



“Lernen, die Welt mit(zu)gestalten.“

DesignDich ist ein Lernformat mit dem Ziel, Schüler:innen des Zyklus 3 so in Handlung zu bringen, dass sie aus eigenem Antrieb, selbstmotiviert und selbstwirksam lernen. Intention ist, dass Schüler:innen Verbindung mit ihrem inneren Feuer aufnehmen. In zwei halbjährigen Pilotphasen wurde das Format während drei Lektionen pro Woche durchgeführt. Die Dauer ist variierbar. Ende Schuljahr präsentieren die Jugendliche ihre Projekte vor Publikum. Die Design Thinking Methode, welche in Stanford entwickelt wurde, dient dem Lösen von Problemen. In ein digitales Lehrmittel eingebettet, welches am Entstehen ist, führt DesignDich Lehrpersonen und Schüler:innen genau durch diesen Prozess.

Vorgesehen ist die Ausweitung von DesignDich bereits für siebte Klassen mit Real-, Sekundar-, wie auch Gymnasialschüler:innen. Das Lehrmittel soll im Frühling 2025 auf den Markt kommen.

Text verfasst von Amber Dubinsky & Stefan Zurflüh
Visualisierungen von Amber Dubinsky (ausser wenn anders vermerkt)

www.designdi.ch

Liebe:r Leser:in

Wir starten unser Kapitel mit dem Bild eines Feuers. Das ist der Kern von DesignDich. Wie gelingt es, dass Schüler:innen der Oberstufe mit ihrem inneren Feuer in Kontakt kommen? Wohin führt es und welche Handlungen werden dabei angestossen? Wir, die Kreateure von DesignDich, visionieren Menschen, die sich ihrer Identität bewusst und mit ihrem Grundantrieb verbunden sind, wenn sie nach neun Jahren Grundschule ihren weiteren Weg beschreiten. Menschen, die an sich glauben und sich einsetzen für ihre eigenen Herzensanliegen und für eine wünschenswerte Zukunft. Wenn wir als Menschheit die 17 UNESCO-Ziele für eine nachhaltige Entwicklung erreichen wollen, braucht es ein entsprechendes Bewusstsein und eine damit einhergehende Handlung. Das Ziel 8 spricht von menschenwürdiger Arbeit. Das ist von Land zu Land noch sehr unterschiedlich. Für uns in der Schweiz haben die Themen Unternehmertum, Kreativität, Innovation, hohe Wertschöpfung und Würde Relevanz ([online](#), EDA Admin Website. Ziel 8: Dauerhaftes, breitenwirksames und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern).



Der Hirnforscher Gerhard Hüther beschreibt Würde so: Es ist jetzt schon eine Generation nachgewachsen, die mit den alten hierarchischen Strukturen abgeschlossen hat. Dies ist eine weltweite Tendenz. Die jungen Menschen, die sich gegen hierarchische Strukturen wehren, entwickeln ihr eigenes inneres Ordnungssystem. Ein innerer Kompass sozusagen, der ihnen hilft, ihre Menschlichkeit zu bewahren. Ich nenne das Würde. Wer ein Ipl der eigenen Würde entwickelt hat, ist nicht mehr verführbar. Wenn grössere Schichten der Bevölkerung die Bewusstwerdung ihrer eigenen Würde durchlaufen, lassen sich die Auswirkungen für eine Konsumgesellschaft erahnen. Der Konsum verliert an Bedeutung - zentral werden Sinnhaftigkeit, Zufriedenheit und die eigene Weiterentwicklung. "Wenn Menschen lernen, auf ihre Emotionen zu hören, stünde uns also ein grundlegender Wandel in der Gesellschaft bevor." Das Wichtigste für Unternehmungen dabei ist, dass sie nicht mehr auf Kosten von Menschen Gewinne machen, sondern dass sie den Menschen dienen. Das ist der grosse Unterschied (Gatterer, Horx, Lösch, Muntschick, Schuldt, Seitz, Varga, 2018, S. 58).

Diese neue Haltungsweise in einer Zeit des immensen Wandels bedingt Eigenschaften wie persönliche Verantwortungsnahme, Eigeninitiative, eigenständiges Denken, Durchsetzungskraft, Flexibilität, Kreativität, Imaginationskraft und Risikobereitschaft. Aspekte, die dahin gehen, das in uns zutiefst Menschliche und Einzigartige zu entdecken. Für uns liegt all dem die intrinsische Kraft zugrunde. Die lebendige Schöpfungskraft, die in uns innewohnt und unserem Leben Bedeutung geben möchte.

Unser Beitrag an die UNESCO-Ziele für eine nachhaltige Entwicklung und an unsere eigenen Feuer ist DesignDich. Die oben angesprochene Lebendigkeit ist oft in den Pausen auf dem Schulhausplatz sicht- und spürbar. Unser Ziel ist es, sie während des Unterrichts im Klassenzimmer zu entfachen. Um die innere Kraft der Schüler:innen wecken zu können, schaffen wir im Rahmen von DesignDich einen Freiraum innerhalb der Schule. Die Schüler:innen erhalten so die Möglichkeit, ihre Lerninhalte basierend auf ihrem inneren Feuer aktiv zu gestalten. Ihr Lernen gewinnt dadurch an Freude, Sinnhaftigkeit und Bedeutung.

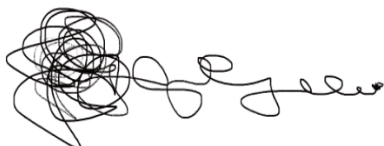
Etwas konkreter fördert DesignDich folgende drei Aspekte:

Lernen, die Welt (mit)zugestalten



Es liegt in den Wurzeln des Menschseins, uns selbst und unserem Leben einen Ausdruck geben zu wollen und unsere Umwelt mitzugestalten. Margret Rasfeld spricht von Mitwelt, da wir nicht das Zentrum sind und der Rest ist "drum herum", sondern weil wir Teil der Mitwelt sind (Rasfeld 2022, S. 126). Was möchte also durch uns in die Welt fließen? Wofür wollen wir unsere Lebensenergie einsetzen? Was ist uns wichtig und wie sieht unser Beitrag aus?

Vom Problem zur Lösung



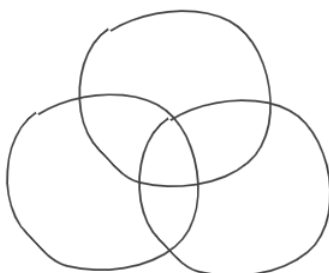
Problem

Lösung

Oftmals kann sich das so ausdrücken, dass wir ein Problem lösen möchten. Wir gehen einen Status Quo an und entwickeln bessere und innovative Wege. Dass wir eine Vielfalt solcher Probleme haben, ist klar. Dafür braucht es einen Selbstwert und Mut, sich einer Herausforderung anzunehmen. Methodisches Wissen ist dabei hilfreich. Eine Arbeits-, Denk- und Handlungsmethode aus der

Wirtschaft, um zu innovieren, ist "Design Thinking". Sie führt iterativ durch den Prozess vom Problem zur Lösung und setzt die Nutzenden ins Zentrum. Wir haben die Methode visuell anders dargestellt, um den Jugendlichen die Wahlfreiheit des Prozesses klarer zu machen, wobei sie sich nach jeder Phase zurück ans Lagerfeuer setzen und reflektieren.

Persönlichkeitsentwicklung im Sinne der überfachlichen Kompetenzen

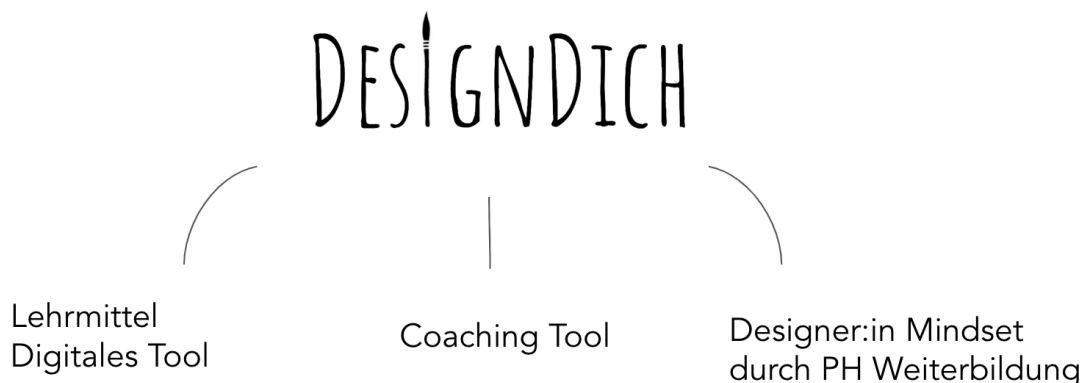


"Die überfachlichen Kompetenzen sind für eine erfolgreiche Lebensbewältigung zentral", so der Schweizer Lehrplan21 ([online](#), Lehrplan 21). Sie werden in personale, soziale und methodische Kompetenzen unterschieden. Bei den personalen Kompetenzen geht es um Selbstreflexion, Selbstständigkeit und Eigenständigkeit. Bei den sozialen Kompetenzen um

Dialog- und Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit und um den Umgang mit Vielfalt. Die methodischen Kompetenzen fokussieren sich auf Sprachfähigkeit, Informationen nutzen und Aufgaben/Probleme lösen (Erziehungsdirektion des Kantons Bern 2022, 76-79). Die überfachlichen Kompetenzen in den Unterricht einzuflechten bedarf entsprechenden Aufgabenstellungen mit Projektcharakter und Ergebnisoffenheit. Das ist die Grundlage von DesignDich und bedeutet, dass die dabei entstehenden Projekte so unterschiedlich sind, wie die Schüler:innen selbst. Wie dies mit einer Schulklasse gelingen kann, beschreiben wir weiter unten.

Die überfachlichen Kompetenzen fördern die "Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung" und stärken die Identitätsbildung junger Menschen. Sie sind im Lehrplan 21 verankert, während deren Umsetzung Sache der Lehrperson ist. DesignDich als Unterrichtsformat ist in der Lage, viele der noch feiner untergliederten Kompetenzen abzudecken. In der Schweiz sind für die überfachlichen Kompetenzen keine Noten notwendig - und davon raten wir auch innigst ab. Es gibt ein [Portfolio](#) für die Beurteilung, wo Schlüsselkompetenzen auf einer Skala eingestuft werden können. DesignDich liefert dafür eine solide Grundlage.

Wir haben Sie nun mit der Intention von DesignDich bekannt gemacht. Gerne möchten wir hier die Form umreissen, die zum heutigen Zeitpunkt am Entstehen ist.



Einerseits entsteht ein digitales Tool, welches Schüler:innen und Lehrpersonen im Prozess begleitet. Die Begleitung durch Coaching Gespräche stellt einen wesentlichen Teil dar. Das Coaching Tool soll die Lehrperson und die Jugendlichen dabei unterstützen, effektiv in die Tiefe der Thematik zu gelangen. Zudem ist vorgesehen, dass wir eine zweitägige Weiterbildung an Pädagogischen Hochschulen anbieten, um interessierten Lehrpersonen das entsprechende Mindset mitzugeben, welches es braucht, damit DesignDich gelingen kann. Denn eine entsprechende Haltung ist essenziell. Bill Burnett und Dave Evens haben an der Stanford University Design Thinking gelehrt - angewandt auf das eigene Leben der Student:innen. Gemäss den beiden sind die folgenden Eigenschaften, was ein "Designer-Mindset" ausmacht;

- . Neugierde; was dabei hilft "gut zu werden in Glück zu haben"
- . Handlungsfokus; Dinge auszuprobieren
- . Umdeutung (reframing); Dinge anders anzusehen und so die Sichtweise zu ändern

- . Prozessbewusstsein (awareness); Design Thinking ist ein Prozess
- . Radikale Kooperation; es braucht Teamarbeit und Mut, auch, um nach Hilfe zu fragen (Burnett & Evans 2016, 18-19).

Lehrpersonen möchten oftmals alles unter Kontrolle haben. Ein solches Format setzt ein Loslassen voraus. Die Ergebnisse der Projekte sind offen, die Entstehungsprozesse unterschiedlich und Scheitern ist möglich. Doch gerade der Schulkontext ist dafür optimal, denn ausser Erfahrungen, gibt es nichts zu verlieren. Daher soll er durchaus Nährboden für mutiges Handeln sein. Wenn das Vorhaben glückt, stärkt das den Selbstwert der Schüler:innen und sie erkennen, dass sie etwas bewirken können. Wenn nicht, kann mindestens genauso viel daraus gelernt werden. Sowohl methodisch als auch beim Aufbau von innerer Stärke. Gut, dass eine solche Erfahrung - wie auch immer geartet - schon mal durchlebt wurde, bevor es ins "echte" Leben geht. Solche Erfahrungen ermöglichen und tragen die Lehrpersonen mit.

In den folgenden Unterkapiteln beschreiben wir unseren Ansatz und den Aufbau von DesignDich:

- 1 Inneres Feuer finden – Sinn, Bedeutung und Betroffenheit
- 2 Design Thinking als Methode und Haltung beim Handeln
- 3 Coaching und Coaching Tool
- 4 Schülerinnen und Schüler übernehmen Verantwortung
- 5 Schulentwicklung

1 Inneres Feuer finden

"Einfacher gesagt, als getan", haben wir durch unseren ersten Prototypen erfahren. Im ersten Durchgang wurde nicht von allen Schüler:innen verstanden, worum es im Kern ging. So haben wir den zweiten Durchgang entsprechend mit einem "Kick-In" Ausflug gestartet. Dabei haben die Schüler:innen den halbjährigen Design-Thinking-Prozess innerhalb eines Tages erlebt, eingebettet in einer Wanderung. Die Fragestellung lautete: Wie können wir unsere innere Kraft zur Lebensgestaltung anzapfen? Nach einer geführten Einleitung nahmen die Schüler:innen telefonisch Kontakt zu Menschen auf, um dieser Frage auf den Grund zu gehen. Auch haben sie Unbekannte auf der Strasse befragt und realisiert, dass sich viele Menschen diese Frage gar nicht erst stellen. Die Schüler:innen haben anschliessend zwei unterschiedliche Lebensentwürfe für die nächsten fünf Jahre für sich selbst skizziert. Am Feuer haben sie in einer angeleiteten Imaginationsreise diese Zukunftsszenarien ihrem imaginären 50-jährigen Selbst erzählt und von diesem Selbst ein Wort der Ermutigung erhalten. Dieses haben sie auf einem Stück Papier notiert und mit dem Wunsch zu dessen Manifestation dem Feuer übergeben. Das gemeinsame Erlebnis soll also dabei helfen, ein Gefühl sowie eine gemeinsame Sprache für das innere Feuer zu entwickeln und einen Überblick über die Design-Thinking-Methode geben.

Diese Darstellung stellt unsere Ausgangslage dar. Wir haben Personas erschaffen, deren sich die Schüler:innen zuordnen können.



Seline



Tim



Lynn

Beispielsweise beschreiben wir hier Lynn:

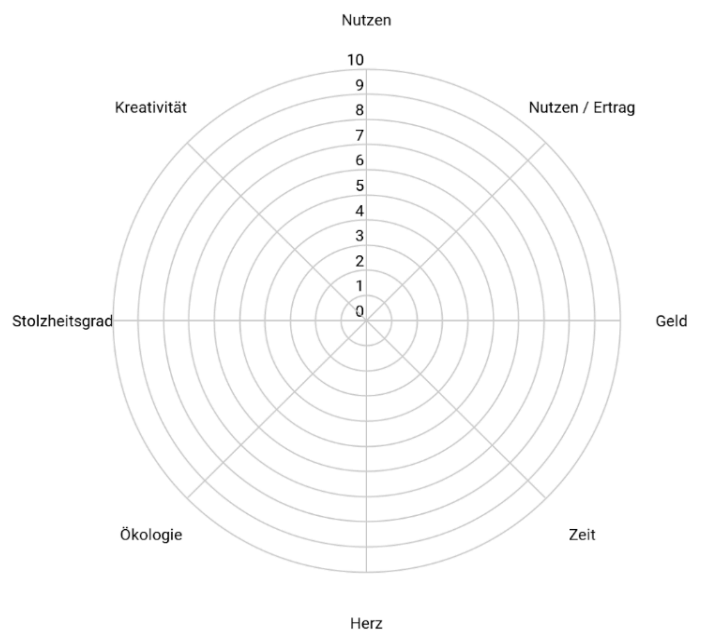
Lynn ist ein "Superbrain". Sie ist sehr gut in der Schule und hat gleichzeitig ein grosses Herz für ihre Klasse. Ihr Bruder hat grosse Schwierigkeiten in der Schule, sie weiss also, dass die Schule für einige harzig sein kann. So hilft sie ihren "Gschpänli", wo sie kann und möchte. Sie und ihre Freundinnen arbeiten am liebsten im Schulhausflur. Doch gerade im Sommer ist es dort dunkel. Im Schulhaus stehen den Klassen Terrassen zur Verfügung, die unbenutzt sind und leer stehen. Lynn erkennt grosses Potenzial. Dort auf der Terrasse im Schatten zu lernen, wo Pflanzen wachsen und sie mit der Natur in Berührung sind - das wär's! Das dachte sie sich schon lange. Endlich, in der 9. Klasse während DesignDich erhält Lynn nun die Gelegenheit, sich einem solchen Projekt zu widmen. Sie ist entschlossen, auf der Terrasse einen schönen Ort zu schaffen.

Seline braucht deutlich länger, um auf eine Idee zu kommen. Auch ist die Motivation ein Thema, denn sie hat genug von der Schule. Tim befindet sich dazwischen.

Diesen unterschiedlichen Konstitutionen wollen wir nachkommen. Beim ersten Prototyp (August 2021 - April 2022) standen wir nämlich Lynn mit zu vielen Inputs und Übungen im Weg. Daher, die Schüler:innen, die loslegen wollen, sollen das geführt tun können. Ein weiterer Unterschied vom ersten zum zweiten Prototyp ist, dass nicht mehr in Gruppen gearbeitet wird. Auf dieser Stufe gemeinsam ein Feuer zu finden, ist schwierig. So gehen die Schüler:innen ihren persönlichen Herausforderungen nach. Ausnahmen kann es geben. Die Kollaboration ist trotzdem wichtig und findet nun in Form von "Support-Gruppen" statt. Diese treffen sich zu Beginn und zum Schluss der DesignDich Lektionen. Es findet ein Check-In bzw. Check-Out statt. Sie unterstützen und fragen einander, teilen ihre Meinungen, hören einander zu - unterstützen sich.

Der Einstieg der DesignDich Reise ist für alle der gleiche. Im Plenum nähern wir uns der Frage, was eine gute Idee ausmacht. Auch werden alle mit den 17 SDGs bekannt gemacht, die als Inspiration dienen. Danach individualisieren sich die Wege. Für Lynn stehen nun die folgenden Schritte an: Audioreisen, Challenge-Check und Persönlichkeitsentwicklung. Seline und Tim tauchen in die Inspirationsphase ein, um ihre passende Design Challenge zu finden. Diese lautet; "Wie kann ich..." oder "wie gelingt es mir, dass...?". Die passende Herausforderung zu finden kann durchaus dauern. Braucht ein junger Mensch eine Weile, um die eigene Glut zu erfühlen, soll er diese erhalten.

Audioreisen als Lernformat begleiten den Lernweg durch den ganzen Prozess (siehe [Link](#) für die zwei bisher bestehenden Audioreisen). Es ist für uns eine wertvolle Möglichkeit, gewisse Lerninhalte mit den Schüler:innen zu teilen. In der einen Audioreise geht es um die Kraft der Gedanken. In einer anderen wenden sie die Methode "Future Backwards" an. So versetzen sie sich imaginativ in die Situation, in der sie ihr Projekt bereits fertig erstellt haben und stellen es einer/m Freund/in vor. Von dort leiten sie die Schritte ab, die es von jenem zukünftigen Stand zum jetzigen braucht. Der Challenge-Check, wo Fragen gestellt werden und daraus ein Spinnennetzdiagramm (s. Abbildung) entsteht, gibt den Schüler:innen einen Indikator, wie stark ihre Herausforderung ist.

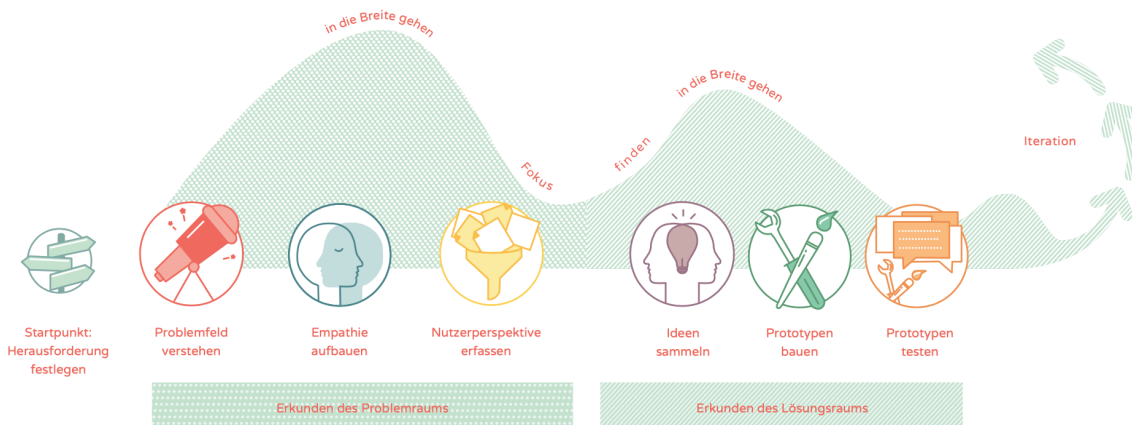


Damit gehen sie ins erste Coaching Gespräch mit einer Lehrperson. Sind Schüler:in und Lehrperson von der Design Challenge überzeugt, beginnt die kurze Phase Persönlichkeitsentwicklung namens "FindDich". Ziel ist es, den Schüler:innen durch eine Befragung, Einblick in ihre eigene Persönlichkeit zu geben und ihnen Fragen zum Leben zu stellen, die sie sich sonst womöglich nicht stellen würden. Zum Schluss wird die gleiche Befragung noch einmal erhoben. Diese Erfassungen von vorher und nachher, soll uns zu erkennen geben, ob und wie sich die Schüler:innen durch DesignDich weiterentwickeln.

Anschliessend, geht es in den iterativen Design Thinking Prozess.

2 Design Thinking als Methode und Haltung beim Handeln

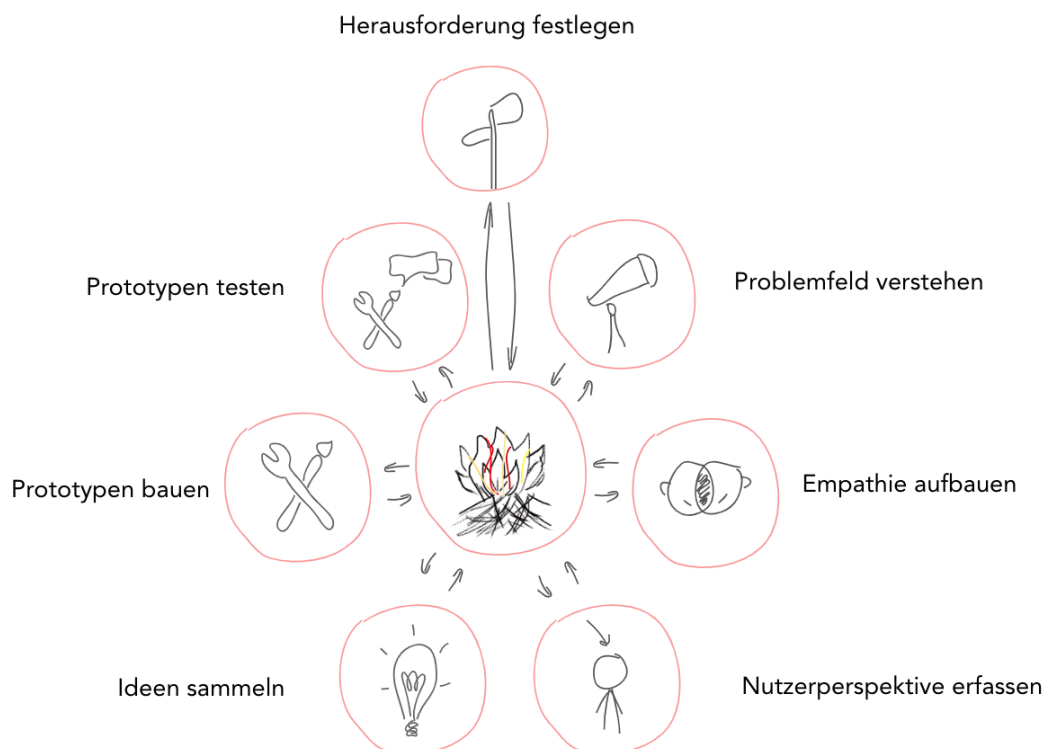
Die Design Thinking Challenge ist gewählt und die Reise vom Problem zur Lösung kann beginnen. Das Handbuch "Design Thinking und Schule" hat uns unterstützt während unseren beiden Prototypen (Feldhaus, Primavera & Kleibl 2018). Im Handbuch wird der Prozess so dargestellt:



Der Design-Thinking-Prozess im Überblick (S. 38-39)

Wie wir diesen Artikel schreiben, sind wir bald am Ende des zweiten Prototyps. Folgende zwei Aspekte haben wir gelernt, was die Methode angeht:

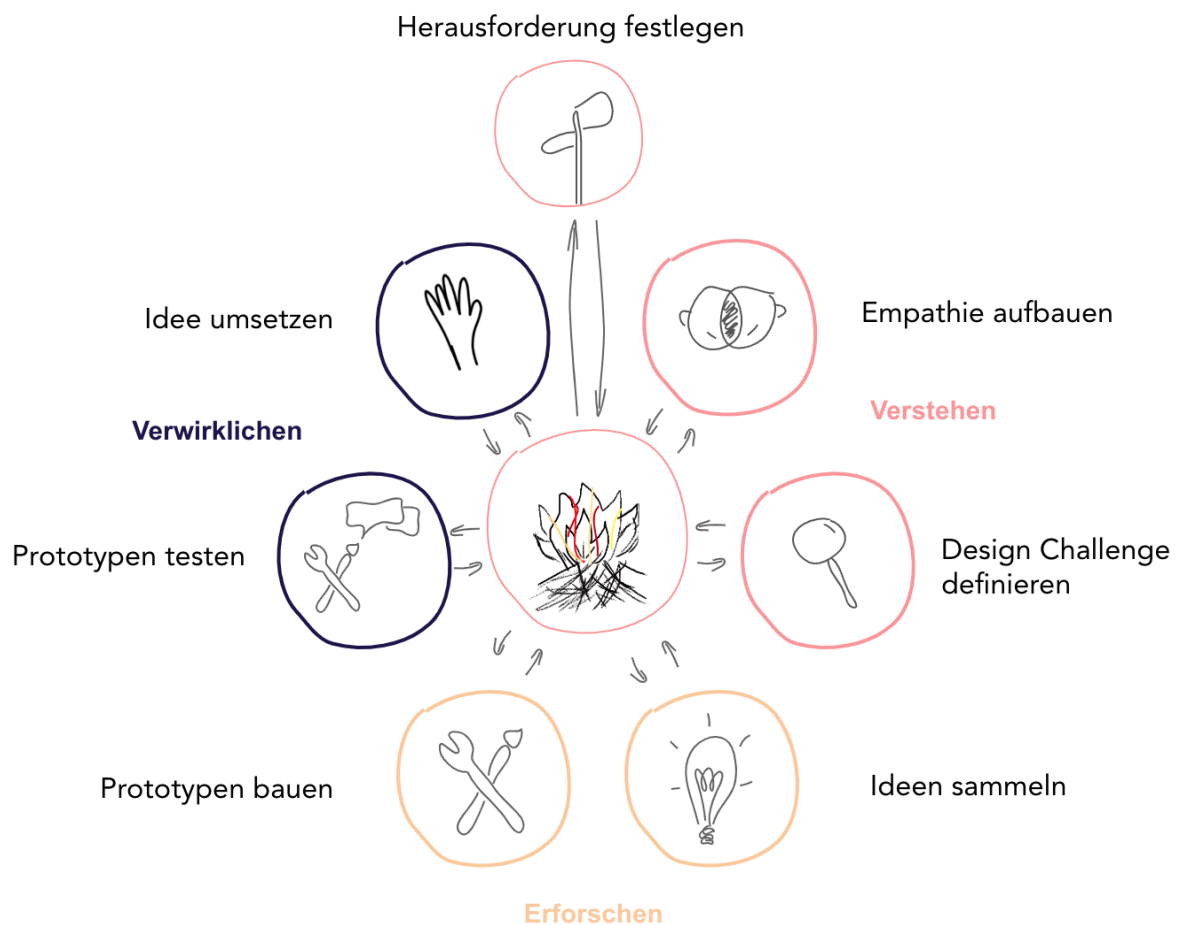
1. Die individuelle Gestaltung des Lernwegs wollen wir verdeutlichen. Das führte uns dazu, die Methode als sternförmigen Kreis visuell umzugestalten. Für eine gewisse Zeit sah unser Modell so aus:



Sternenförmiges Design Thinking Modell (inspiriert durch das Handbuch)

2. Wir selbst befinden uns ja auch im Design Thinking Prozess. Im Sinne des "Prototyp testen", haben wir einen Experten zu unserem aktuellen Stand befragt. Er wies uns darauf hin, dass in den meisten Design Thinking Modellen - wie auch im obigen - eine der

wichtigsten Phase fehlt; die Umsetzungsphase. Neben dem Design Thinking, bedarf es auch dem des "Design Doing" - und diese soll auch Teil des Modells sein. Die "nn group" nimmt diese Phase in ihrem "[Design Thinking 101](#)" entsprechend in Betracht (online, Nielsen Norman Group, Gibbons, 2016). Zu diesem Punkt schreiben sie: "Design thinking does not free you from the actual design doing. It's not magic." Übersetzt schreiben sie weiter, dass es darum geht, eine Idee aus dem Kopf in etwas Echtes zu verwandeln. Dies wird immer ein langer und anstrengender Prozess sein. Echte Innovation setzt voraus, dass die Vision umgesetzt ist. Richtig umgesetzt, wird es sich nach Arbeit anfühlen. Nun, das können wir bestätigen und wissen, dass noch sehr viel Arbeit auf uns wartet. Wir sind also auf dem richtigen Weg. So sieht also die Kombination der beiden und sogleich unser editiertes Modell aus.



Sternenförmiges DesignDich Design Thinking & Doing Modell (inspiriert durch Handbuch und dem Modell Design Thinking 101)

Im digitalen Lehrmittel wird jede Phase didaktisch interessant erklärt. Es ist auch zu erkennen, welche Aufgaben pro Phase zu lösen sind. Im nächsten Abschnitt gehen wir kurz auf die Lernziele der einzelnen Phasen und die Persönlichkeitsentwicklung ein.

Empathie aufbauen:

- . Ich gehe mithilfe des Eisberg-Modells erst selbst an die Wurzeln meiner gewählten Herausforderung. Dabei erkenne ich, dass es unter der Wasseroberfläche um persönliche Werte und Normen geht - die ich in mir verändern kann.
- . Ich identifiziere Menschen, die in Bezug zu meiner Herausforderung stehen. Sie formen meine Nutzer:innengruppe. Gut möglich, entwickle ich etwas für meine eigenen Bedürfnisse und bin somit Teil von ihr.
- . Diese Gruppen befrage ich und erfahre, was sie tun, sagen, denken und fühlen.
- . Für Gespräche bereite ich mich mittels Interviewleitfaden vor und übe auch, bei Bedarf zu mäandern, um in die Tiefe zu gelangen.
- . Ich versetze mich in die Schuhe von anderen Menschen. Dies lässt mich verstehen, dass wir alle unterschiedliche Linsen tragen, mit denen wir die Welt entsprechend unterschiedlich wahrnehmen.

Design Challenge definieren

- . Durch Gespräche lerne ich die Bedürfnisse anderer Menschen kennen; die Gemeinsam- sowie Unterschiedlichkeiten, die Einzigartigkeit und Vielfalt.
- . Ich werde mir darüber klar, für welche Zielgruppe ich ein Problem lösen möchte. Eine starke Herausforderung betrifft nämlich oftmals mehr als nur sich selber.
- . Im Kennenlernen der gewählten Zielgruppe, schärft sich meine Herausforderung und ich lerne, einen "point of view" (PoV) zu formulieren.

Ideen sammeln

- . Für mein erforschtes Problem entwickle ich nun Ideen; je mehr, desto besser.
- . Ich fasse den Mut zum Andersdenken und öffne mich auch für "verrückte" Ideen.
- . Ich stärke meine eigene Meinung und nehme eine "Ja und"-Haltung ein.
- . Ideen können kombiniert werden und aufeinander aufbauen.

Prototyp bauen

- . Die besten (Teil-)Ideen sollen nun Form und Farbe erhalten und ich baue greifbare Modelle aus ihnen.
- . Dank 3D oder mündlichen Testdurchläufen verstehe ich, was an den Ideen funktioniert und was nicht.
- . Die Prototypen können sich schnell verändern - ich probiere einfach aus.
- . Durch Zeichnen und Bauen erfahre ich, was und wie die beste Lösung sein könnte.
- . Dabei entwickle ich meine eigene Gestaltungs- und Visionskraft.

Prototyp testen

- . Das Miteinbeziehen der Nutzenden ist zentral und ich frage mich: "Verbessert, was ich erschaffe, die Art und Weise, wie meine Nutzer:innen sich fühlen, denken oder ihren Tätigkeiten nachkommen?"
- . Ich lade konstruktive Kritik ein und lasse vom Bestehenden los, indem ich neuen Impulsen gegenüber offen bin.
- . Ich erkenne, dass die erste Idee nicht unbedingt die beste ist. Gut Ding will Weile haben und bedingt Ausdauer. Ich bleibe dran und so entsteht etwas aus mir selbst heraus.

Idee umsetzen

- . Ich habe ein Modell meiner Lösung - nun setze ich um.
- . Ich sammle Erfahrung in Projektarbeit.
- . Ich erfahre das Schöne, etwas aus mir selbst zu gestalten, wie auch die Herausforderungen.
- . Statt zu fragen, "was muss ich machen?", lerne ich bei Bedarf zu fragen "wie wäre es, wenn ich...?"
- . Die umgesetzte Idee erreicht das Leben meiner Nutzer:innengruppe.

Übergeordnete Lernziele:

- . Ich kann meine Mitwelt verändern und mitgestalten, wenn auch "nur" im Kleinen. Es gibt ein vorher und nachher - ich mache einen Unterschied.
- . Probleme sind Chancen und mögliche Ausgangspunkte einer Projektreise
- . Ich stehe mit meinem inneren Feuer enger im Kontakt und erahne besser, was meine Berufung sein könnte.

So lauten die idealen Lernziele. Wir erachten uns als erfolgreich, wenn schon eins pro Phase erreicht wird. Die Phasenziele oben sind in ihrer angedachten Reihenfolge beschrieben. Es ist aber durchaus möglich, und in der Praxis häufig, dass der Prozess eben seinen eigenen Lauf nimmt.

Jede Phase enthält Aufgaben. Exemplarisch folgend für die Phase "Empathie aufbauen":

- . Finde 5 Menschen, mit denen ein Gespräch zu deiner Herausforderung wertvoll sein könnte. Kontaktiere sie und frage für ein Interview an.
- . Überlege, welche Informationen du durch das Gespräch herausfinden möchtest. Verfasse einen Leitfaden, der sich an die entsprechende Person anpasst.
- . Führe das Gespräch entweder vor Ort oder online durch - gehe dabei möglichst in die Tiefe.
- . Nimm das Gespräch auf (frage um Erlaubnis vom Interviewee) und mache anschliessend Notizen zum Gespräch, ansonsten während des Gesprächs.
- . Schäle die Kernaussagen heraus.
- . Stelle dar, wie sich die Kernaussagen von den Personen unterscheiden - oder ähneln. Welche Bedürfnisse haben sie?
- . Was hast du über die anderen und über dich selbst herausgefunden? Beschreibe.

Eine gewisse Anzahl der Aufgaben sind notwendig, um eine Phase abzuschliessen. Nach jeder Phase gelangen die Schüler:innen zum Lagerfeuer.

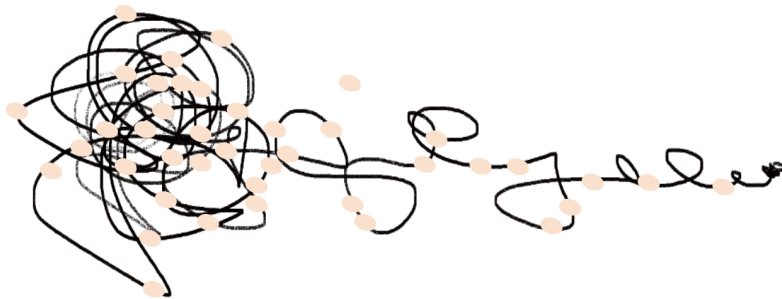
Die Phase des Lagerfeuers

Jemensch (= jemand, in gegenderter Form) setzt sich am Abend ums Lagerfeuer, ruht sich vom gemachten Tagwerk aus, schaut in die Flammen und die Glut, lässt den Tag Revue passieren, bespricht das Erlebte und blickt auf den nächsten Tag. Dies geschieht sinnbildlich in der Phase des "Lagerfeuers".

Dort wird reflektiert, dokumentiert und präsentiert. Das Reflektieren ist ein zentrales Element im Lernprozess. Die Form der Reflexion wählen die Schüler:innen. Sie können ein Video drehen, die Erkenntnisse ins DesignDich Buch oder im Sway verschriftlichen und visuell gestalten, ein Audio-File aufnehmen oder ein Comic zeichnen. Auch da ist Kreativität willkommen. Toll, wenn die Schüler:innen auch für die Dokumentationsform ihr inneres Feuer finden. Die Resultate entstehen entweder bereits digital oder werden fotografiert und ins digitale Tool hochgeladen. Wir zielen darauf ab, dass es im digitalen Tool die Funktion gibt, ein Dokument entstehen zu lassen, welches die Elaborate aus dem Prozess zusammenführt. Eine chronologisch visuell dargestellte Dokumentation also des ganzen Prozesses. Diese kann den Bewerbungsunterlagen beigelegt werden und bereichert diese deutlich.

Coaching und Coaching Tool

Wie können solch individualisierte Projektprozesse begleitet werden? Im Grentschel machen es jeweils die beiden 9. Klassen zusammen. Das sind 2 Lehrpersonen, oft unterstützt von einer zusätzlichen Person und über 40 Schüler:innen.



Problem

Lösung

Wie handhaben?

Das Coaching spielt dabei eine wesentliche Rolle. Unterstützen wollen wir diese Gespräche durch ein Coaching Tool, welches die kurzen Gespräche möglichst effektiv und tiefgründig gestalten lassen. Inspiriert hat das Tool die systemische Aufstellungsarbeit mit Figuren. Dabei werden für Schlüsselaspekte Figuren gewählt und aufgestellt. Die initiale Position der Figuren sagt bereits viel aus und die Aspekte treten in Beziehung zueinander. Unklarheiten werden durch die Haptik schnell aufgezeigt. Die Schüler:innen können sich mit den unterschiedlichen Aspekten verbinden und ihnen eine Stimme geben. Beispielsweise wird

die "Design Challenge", die Ressource, das Hindernis und das innere Feuer aufgestellt. Durch das Berühren der einzelnen Figuren, können die entsprechenden Wahrnehmungen erfühlt und ausgesprochen werden. Dies soll nicht therapeutisch wirken, doch dem Inneren wird eine Form im Äusseren gegeben und dabei schneller Klarheit erlangt. Wir wollen durchaus dem Fühlen einen höheren Stellenwert zuweisen. Die Schule spricht generell die kognitiven Fähigkeiten an. Das innere Feuer jedoch, ist ein Gefühl. Es geht um einen inneren Kompass, der sich nach der Freude und Interesse ausrichtet. Auch die Intuition kann so eingeladen werden. Im Lehrplan unter den personalen [Kompetenzen](#) steht: "Die Schülerinnen und Schüler können eigene Gefühle wahrnehmen und situationsangemessen ausdrücken. Sie können ihre Interessen und Bedürfnisse wahrnehmen und formulieren" (Lehrplan 21, 77). DesignDich geht einen Schritt weiter - indem sie sie umsetzen können.

Die Entwicklung des Tools machen Nina Wolfsberger und Jonas Stadelmann im Rahmen ihrer Masterarbeit an der PH Bern. Auch danach wollen sie Teil von DesignDich bleiben.

Externer Coach & Support-Gruppen

Die Schüler:innen haben die Aufgabe, für sich einen externen Coach zu finden. Eine Person, die sie unterstützen kann und idealerweise mit dem Projekt fachlich etwas zu tun hat. Diese Person erklärt sich für mindestens 3 Gespräche bereit und soll eine Unterstützung für die Lehrperson sein. Wie auch die "Support-Gruppen", die wir zu Beginn erwähnten. Diese treffen sich jeweils zu Beginn und zum Ende der drei DesignDich Wochenlektionen und tauschen sich im "Sharing-Prinzip" aus. Dabei stellen die Lehrpersonen unterschiedliche Fragen. Eine Person spricht, die anderen beiden hören nur zu. Danach sind sie eingeladen, Feedback zu geben. Dann folgt die zweite, dann die dritte Person. Die "Support-Gruppen" sind zu Beginn eingeladen, sich eine Übung auszudenken, wie sie untereinander Vertrauen schaffen können. Diese Gruppen sind ein Gefäss, in welchem sich die Schüler:innen über den Projektstand und alle damit verbundenen Gefühle austauschen können und Feedback erhalten.

Schülerinnen und Schüler übernehmen Verantwortung

"Responsibility - the ability to respond". Die Schüler:innen erfahren diese Schlüsselkompetenz und übernehmen Verantwortung über ihr Projekt, ihren Lernweg und ihr Ergebnis. Dieses stellen sie zum Schluss den Eltern und einem Pannel vor. Gerade hier widerspiegelt das Resultat häufig dem Engagement, welches sie in ihr Projekt investierten. Die Schüler:innen erkennen, dass ihre Involvierung Einfluss auf das Ergebnis hat. Sie entscheiden über ihr Handeln. Zunehmend werden Schüler:innen selbständige Entscheidungen treffen, die ihrem Leben eine Richtung geben. Die Verbindung zur intrinsischen Kraft, sowie dem Erfahren der Wechselwirkung von Aufwand und Ertrag, macht diese Lernweise wertvoll. In der Schule wird oft für die ferne Zukunft gelernt. Nun können sie schon jetzt aktiv werden und dem nachgehen, das aus ihnen entspringt. Sie erfahren sich als selbstwirksam. Sie trauen sich etwas zu und nähren die Haltung "das schaffe ich!". So erhält die Entfaltung ihren Platz in der Schule. Diese Art von Lernen kann auch schon auf

der Unterstufe durchgeführt werden. Wir möchten DesignDich zu einem späteren Zeitpunkt für den Zyklus 1 und 2 ausweiten. Margret Rasfeld hat die Bewegung "[FreiDay](#)" ins Rollen gebracht. Gerade sind es 111 Schulen, die diesen umsetzen. Die Idee ist im Kern sehr ähnlich. Stellen Sie sich eine Schule vor, in der vom Kindergarten bis zur neunten Klasse, ein halber Tag den Bedürfnissen und Ideen der Schüler:innen zur Verfügung steht. Wir finden, ein gewisser Grad an Selbstbestimmung steht den jungen Menschen zu. Wir glauben auch an einen positiven Sog, der daraus entsteht. Inspiriert von den 17 Zielen zur nachhaltigen Entwicklung entstehen Projekte, die unserem Miteinander und unserer Mitwelt Sorge tragen. Wollen wir die Ziele erreichen, bedarf es einer Verhaltensänderung in uns Menschen. Der Nährboden ist der fruchtbarste in Kindern und Jugendlichen. Wenn sich diese Art des Lernens ausweiten kann, braucht es keine Änderung, da sie in diesem Bewusstsein aufwachsen und mit ihrer innern und äusseren Welt verbunden sind. Das könnte überhaupt das Wichtigste sein in der heutigen Zeit; an eine zuversichtliche Vision für unsere Nachkommen zu glauben.

Schulentwicklung

verfasst von Marco Minnig, Oberstufenschulleiter der Schule Grentschel und umsetzende Lehrperson von DesignDich

DesignDich im Einklang mit der Schul- und Unterrichtsentwicklung

In der Schule Grentschel in Lyss schlägt unser Schulentwicklungsherz für Lerncoaching. Wir sehen Lerncoaching als Haltung und sind überzeugt, dass Beziehungsarbeit der Schlüssel zu erfolgreichem Lerncoaching ist. Jeder Lernweg ist individuell und baut auf eigenen Erfahrungen und der Interaktion mit anderen Menschen auf. Lernen ist ein aktiver Konstruktionsprozess, bei dem sich die Lernenden ihre individuellen Bilder der Welt erschaffen. Vorwissen und Lernarrangements sind dabei zentral. Nachhaltiges Lernen findet zudem durch Zusammenarbeit statt, wird also von Lehrpersonen und Schüler:innen gemeinsam ko-konstruiert. Die Entwicklung individueller Talente, Stärken und Ressourcen steht im Vordergrund und wird in unserer Schule durch wertschätzendes Lerncoaching unterstützt. Die Feedbackkultur ist dabei ein wichtiges Bindeglied zwischen dem SOL - selbstorganisiertes Lernen - und dem Lerncoaching, welche unsere beiden Hauptelemente der Schul- und Unterrichtsentwicklung darstellen. DesignDich geht im Einklang mit unserer Schulentwicklung, da beide Elemente im DesignDich eine tragende Funktion erfüllen.

Im DesignDich gehen die Schüler:innen ihren persönlichen Glücksweg und verlassen dabei immer wieder ihre Komfortzone. Dies führt zu kleinen Meilensteinen in ihrer Entwicklung. Aus Lehrpersonensicht bedeutet DesignDich: Coaching, Selbständigkeit und Teamwork fördern sowie individuelle Wege der Schüler:innen beobachten, akzeptieren, begleiten und bewundern.

DesignDich ermöglicht den Jugendlichen ihren eigenen Weg im selbstbestimmten Tempo zu gehen. Zentral ist, dass die Schüler:innen in diesem Prozess begleitet werden. Die Lehrpersonen unterstützen die Schüler:innen mit regelmässigem Feedback. Zu gewissen Fixpunkten, wie z.B. beim Challenge-Check, gibt es längere Coachingsgespräche. Zudem erhalten die Schüler:innen Rückmeldungen in ihren Support-Gruppen und wertvolle Tipps von ihren externen Coaches. Die festgelegte Herausforderung wird so von unterschiedlichen Seiten beleuchtet. Wir haben dazu auch unser selbstentwickeltes Coaching Tool *Selfie* erweitert und Gruppencoachings durchgeführt, in welchen die Schüler:innen sehr respektvoll, aber auch kritisch einander Rückmeldung geben konnten. Im Austausch lernen die Schüler:innen mit anderen Personen zu kommunizieren und Peer-Coaching kommt zum Einsatz. DesignDich hat uns so ermöglicht, die Umsetzung von Lerncoaching in der Schule Grentschel zu erweitern.

Für optimales Lerncoaching braucht es sinnvolle Tools, um die Schüler:innen in ihrer persönlichen Situation zu begleiten. Im DesignDich können sie ihre Toolbox fürs Leben erweitern: DesignThinking-Phasen verinnerlichen, FutureBackwards-Methode, Eisberg-Modell, Inspirationsphase-Tools u.a. DesignDich bietet somit einen hilfreichen Tool-Koffer, der stets ausgebaut wird. Im besten Fall werden die Schüler:innen später in ihrem Leben wieder darauf zurückgreifen. Bereits im DesignDich können die Schüler:innen

während ihrem Projekt je nach Thema unterschiedlich auf die Tools zurückgreifen. Besonders gespannt sind wir auf den Einsatz des erwähnten Coaching Tools, welches im Rahmen zweier Masterarbeiten an der PH Bern entsteht.

Da die Schüler:innen im eigenen Tempo arbeiten und zu einem unterschiedlichen Zeitpunkt zu ihrem Herzensprojekt finden, ist es umso wichtiger, dass die Schüler:innen lernen, das Projekt gut zu dokumentieren. Die Idee des Lagerfeuers ist eine schöne Metapher, welche die Schüler:innen auf ihrer DesignDich-Reise begleitet. Reflexion, Dokumentation und Präsentation erhalten hier einen wichtigen Stellenwert, welcher auch sehr viel Kreativität und Innovation zulässt. Die Schüler:innen lernen dabei, dass der Lernprozess wichtiger ist als das Resultat oder das Produkt, beziehungsweise der Lernprozess der Schlüssel zum Erfolg ist. Dazu ist es nötig, dass sie ihr DesignDich Projekt über eine längere Zeit verfolgen können und ihren Weg eigenständig gehen dürfen. Hürden und Rückschläge gehören dazu. Dies braucht Übung, Durchhaltevermögen und Geduld. Die Schüler:innen lernen, dass es bei DesignDich ums innere Feuer geht und dass sie einer Herausforderung nachgehen, welche sie glücklich macht und sie dabei ihre Mitwelt mitgestalten können. Die Schüler:innen übernehmen Verantwortung für ihr persönliches Vorhaben und ihren Lernweg. DesignDich gilt so als SOL-Projekt an unserer Schule, welches zu sehr viel Eigenverantwortung, Neugier, Handlungsmut, Kreativität und Innovation einlädt. Die Suche nach dem inneren Feuer weckt die intrinsische Kraft und steigert den Mut, sich einer Herausforderung anzunehmen.

Aktuell führen wir DesignDich im zweiten Jahr mit unseren zwei 9. Klassen durch und kommen im Schuljahr 2023/24 in die dritte Runde. Damit DesignDich funktioniert, braucht es Lehrpersonen, welche ebenfalls das innere Feuer entdecken wollen und begeisterungsfähig sind. Es braucht ein Selbstverständnis, die Schüler:innen auf ihrem Weg zu unterstützen. Wichtig ist zudem ein gutes Netzwerk mit externen Leuten aufzubauen für Inputs, Inspiration und als potenzielle externe Coaches. DesignDich generiert sehr viele Coachingsituationen, in denen das Lerncoaching eine zentrale Rolle übernimmt. Ziel ist es, die Schüler:innen zu motivieren und ihre Selbstständigkeit, ihr Selbstbewusstsein und ihre Selbstwirksamkeit zu fördern und zu stärken.

Marco Minnig, Schulleiter Zyklus 3, Schule Grentschel Lyss
www.lerncoaching-grentschel.ch

Literaturverzeichnis

Harry Gatterer, Matthias Horx, Lea Lösch, Verena Muntschick, Christian Schuldt, Janine Seitz & Christiane Varga: Siegeszug der Emotionen. Frankfurt am Main: Zukunftsinstitut GmbH, 2018.

[EDA](#) Admin Website. Ziel 8: Dauerhaftes, breitenwirksames und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern

Rasfeld, Margret: Friday, die Welt verändern lernen. Für eine Schule im Aufbruch. München: oekom verlag, 2021.

Burnett, Bill & Evans, Dave: Designing Your Life: How to Build a Well-Lived, Joyful Life. New York: Knopf, 2016.

Feldhaus Lea, Primavera Julia & Kleibel Anna: Design Thinking und Schule. Das Handbuch für den Schulalltag. Berlin: Hopp Foundation, 2018.

Gibbons Sarah: Design Thinking 101, besucht April 28:
<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
Nielsen Norman Group Website, 2016