

1. **Titel:** Digitale Visionen: Austausch, Ideen und Konzeptionen für eine gemeinsame Schulentwicklung

2. **Vorhaben-Projektbeschreibung:**

Im Sinne einer gemeinschaftlichen Schulentwicklung soll es die Möglichkeit geben, einen intensiven, angeleiteten Austausch im Kollegium zu ermöglichen. Das Ziel könnte sein, aktuelle Potenziale in der Digitalisierung unserer Schule aufzuzeigen, aber auch Herausforderungen jeglicher Art sichtbar zu machen. Das Projekt sieht einen Workshop angelegt an die Methoden des Design Thinking vor.

3. **Ausgangslage und Bedarf:**

Im Digitalisierungsprozess ist unsere Schule recht gut im Bereich der Hardware aufgestellt. Der Übergang vom traditionellen Unterricht zu einem zeitgemäßen Unterricht in einer digitalen Welt stellt jedoch nicht nur Lernende, sondern auch Fachlehrende vor Herausforderungen. Diese sind in erster Linie Vertretende ihres eigenen Faches. Hieraus resultiert ein breites Spektrum an Potenzialen, aber auch Grenzen, vor denen Lehrende sich zunehmend als Einzelkämpfer wahrnehmen (könnten). Es fehlt schlichtweg an Zeit, um die einzelnen Gedanken und Probleme im Schulalltag zu erfassen und sich auszutauschen. Für eine gesunde Schulentwicklung ist es jedoch wichtig, allen Fachbereichen Gehör zu verschaffen. Hier setzt die Idee eines geleiteten Workshops mit dem Ziel des Austauschs und der Sichtbarmachung von Visionen an.

Ziele des Projekts:

Das Kollegium erhält die Möglichkeit, sich intensiv über ihre Visionen sowie Potenziale und Herausforderungen im Zusammenhang mit der Digitalisierung ihrer eigenen Schule auszutauschen. Sie lernen Strategien des Design Thinking kennen und können auf diese Weise Visionen und Herausforderungen explizit benennen sowie erste intuitive Zukunftswege aufzeigen bzw. Lösungsansätze formulieren. Sie sind fähig und bereit, sich auf eine offene, zukunftsorientierte Kommunikation einzulassen.

4. Verlauf des Projekts:

Zunächst war es die Aufgabe, einen geeigneten Rahmen zu finden, um diese Art eines Workshops durchzuführen. Hierzu bot sich der "Schulinterne Fortbildungstag" an. In zwei Durchgängen tauschten sich insgesamt ca. 12 Kolleg:innen aus. Dabei standen jeweils 90 Minuten zur Verfügung. Die begrenzte Zeit erforderte eine Reduzierung und Anpassung der ansonsten auf sieben Schritten basierenden Design-Thinking-Methode, sodass trotzdem ein produktiver Austausch stattfinden konnte. Insgesamt war der Workshop in fünf Punkte gegliedert:

- a. „Meine digitale Schule“ – Bei dieser Methode formulieren die Teilnehmenden nacheinander Sätze mit Visionen, die sie sich für ihre Schule wünschen würden, wenn den Ideen keine Grenzen gesetzt wären. Die darauffolgenden Teilnehmenden müssen die Aussage bejahen und dürfen erst dann einen eigenen Wunsch äußern. Ein Beispiel:

Person 1: "In meiner digitalen Schule besitzen alle am Schulalltag teilnehmenden ein iPad, sowohl Lehrende als auch Lernende."

Person 2: "Ja, und außerdem gibt es die Möglichkeit für die Lehrenden, von allen digitalen Geräten aus Druckaufträge an einen Drucker zu senden."

Person 3: "Ja, und wir bewegen uns alle in einem Raum, in dem wir wissen, dass wir datenschutzkonform arbeiten."

Person 4: "Ja, und die Apps, die wir dann nutzen können, brechen auch nicht zusammen und sehen auch noch gut aus."

Diese Übung dient vor allem dazu, eine offene Form der Kommunikation zu fördern, da Negierungen und Einwände zunächst nicht gestattet sind. Bei einem "Ja, aber ..." oder ähnlichen Einräumungen sollte der Durchgang wiederholt werden. Im Ergebnis zeigt sich sicher schon eine Bandbreite von individuellen Herausforderungen einzelner Kolleg:innen, auf die im weiteren Workshop hingearbeitet werden kann. Es fand im Kern eine indirekte erste Problemanalyse statt.

Zum Abschluss dieser Phase sollten die Teilnehmenden auf einem Zahlenstrahl einschätzen, wo sie sich selbst "Auf dem Weg in eine Schule der Digitalität" sehen.

- b. **„Problem Statement – Das Problem unter der Lupe“** – Diese Methode dient dazu, ein gemeinsames Problemverständnis zu entwickeln. Ausgehend von der vorgegebenen Leitfrage: "Wie können wir einen Beitrag für zeitgemäße Bildung in einer Welt der Digitalität leisten?", sollten die Teilnehmenden nun konkrete Probleme benennen, die die Beantwortung dieser Frage erschweren. Die Teilnehmenden erhielten Klebezettel in verschiedenen Farben. Jede Farbe war einer Frage zugeordnet:

- i. *Warum ist es ein Problem?*
- ii. *Wer hat welche Bedürfnisse?*
- iii. *Wann tritt das Problem auf?*
- iv. *Wie wird es bisher gelöst?*

Innerhalb von 20 Minuten sollten verschiedene Probleme unter (i) benannt werden, und für diese sollten die darauffolgenden Fragen beantwortet werden. Einige Aussagen wurden von den Teilnehmenden vorgestellt und in der Gruppe kurz diskutiert. Im Ergebnis konnte somit ein erster Rahmen für den kommenden Ideenaustausch abgesteckt werden.

- c. **„Jobs to be done – Einflussfaktoren bestimmen“** – Nach der Analyse der internen Schulsituation ist es wichtig, dass die Kolleg:innen sich auch über die Einflussfaktoren austauschen, die ihnen auf dem Weg zu einer Schule im Zeitalter der Digitalität begegnen. Oft sind es auch ganz individuelle Hürden, die von anderen Kolleg:innen oder auch der Schulleitung nicht gesehen werden können. Im Zentrum einer Mind-Map steht bspw. (in unserem Fall) „Digitale Schule“. Die Teilnehmenden benannten nun zunächst für sich relevante Einflussfaktoren, unabhängig davon in welcher Weise diese bereits positiv oder hemmend auf den Prozess eingewirkt haben. Sie benannten bspw.: Nachhaltigkeit, Infrastruktur, Anerkennung, Vorgaben, Finanzierung, Kollegium, Kommune, Eltern, Schüler:innenschaft ...Im anschließenden Austausch gab es die Möglichkeit diese Faktoren durch die Beantwortung von W-Fragen zu präzisieren. Ziel war es, dass die Kolleg:innen erkennen, dass sie durch aus auch selbst verschiedene Einflussfaktoren angehen können.
- d. **„Wie könnten wir ...? – Am Problem arbeiten“** – Im Ergebnis aus c. und d. reflektierten die Teilnehmenden die Erkenntnisse aus den vorangegangenen Phasen, indem sie konkrete „Wie könnten wir ...?“-Fragen auf Klebezettel formulierten. Diese wurden nun gemeinschaftlich dahingehend analysiert, ob sie zu breit bzw. zu eng gedacht waren. Die Fragen wurden laut vorgelesen, und die Teilnehmenden wurden gefragt, ob sie bereits erste Ideen auslösten. Falls dies nicht der Fall war oder die Frage zu offen gestellt war und von den Teilnehmenden zu viel abverlangte, wurde sie angepasst. Hierbei wurden folgende Fragetechniken angewandt: die Frage „Warum“, um den Betrachtungsfokus zu erweitern, und die Frage „Wie“, um den Betrachtungsfokus einzuschränken. Nachdem einige geeignete „Wie könnten wir...?“-Fragen formuliert worden waren, konnte die abschließende Ideenfindung beginnen.
- e. **„Hilfe zur Selbsthilfe“- erster Ideenaustausch** – Die in d. formulierten Fragen wurden für diese Phase übernommen. Die Teilnehmenden waren wieder mit

Klebezetteln ausgestattet und hatten nun die Aufgabe, quantitative Problemlösungsansätze zu formulieren und diese den einzelnen Fragen zuzuordnen. Auch hier waren die Fragen breit gefächert, zum Beispiel: (1) "Wie können wir up to date bleiben?" bis hin zu (2) "Wie können wir die Schüler:innen effektiv im produktiven Umgang mit Tablets schulen?" Mögliche Antworten waren zum Beispiel: (1) "Einrichtung von Mikrofortbildungen" oder auch (2) "Einführung eines Tablet-Führerscheins". Nach dem nonverbalen Austausch mittels Klebezetteln erfolgte in der Abschlussrunde eine Diskussion.

5. **Wesentliche Ergebnisse und Ausblick:** Der gewinnbringendste Effekt war, dass die Kolleg:innen aktiv, auch fachbereichsübergreifend, ins Gespräch gekommen sind und sich gegenseitig als Ratgeber zur Seite standen. Das konkrete Formulieren von "Wie könnten wir...?"-Fragen und das erste Brainstorming über geeignete Lösungen offenbarten nicht nur die gemeinsame Vision des Kollegiums, sondern bieten auch eine Basis für die weitere gemeinsame Arbeit auf dem Weg zu einer Schule im Zeitalter der Digitalität. Durch die Konkretisierung einzelner Teilprobleme kann nun auch an verschiedenen Baustellen arbeitsteilig gearbeitet und weiterentwickelt werden. Erste Ideen aus dem Workshop wurden bereits umgesetzt, wie beispielsweise der Tagesordnungspunkt "Digitales" bei jeder Lehrerkonferenz, um über die aktuelle Entwicklung zu sprechen, oder die Gründung einer Gruppe von "Medienbeauftragten" aus den Fachbereichen, die engen Austausch mit den Digitalbeauftragten der Schule pflegen. Insgesamt zeigten sich alle Teilnehmenden, auch über den Workshop hinaus, sehr angeregt von den erarbeiteten Ideen.
6. **Unterstützungssysteme:** Besonders hilfreich war die Konzeption unseres schulinternen Fortbildungstages, da in zwei kleinen Gruppen à 90 Minuten produktiv gearbeitet werden konnte. Ohne ausreichend Zeit wäre der Workshop nicht umsetzbar gewesen. Es wäre denkbar gewesen, den Workshop als Vertiefung etwa 2-3 Wochen später noch einmal durchzuführen, jedoch stand dafür keine Zeit zur Verfügung.
7. **Erkenntnisgewinn:**
 - a. Die Methoden des Design Thinking lassen sich effektiv auch auf die Schule übertragen.
 - b. Im geschlossenen System Schule können die Probleme der einzelnen Lehrkräfte trotzdem individuell sein.
 - c. Der Schlüssel zu jeglichem Fortschritt ist ein Raum der offenen Kommunikation, in dem man zunächst auf die Ideen anderer aufbaut, bevor man den Blick von vornherein verschließt.

8. Tipps aus der Praxis für die Praxis –

- a. Eine gute Vorbereitung von Arbeitsmaterialien und des Raums ist notwendig.
- b. Die Zuordnung bestimmter Farben (Klebezettel) zu bestimmten Aufgaben erleichtert das orientierte Arbeiten.
- c. Sei offen für Ansichten, die du nicht teilst, aber ziehe klare Grenzen für akribische Bedenkenträger:innen.
- d. Sei eher Koordinator:in des Prozesses als tatsächliche:r Teilnehmer:in.
- e. Digitalisiere die Arbeitsergebnisse für deine Teilnehmenden.
- f. Lass die Schulleitung teilnehmen.

9. Feedback

„Schön, dass wir auch über unsere Ängste sprechen konnten.“
„Das nimmt mir ein wenig die Angst vor dem was da kommt.“
„Super Austausch.“
„Ich denke, da können wir gut dran ansätzen.“

10. Materialien / Links / Anhänge:

[Hrsg.] Lewrick, Michael; Link, Patrick; Leifer, Larry: Das Design Thinking Toolbook. München 2020.

11. Meine Kontaktdaten.

Johannes Bonow, bonowj@helmholtzschule.de

Bildercollage zum Praxisprojekt „Digitale Visionen“:

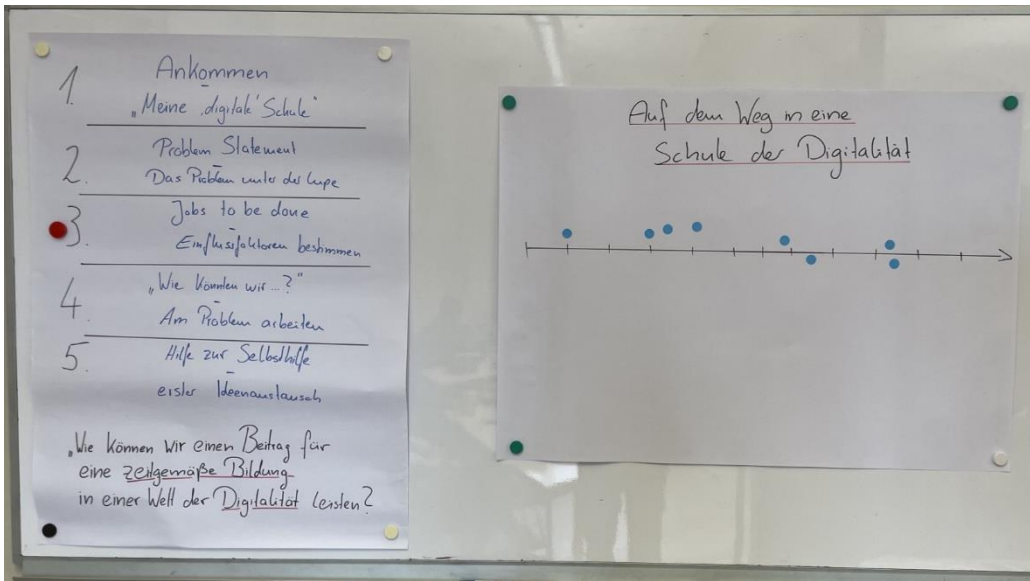


Abbildung 1: Ablauf

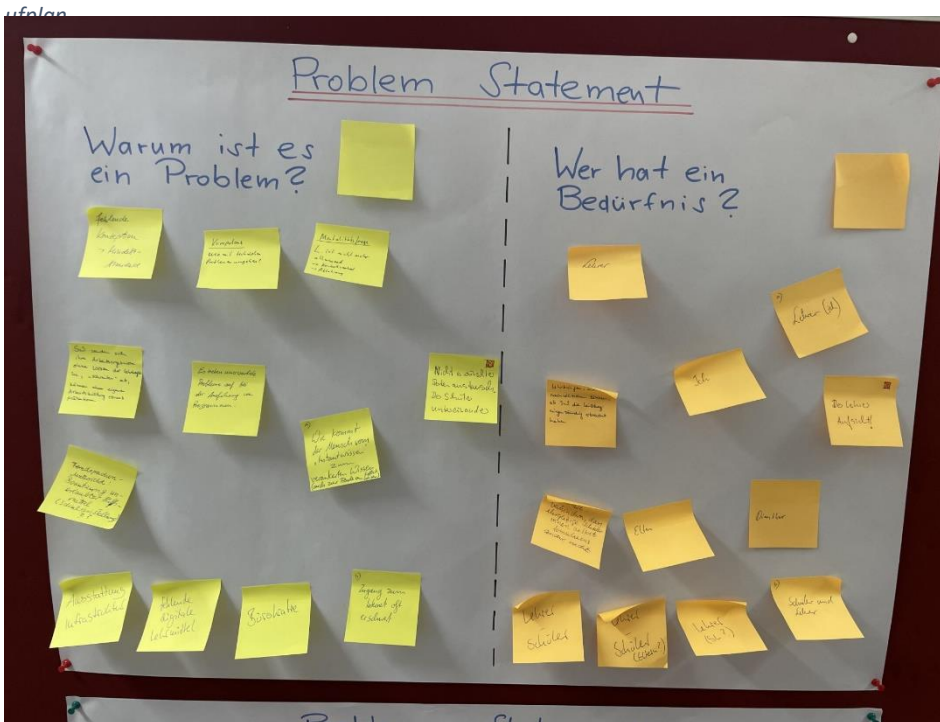


Abbildung 2: Phase 1 - Das Problem verstehen Teil 1

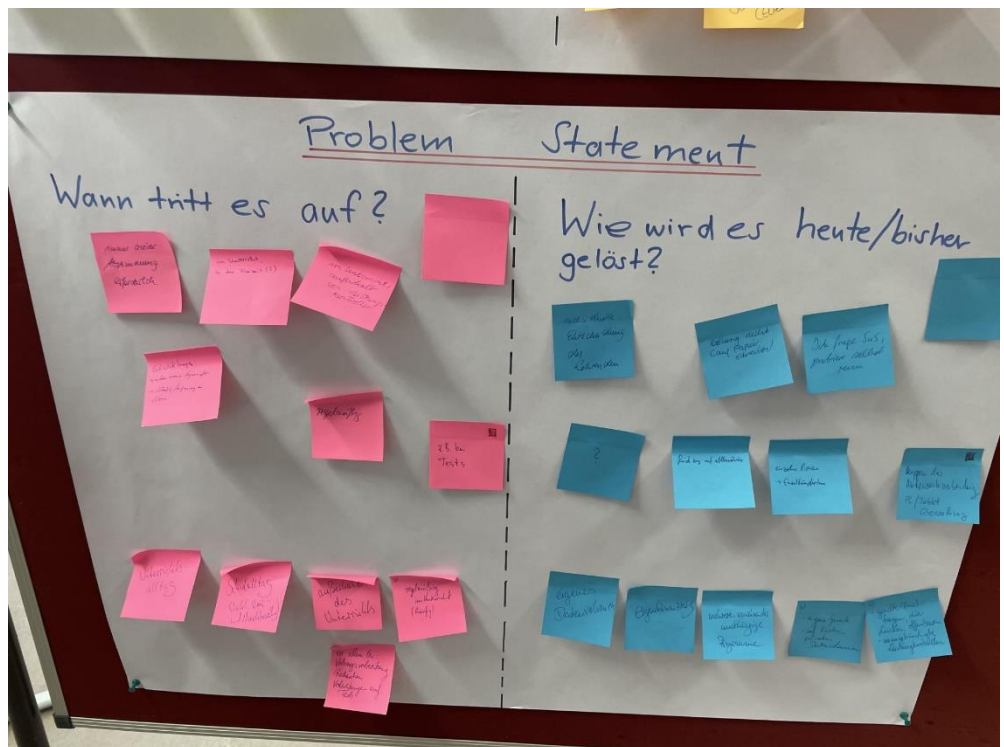


Abbildung 3: Das Problem verstehen Teil 2

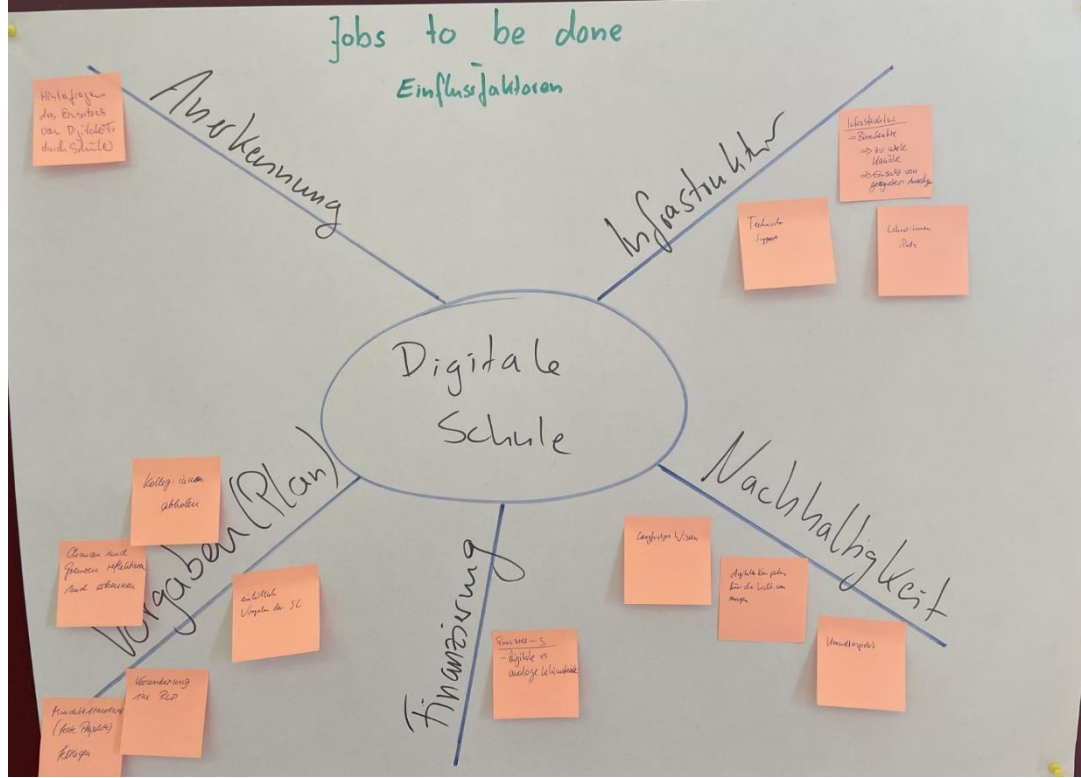


Abbildung 4: Vorlage, um über die Einflussfaktoren zu sprechen

