. a. Megatrends abgeleitet, die sich langfristig auf Gesellschaft und Wirtschaft auswirken. Hauptanliegen besteht darin, die mit den Megatrends verbundenen Veränderungen verständlich zu machen und zukünftige Chancen und Herausforderungen aufzuzeigen. Nähere Informationen unter: www.zukunftsinstitut.de.

Diese beispielhaft aufgeführten Herausforderungen sind überaus komplex und erfordern ein hohes Maß an Vernetzung, vielfältigen Rückkopplungen und voneinander abhängige Interaktionen (vgl. Lévesque/Vonhof 2018, S. 19 f.).

Entwicklungen im Kontext von Schule auf den Ebenen Bildungspolitik, Schule, Kollegium sowie des einzelnen Individuums (vgl. Kantelberg/Speidel 2017, S. 7) umzusetzen ist eine große Herausforderung. Je komplexer eine Problemstellung ist, desto hilfreicher ist eine agile Herangehensweise. Diese ermöglicht es, schneller und flexibler auf die stetigen Veränderungen und Anforderungen einzugehen und Lösungen zu entwickeln – selbst in einem insgesamt eher trägen Schulsystem. Doch auch die agilsten Methoden sind nur dann wirksam, wenn die persönlichen Einstellungen der Schulleitung sowie der Lehrenden – das Mindset – agil sind.

Kernelemente des Design Thinking



Quelle: HPI-Academy 2019.

Das Design Thinking Team setzt sich idealerweise aus etwa vier bis sechs Personen mit unterschiedlichen Hintergründen zusammen. Diese können beispielsweise beruflicher, kultureller, alters- und genderspezifischer Art sein. Auf diese Weise können verschiedene Sichtweisen in die Lösungsentwicklung eingebracht werden. (vgl. Lewrick et al., 2018, S. 144ff.). Für eine gelingende Zusammenarbeit des Design Thinking Teams sind folgende Prinzipien zu beachten.

4. Schule agil entwickeln – Design Thinking als Innovationsmethode

In diesem Abschnitt wird anhand eines praktischen Beispiels aufgezeigt, wie durch Design Thinking komplexe Fragestellungen im Bereich des Schulmanagements bearbeitet werden können.

Im Folgenden werden exemplarisch Design Challenges formuliert, die als Impulse zur Entwicklung einer eigenen Fragestellung zu verstehen sind.

Beispiel

Exemplarische Design Challenges

- Welche Maßnahmen könnten wir ergreifen, um unsere Schule im Hinblick auf Inklusion für unsere Schüler weiterzuentwickeln?
- Wie könnten wir die gemeinsame Unterrichtsentwicklung der Lehrkräfte intensiver fördern?
- Wie könnten wir durch die Digitalisierung unserer Schulprozesse eine Arbeitserleichterung für die Lehrenden erreichen?

Am Beispiel der Design Challenge „Wie können wir durch die Digitalisierung unserer Schulprozesse eine Arbeitserleichterung für die Lehrenden erreichen?“ wird nun auf die Umsetzung des Design Thinking Prozesses im Schulmanagement eingegangen.

Das Design Thinking Team könnte sich in diesem Kontext zum Beispiel aus der Schulleitung, Mitgliedern des Schulentwicklungsteams und den Fachschaften sowie den Schülern, Eltern und Lehrern zusammensetzen (vgl. Wippermann et al. 2019, S. 19f.).

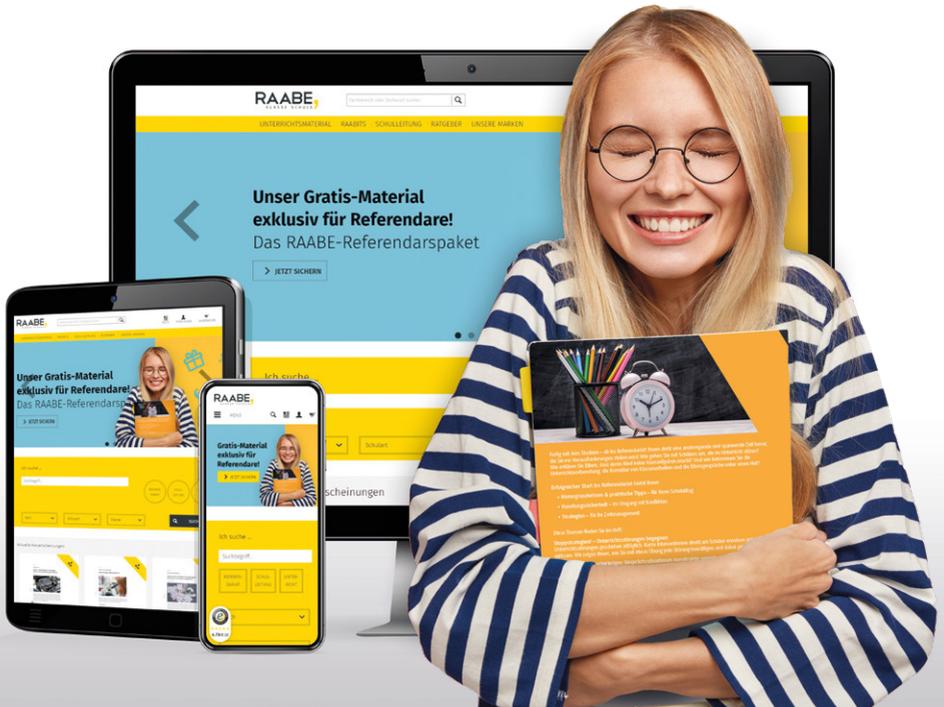
Zu Beginn des Design Thinking Prozesses steht das **Verstehen** im Vordergrund. Um eine gemeinsame Wissensbasis für den weiteren Prozessverlauf zu schaffen, wird geklärt, was bisher zur Digitalisierung der Schulprozesse unternommen wurde und welche Arbeitserleichterungen sich daraus für die Lehrenden ergeben haben. Wichtig ist hierbei, dass allen Design Thinking Teammitgliedern die gleichen Informationen zur Verfügung stehen. In dieser Phase werden sich Fragen bezüglich der Design Challenge geklärt und gegebenenfalls wird diese präzisiert.

Die nächste Phase beinhaltet das **Beobachten**. Dabei werden die Lehrenden durch persönliche Interviews oder schriftliche Befragung etc. in den Design Thinking Prozess einbezogen. Ziel ist es, die Perspektive der Lehrenden kennenzulernen und ihre tatsächlichen Bedürfnisse herauszufinden. Die Ergebnis-

Dieses Werk ist Bestandteil der RAABE Materialien

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Es ist gemäß §60b UrhWissG hergestellt und ausschließlich zur Veranschaulichung des Unterrichts und der Lehre an Bildungseinrichtungen bestimmt. Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH erteilt Ihnen für das Werk das einfache, nicht übertragbare Recht zur Nutzung für den persönlichen Gebrauch gemäß vorgenannter Zweckbestimmung. Unter Einhaltung der Nutzungsbedingungen sind Sie berechtigt, das Werk zum persönlichen Gebrauch gemäß vorgenannter Zweckbestimmung herunterzuladen, zu speichern und in Klassensatzstärke auszudrucken. Jede darüber hinausgehende Nutzung sowie die Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags. Hinweis zu §§ 60a, 60b UrhG: Das Werk oder Teile hiervon dürfen nicht ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Die Aufführung abgedruckter musikalischer Werke ist ggf. GEMA-meldepflichtig. Darüber hinaus sind Sie nicht berechtigt, Copyrightvermerke, Markenzeichen und/oder Eigentumsangaben des Werks zu verändern.

Sie wollen mehr für Ihr Fach? Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



- ✓ **Über 4.000 Unterrichtseinheiten** sofort zum Download verfügbar
- ✓ **Sichere Zahlung** per Rechnung, PayPal & Kreditkarte
- ✓ **Exklusive Vorteile für Grundwerks-Abonent*innen**
 - 20% Rabatt auf Unterrichtsmaterial für Ihr bereits abonniertes Fach
 - 10% Rabatt auf weitere Grundwerke

Jetzt entdecken:
www.raabe.de