



Entwicklung und Erprobung
kreativer Lehr- und
Lernmethoden zur
Demokratiebildung und
politischen Bildung im Kontext
Stadt-Land-Mensch

- Ergebnisse -

Gefördert vom Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes
Brandenburg



Inhalt

Planspiel „DorfDialog“ - Curriculum -	2
Gesellschaftspolitische Einordnung	2
Lernziel	2
Lerninhalte und Zielgruppen	2
Lernprozess und methodisches Vorgehen.....	3
Fazit, Erfahrungen, Ausblick	5
Erfahrungsbericht und Handlungsempfehlungen zum Einsatz von Design Thinking in der politischen Bildung.....	6
Design Thinking- Einführung	6
Umsetzung der Methode Design Thinking in der Heimvolkshochschule am Seddiner See.....	7
Mitarbeiterfortbildung	7
Interne Vertiefung.....	8
Erprobung des Design Thinking im Workshop „Das Beste aus Stadt und Land: Urbane Dörfer in Brandenburg“ am 27. November 2019	9
Fazit des Workshops.....	10
Design Thinking und Planspiel im Vergleich	11
(Lern)Ziel.....	11
Teilnehmerzusammensetzung	12
Zeitlicher Umfang	12
Szenario/Problemsituation	12
Ergebnis.....	13
Zusammenfassung und Handlungsempfehlungen	13
Quellen.....	17

Planspiel „DorfDialog“

- Curriculum -

Gesellschaftspolitische Einordnung

Im Land Brandenburg, wie auch in ganz Deutschland erleben wir eine zunehmend differenzierte Entwicklung zwischen städtisch-urbanen Regionen und ländlichen Räumen. In den Städten wird der Wohnraum knapp, Kindertagesstätten, Schulen, Sportvereine usw. kommen an ihre Kapazitätsgrenzen. Stadtnahe Dörfer und Gemeinden, die über Jahrhunderte ländlich geprägt waren, erleben einen enormen Zugang, der den Charakter und die Identität der Dörfer verändert. Für „Alteingesessene“ und „Neubürger“ eine große Herausforderung gleichermaßen.

Andere ländliche Regionen sind Abwanderungsregionen und mit zunehmendem „Leerstand“ konfrontiert – Schulen, Arztpraxen und Geschäfte schließen. Infrastrukturelle Defizite (Nahverkehr, Lücken im Mobilfunk) kommen hinzu.

Daraus resultieren ganz unterschiedliche Erwartungen der Bürger an Politik und Gesellschaft, die nicht selten in Interessenkonflikten münden. So sind die beschriebenen Entwicklungen eine deutliche Herausforderung an den Zusammenhalt in unserer Gesellschaft und für das demokratische Gemeinwesen.

Es geht nicht nur darum Fehlentwicklungen zu korrigieren, sondern auch die unterschiedlichen Qualitäten und Potentiale in Stadt und Land zu erkennen und zu gestalten. Politische Bildung kann und muss gerade dazu und zum Dialog verschiedener Interessengruppen einen Beitrag leisten.

Lernziel

Mit dem Planspiel „DorfDialog“ sollen die Teilnehmer ermutigt werden, die Lebenssituation und Erwartungen des anderen nachzuvollziehen und zu verstehen. Interessenkonflikte sollen ausgesprochen, in respektvollem Umgang miteinander diskutiert und im besten Falle aufgelöst werden.

Demokratisch legitimierte Verwaltungsstrukturen und zivilgesellschaftliches Engagement sollen nicht gegeneinander sondern miteinander die Herausforderungen und Probleme lösen. Das Planspiel soll dazu beitragen eine konstruktive Dialogkultur zu entwickeln, gesellschaftliche Teilhabe zu befördern und dabei Beteiligungsmöglichkeiten und –prozesse aufzeigen. Das Planspiel kann und soll einen „DorfDialog“ anregen, in dem das dörfliche Miteinander gestärkt wird, vorhandene Lebensqualität bewusst gemacht und Perspektiven entwickelt werden.

Lerninhalte und Zielgruppen

Inhalt und Gegenstand des Planspiels „DorfDialog“ sind das eigene oder ein fiktives Dorf mit seinen prägenden Gebäuden und den dazugehörigen Funktionen (Schule, Kirche, Landwirtschaft, Geschäfte, Windkraftanlagen usw.).

Von Ort zu Ort ist der bauliche und funktionale Status dieser Gebäude sehr unterschiedlich. Das wird die Diskussion und den Dialog ganz wesentlich prägen.

Im Planspiel sollen die Fragen

- Wie ist es?
- Wie sollte es sein?
- Was hindert uns?
- Was ist zu tun?

aufgeworfen, diskutiert und möglichst beantwortet werden.

Dabei soll es einerseits um ganz konkrete Gebäude und Funktionen gehen, aber auch um ein umfassendes Leitbild für das Dorf.

Ein Dorf, das als Gemeinschaft seine Situation, Potentiale und Ziele kennt, kann eine neue Identität entwickeln und sich in regionalen und überregionalen Entwicklungsprozessen glaubhaft positionieren.

Zielgruppe sind die Einwohner eines Dorfes mit Alteingesessenen und Neubürgern, aber auch Menschen, die dem Dorf verbunden und verpflichtet sind (Mitarbeiter in kommunalen und Verwaltungsgremien, Gäste, Regionalmanager usw.).

Lernprozess und methodisches Vorgehen

Das Planspiel „DorfDialog“ wird durch einen neutralen Moderator begleitet, der sich im Vorfeld das Dorf angesehen hat und sich auch in Gesprächen (z.B. mit dem Ortsvorsteher) einen Eindruck vom sozialen Miteinander im Dorf verschafft hat.

Der Moderator erläutert im ersten Schritt die Zielstellung und Einordnung des Planspiels. Spielregeln für die Diskussion werden vereinbart. Für den Lernerfolg wichtig ist, dass die verschiedenen Themenbereiche (Baukultur, Lebensqualität, Kommunikation, dörflicher Gemeinnsinn usw.) nicht völlig losgelöst voneinander bearbeitet werden. Trotzdem kann es sinnvoll sein, das Planspiel unter ein bestimmtes Motto (z.B. Gemeinnsinn) zu stellen. Vereinbart wird auch, dass der Moderator Aussagen der Teilnehmer aufnimmt, festhält (z.B. Moderationskarten) und gezielt nachfragen darf.

Anschließend wird das Animationsvideo präsentiert. Es soll inhaltlich anregen und die Seminarteilnehmer motivieren, sich auf das Planspiel einzulassen.

Im zweiten Abschnitt werden die Teilnehmer aufgefordert, sich ein Gebäudemodell ihrer Wahl vom Tisch zu nehmen und es auf dem vorbereiteten „Planspieltisch“ zu platzieren. Als Planspielunterlage kann ein „abstrakter Dorfplan“ (ausreichend groß) dienen. Zweckmäßiger ist aber ein neutraler grüner Untergrund, um Teilnehmer mit geringer Ortskenntnis nicht zu benachteiligen und nicht vom Wesentlichen des Planspiels abzulenken.

In dieser Phase gibt es zwei Möglichkeiten der Vorgehensweise:

1. Die Teilnehmer werden gebeten nacheinander ihr ausgewähltes Gebäude zu platzieren und folgende Fragen zu beantworten:
Warum haben Sie gerade dieses Gebäude ausgewählt und wie schätzen Sie die aktuelle Situation, mit Bezug auf die Funktion des Gebäudes ein (z.B. Bäckerladen oder auch Windkraftanlage).
2. Die Teilnehmer platzieren zunächst alle Modelle und werden dann gebeten, sich zu den Fragen (siehe 1.) zu positionieren.

Im Ergebnis dieser Arbeitsphase kommen alle Teilnehmer zu Wort und der Teilnehmerkreis erhält einen Eindruck davon, was die anderen Teilnehmer mit Blick auf das Dorf bewegt.

In der anschließenden Arbeitsphase werden alle Teilnehmer aufgefordert zu den einzelnen Gebäuden und Funktionen ihre Gedanken zu äußern. Dabei hat der Moderator die Möglichkeit zu systematisieren, indem er die Gedanken zu den einzelnen Gebäuden nacheinander sammelt.

Im Zuge dieser Arbeitsphase können die Fragen Wie ist es?, Wie sollte es sein? eine Orientierung für die Beiträge geben.

Im Ergebnis dieser Runde wird für die Teilnehmer deutlich, dass es andere und unterschiedliche Sichtweisen auf Themen im Dorf gibt und, dass die Prioritäten, die der Einzelne setzt, nicht mit den eigenen übereinstimmen müssen.

An dieser Stelle besteht die Möglichkeit Gebäude und damit auch Themen auszuwählen, an denen nacheinander im gesamten Teilnehmerkreis oder nebeneinander in Arbeitsgruppen weitergearbeitet wird. (Bei räumlicher Trennung der Arbeitsgruppen werden die Arbeitsgruppen aufgefordert das jeweilige Gebäude mitzunehmen.)

In diesem Arbeitsschritt wird an die Frage Wie sollte es sein? angeknüpft und die Diskussion wird um die Fragen Was hindert uns? und Was ist zu tun? erweitert.

In Abhängigkeit von der Mitwirkungsbereitschaft der Gruppe kann hier die „Walt-Disney-Methode“, d.h. ein Rollenspiel zum Einsatz kommen.

Einige Teilnehmer übernehmen die Rolle des Träumers (Wie sollte es sein?) andere die des Realisten (Was ist zu tun?) und wieder andere die des Kritikers (Was hindert uns?). Im Ergebnis dieser Arbeitsphase werden sich die Teilnehmer auf ein „Leitbild“ für das Gebäude mit seinen Funktionen verständigen und die Realisierungsmöglichkeiten erörtern.

Zurück am „Gesamtmodell“ werden die Arbeitsgruppenergebnisse dem gesamten Teilnehmerkreis vorgestellt. Rückfragen sind erwünscht.

Am Ende dieser Arbeitsphase kann ein „Aktionsplan“ für die Fortführung der Diskussion stehen:

Wer macht was mit wem bis wann?

Hier kann das Planspiel mit einer Feedback-Runde abgeschlossen werden und ein weiterer Termin für die Fortsetzung des „DorfDialogs“ vereinbart werden.

Zum Abschluss des Planspiels findet eine Auswertungsrunde statt. Hierfür muss ausreichend Zeit eingeplant werden, da in dieser Phase die Transferleistung in die Realität gelingen soll. Zwei Fragen sind hierfür hilfreich:

- Welche Erkenntnisse nehme ich mit?

- Inwieweit sind diese Erkenntnisse auf meine Situation vor Ort übertragbar?

Der „Baukasten“ und das Planspiel können auch unter anderen Fragestellungen genutzt werden.

Die Teilnehmer werden aufgefordert mit den Gebäuden ein „Wunschkdorf“ zusammenzustellen und zu erläutern was sie dabei bewegt.

Dieser Ansatz ist besonders geeignet, um mit Menschen aus der Stadt die Lebenssituation in den Dörfern zu thematisieren.

oder

Gebäude, die das Dorfleben als Bau oder in ihrer Funktion stören, werden entfernt (z.B. DDR-Wohnblock, Biogasanlage usw.).

VORSICHT – bei diesem Ansatz ist mit erheblichen Interessenkonflikten zu rechnen! Trotzdem kann dieser Ansatz ganz wesentliche Erkenntnisse zur dörflichen Gemeinschaft bringen.

oder

Der Fokus wird auf die landwirtschaftliche Bausubstanz und die Bedeutung der Landwirtschaft für das Dorf gelenkt.

Fazit, Erfahrungen, Ausblick

Das Planspiel „DorfDialog“ ist ein sehr geeignetes Instrument um Dialogprozesse anzustoßen, das Miteinander zu stärken und Beteiligungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

Gute Vorbereitung, ein neutraler Moderator und das Vereinbaren von Kommunikationsregeln sind unverzichtbar.

Der Zeitrahmen sollte 3 Stunden (einschließlich Pausen) nicht übersteigen.

Das Planspiel ist für alle Altersgruppen geeignet. Jugendliche und junge Erwachsene sind eher zu begeistern. Besonders interessant und ergiebig ist ein generationenübergreifender Teilnehmerkreis.

Wir beabsichtigen das Planspiel auch in Kooperation mit Schulen (Sachkundeunterricht, AG's politische Bildung) anzubieten.

Erfahrungsbericht und Handlungsempfehlungen zum Einsatz von Design Thinking in der politischen Bildung

Design Thinking- Einführung

Der Begriff Design Thinking (im Folgenden DT) beschreibt die Methode des Gestalterischen Denkens zur „[...] schöpferischen Lösung der Probleme, Schaffung neuer Produkte und Entwicklung innovativer Lösungen [...]“ (Jurkowicz, 2017). Ursprünglich im Bereich der Wirtschaft angewandt, hält diese Methode nun mehr auch im Bildungssektor, insbesondere der Erwachsenenbildung, Einzug.

Ziel der Methode ist es, ein Problem kreativ und mit ungewöhnlichen Denkansätzen zu lösen. Durch multidisziplinäre Teams werden möglichst viele Perspektiven dabei eingebunden. Ein variabler Arbeitsraum sowie ein strukturierter Prozess unterstützen dies. Der Prozess sollte dabei immer von einem Moderator begleitet werden.

Der DT-Prozess untergliedert sich in sechs Phasen, die hier nur kurz angeschnitten werden (Schmidberger & Wippermann, 2018, S. 54f.):

1. Verstehen

Klärung des Problemkontextes, Reflexion des IST-Zustands, Klärung offener Fragen

2. Beobachten

Entwicklung eines vertieften Verständnisses, Klärung welche Bedürfnisse und Erwartungen potenzielle Nutzer haben

3. Sichtweise definieren

Erstellung eines ganzheitlichen Bildes vom Nutzer

4. Ideen finden

Entwicklung von vielen Lösungsideen in kurzer Zeit

5. Prototypen entwickeln

Prüfung der Lösungsideen anhand einer Stärken-Schwächen-Analyse, Entwicklung von sogenannten Prototypen, die diese veranschaulichen können

6. Testen

Ausgewählte Lösungen werden an den realen Bedingungen getestet und ggf. weiter bearbeitet

Die Phasen werden nicht linear abgearbeitet. Vielmehr gilt eine iterative Herangehensweise. Entsteht in einer Phase Klärungsbedarf, können vorangegangene Phasen wiederholt werden, z. B. um neue gewonnene Erkenntnisse oder Perspektiven aufzunehmen. Die Methode ist daher sehr prozessorientiert und kann unter kreative Lehr- Lernmethoden eingeordnet werden.

Das Gelingen des DT ist entscheidend von der Formulierung der Leitfrage abhängig. Diese sollte spezifisch, lösungs- und nutzerorientiert sein. Zudem sollte die Zielgruppe eingegrenzt sein, auf die sich die Leitfrage bezieht (Schmidberger & Wippermann, 2018, S. 53).

Die DT-Methode ist auf viele Themenkomplexe anwendbar und kann schon in kleinen Teams angewandt werden. Durch die unterschiedlichen Phasen wird dennoch gewährleistet, dass die erarbeiteten Lösungen innovativen Charakter haben.

Umsetzung der Methode Design Thinking in der Heimvolkshochschule am Seddiner See

Um DT als kreative Lern- und Lehrmethode für die politische Bildung in der Heimvolkshochschule am Seddiner See zu erproben, wurde zunächst eine Mitarbeiterschulung durchgeführt. In dieser wurden die Grundlagen der Methode erläutert und getestet. Da der Arbeitsbereich der Bildungsfreistellung unter den pädagogischen Mitarbeiter:innen der Heimvolkshochschule am Seddiner See derzeit diskutiert wird, wurde dies als Anlass genommen, an diesem Beispiel die Methode kennenzulernen.

Mitarbeiterfortbildung

Zu Beginn der Arbeitsphase wurde die Methode Lego®Serious Play® eingesetzt, um die Kreativität und das Abstraktionsvermögen zu stärken. Mit Hilfe dieser Methode wurde die Problemsituation visualisiert und präzisiert. Weiterhin wurde die Ausgangssituation im DT-Prozess durch gezielte Fragestellungen beleuchtet, wobei die Nutzerperspektive im Fokus der Diskussion stand.

Im nächsten Schritt wurden sowohl telefonisch als auch vor Ort Interviews durchgeführt. Dies erweiterte die Sichtweise auf die Ausgangssituation und belegte beziehungsweise widerlegte Thesen, die in der Analyse der Problemsituation aufkamen. In der Auswertung der Interviews wurden die Kernelemente herausgearbeitet.

Auf der Basis der umfassenden Betrachtung der Ausgangssituation konnte eine „Persona“ entwickelt werden. Diese fiktive Person war der Ausgangspunkt der Ideenfindung. Durch extreme Blickwinkel wurden in der Ideenfindungsphase die unbewussten Grenzen der Teilnehmenden aufgebrochen und innovative Lösungsansätze ersichtlich.

Durch die praktische Anwendung der Methode DT konnten in der Reflexion der Mitarbeiterfortbildung erste Einschätzungen zur Anwendung der Methode im Bereich der politischen Bildung erarbeitet werden.

Der Perspektivwechsel, welcher der Methode zu Grunde liegt, wurde von den Teilnehmer:innen im Besonderen betont. Das Einnehmen einer gegensätzlichen Sichtweise erfordert eine besondere Offenheit der Teilnehmenden und ermöglicht ein stärkeres Verständnis für andere Menschen sowie ihre Handlungen und Einstellungen.

Diese Aspekte sind unter anderem Ziele der politischen Bildung. Daher ist zu vermuten, dass DT in der politischen Bildung erfolgreich eingesetzt werden kann.

Der Perspektivwechsel in der Methode wird zum einen durch eine genaue Problemanalyse und zum anderen durch Interviews und darauf aufbauend durch das Anfertigen einer fiktiven „Persona“ ermöglicht. Die Teilnehmer:innen betonten, dass die Interviews zu einer erweiterten Sicht der Problemsituation führten. So sagte die Teilnehmerin Sabine Rudert: „Insbesondere die Interviews (telefonisch und in Person) waren ein effizienter Weg, um sehr gute Anregungen und Hinweise für Angebote zu bekommen.“.

Darüber hinaus erfassen die Teilnehmenden durch die Interviews die gesamte Lebenswirklichkeit der befragten Personen. Sie können die verschiedenen Aspekte erkennen, die zu einer Handlung oder Einstellung führen. In einem geleiteten Arbeitsprozess können Teilnehmende dadurch Offenheit und Verständnis erlernen. Es ist denkbar dieses Element, die Führung von Interviews, in Bildungsveranstaltungen der politischen Bildung einzubeziehen.

In einem weiterführenden Arbeitsschritt des DT Prozesses wird eine fiktive „Persona“ erarbeitet. Die Sammlung verschiedener Eigenschaften der „Persona“, ihres Umfeldes und Situation, in welcher sich diese Persona befindet, vertieft das Einnehmen einer gegensätzlichen Perspektive. Aus dieser Perspektive heraus werden durch kreative Denkmethode Ideen erarbeitet, die zur Lösung der Problemsituation beitragen sollen. Dorothea Angel, Teilnehmerin der Mitarbeiterfortbildung, beschreibt diesen Prozess wie folgt: „Der größte Nutzen, den wir für unsere Veranstaltungen zur politischen Bildung gewinnen können, ist aus meiner Sicht der Perspektivwechsel. Mit dem Beschreiben einer "Persona" ist man angehalten, die Perspektive eines potenziellen Nutzers einzunehmen und diese konsequent zu durchdenken.“.

Weiterhin ist der Gruppenprozess in der Methode nicht zu unterschätzen. Im Idealfall besteht ein Team aus Personen unterschiedlicher Disziplinen mit verschiedenen Sichtweisen und Meinungen. „Auch im Bereich politische Bildung sehe ich den Einsatz der Methode „design thinking“ für sinnvoll an. Durch die Methode kommen die Teilnehmer sehr intensiv in den persönlichen Kontakt, arbeiten zusammen an neuen Ideen und es werden alle Teilnehmer mit einbezogen.“ (Bettina Over-Bernert).

Aus der Reflexion der Mitarbeiterschulung lässt sich ableiten, dass Elemente des DT als kreative Lehr- und Lernmethode von Bedeutung für die politische Bildung sind.

Interne Vertiefung

Zusätzlich zu dieser Weiterbildung durch Trainer Martin Talmeier am 4. September 2019, wurde die Schulung der Mitarbeiter der Heimvolkshochschule am 22. Oktober 2019 intern fortgesetzt und vertieft. Hier diskutierten und prüften wir beispielhaft, wie die Methode DT in der politischen Bildungsarbeit der Heimvolkshochschule angewendet werden kann.

Dabei wurde besonders auf die Erarbeitung von Prototypen eingegangen, da dieser methodische Schritt in Verbindung mit der politischen Bildung deutlich von klassischen Methoden der Erwachsenenbildung abweicht.

Wie bereits angerissen, wurde DT für die Wirtschaft entwickelt. Am Ende des DT-Prozesses stehen Prototypen, die dann wiederum auf Umsetzbarkeit und Nutzen getestet und hinterfragt werden.

Im Falle der politischen Bildung ist es oft schwierig ein konkretes Modell des Lösungsansatzes real zu bauen, um es anschließend zu präsentieren. Vielmehr gilt es neue (Denk-) Ansätze zu entwickeln und dies möglichst anschaulich. So wurde in der internen Fortführung beispielsweise ein Bildungskonzept visualisiert, indem verschiedene Bildungsinhalte anhand von Bausteinen und Symbolen dargestellt wurden. Anschließend wurde der Prototyp präsentiert und diskutiert. Durch den Prototypen war für alle Beteiligten der ausgearbeitete Lösungsansatz ersichtlich und nachzuvollziehen. Anhand der bildlichen Darstellung konnten die einzelnen Aspekte des Prototyps detailliert diskutiert werden.

Erprobung des Design Thinking im Workshop „Das Beste aus Stadt und Land: Urbane Dörfer in Brandenburg“ am 27. November 2019

Die Erkenntnisse über kreative Lehr- und Lernmethoden aus der Mitarbeiterschulung und der internen Vertiefung wurden in einem Workshop, geleitet von Martin Talmeier, mit Teilnehmenden angewandt und erprobt. Inhalt dieses Workshops war die Auseinandersetzung mit den Besonderheiten von Stadt und Land. Ferner wurden die unterschiedlichen Perspektiven im Dorf und auf das Dorf eingenommen. Die Perspektive der Kommunalvertreter und der Verantwortlichen aus der Politik und Verwaltung wurden zusätzlich beleuchtet. Ziel des Workshops war es Ideen für lebenswerte, zukunftsfähige Dörfer zu entwickeln und konkrete Handlungsschritte abzuleiten.

Durch die Veranstaltung wurde bestätigt, dass innerhalb eines sechs-stündigen Workshops der gesamte Prozess des DT durchgeführt werden kann. Dabei ist zu beachten, dass die eigenschränkten zeitlichen Ressourcen eine Kürzung verschiedener Phasen fordern. In diesem Fall entschied der Trainer, die Phasen des Verstehens und Beobachtens zu verkürzen. Dementsprechend konnte nur ein eher unvollkommenes Bild der Gesamtsituation von den Akteuren erarbeitet werden. Weiterhin wurde der Prototyp nicht mit verschiedenen Akteuren getestet, sondern durch die anderen Teams innerhalb der Teilnehmendengruppe. Dementsprechend sind die erarbeiteten Ergebnisse zu bewerten.

Wenn es sich um eine Tagesveranstaltung handelt, ist es ratsam sich einzelne Aspekte des DT Prozesses herauszugreifen oder diese verstärkt zu behandeln, um das gewünscht Ziel der Bildungsveranstaltung zu erreichen.

In dem durchgeführten Workshop wurden vor allem die Phasen der Ideenfindung und der Erarbeitung des Prototypens in den Vordergrund gestellt. Dadurch konnten die Teilnehmenden sich in die verschiedenen Sichtweisen hineindenken und Verständnis für diese aufbringen.

Weiterhin konnten die Ideen und Lösungsansätze entwickelt und vertieft werden. In der anschließenden Diskussion wurden die verschiedenen Perspektiven erweitert. Die erstellten Prototypen wurden präsentiert und diskutiert. Zusätzlich wurden die einzelnen Prototypen zu einem gemeinsamen Prototypen zusammengefügt, was die Auseinandersetzung mit verschiedenen Aspekten stärkte. In diesem Prozess wurden die Schwachstellen der Modelle deutlich, was die Diskussion weiterhin beförderte. Anschließend wurden Handlungsoptionen und Partizipationsmöglichkeiten für gesellschaftliche Teilhabe und das Zusammenleben im Dorf durch die Teilnehmenden entwickelt.

Fazit des Workshops

Durch die Erprobung wurde deutlich, dass DT für politische Bildung geeignet ist. Besonders interessant sind dabei die ersten Phasen dieser kreativen Lehr- und Lernmethode. Hier wird den Teilnehmenden ermöglicht, die gesamte Problemsituation und die dahinterliegenden Zusammenhänge zu erkennen. In Phase zwei wird eine Persona gebildet, die als idealtypische Person einer Zielgruppe dargestellt wird und für die, stellvertretend für die Zielgruppe, eine Lösung geschaffen werden soll. Durch diesen Fokus vollzieht sich ein Perspektivwechsel, der eine erhöhte Toleranz der Teilnehmenden in Bezug auf anderer Sichtweisen begünstigt. Dies ist aus unserer Sicht der größte Mehrwert der Methode im durchgeführten Workshop gewesen.

Die anschließende Erstellung eines Prototyps zeigt auf, welche Möglichkeiten die Teilnehmenden haben sich aktiv in die Gesellschaft einzubringen. Lediglich die sechste Phase der Umsetzung und Testen des Prototyps ist im Rahmen einer eintägigen Bildungsveranstaltung stark eingeschränkt und kann kaum durchgeführt werden. Denkbar ist es die Phase des Testens und Umsetzens in einem Bildungsformat einzubinden, welches sich über mehrere Tage erstreckt.

Trotz der Anwendbarkeit im Rahmen politischer Bildung wurden auch Grenzen der Methode sichtbar. Die Fragestellung der Bildungsveranstaltung sollte sich an Themen und Problemstellungen orientieren auf die die Teilnehmenden einen Einfluss haben. Sonst bleibt der Prozess des DT recht theoretisch und ähnelt einem Planspiel oder einer Simulation.

Auch die Erstellung der Prototypen, die im Verlauf des Prozesses getestet werden, stellt die Teilnehmenden vor eine besondere Herausforderung. Im wirtschaftlichen Kontext werden Prototypen von Produkten oder ähnlichem entwickelt. Im Bereich der politischen Bildung ist dies auf den ersten Blick weniger augenscheinlich. Diese Phase muss für die Anwendung in der Erwachsenenbildung adaptiert werden. So können beispielsweise auch Plakate entworfen oder ein Rollenspiel ausgearbeitet werden, um den Lösungsansatz zu veranschaulichen.

Die Grenzen der Methode beeinträchtigen den Mehrwert allerdings kaum. Da gesellschaftliche/politische Themen oft sehr komplex sind, braucht es kreative Methoden wie DT, um Zusammenhänge zu verstehen und innovative Lösungen zu

erarbeiten. Unser Beispiel „Stadt und Land“ zeigte, dass Veränderungen auf kommunaler Ebene und damit Beteiligungsmöglichkeiten zumindest initiiert werden können. Hierfür ist vor allem eine heterogene Zusammensetzung der Teilnehmenden wichtig.

Design Thinking und Planspiel im Vergleich

In der Ausführung zum Prozess des DT und der Umsetzung an der Heimvolkshochschule am Seddiner See im Bildungskontext wird deutlich, dass sich die Methode stark von den klassischen Bildungsmethoden im Bereich der politischen Bildung unterscheidet. Dennoch gibt es Überschneidungen. Die Methode DT ermöglicht, wie das Planspiel, die Form des aktiven Lernens. Es lohnt sich daher die Grundzüge der Methode Planspiel mit dem Prozess des DT exemplarisch an fünf Kriterien gegenüber zu stellen. Dadurch werden Besonderheiten des DT deutlich.

(Lern)Ziel

Das Planspiel ist eine bewährte Methode der politischen Bildung. Sie wird in unterschiedlichen Kontexten eingesetzt, beispielweise um Wissen zu vermitteln oder die Kompetenzen der Teilnehmenden zu fördern. Innerhalb dieser zwei unterschiedlichen Richtungen von Lernzielen lassen sich etliche Unterkategorien bilden (Raiser & Warkalla 2011). Dementsprechend können Planspiele zu unterschiedlichsten Themen durchgeführt werden. Die Methode DT kann ebenfalls zu Problemsituationen in verschiedenen Themenbereichen durchgeführt werden. Allerdings liegt der ursprünglichen Form des DT kein Lernziel zugrunde. Vielmehr steht hier die Erarbeitung nutzerorientierter Lösungen im Vordergrund des Prozesses. Wendet man die Methode DT im Rahmen der politischen Bildung an, ist es notwendig ein Lernziel zu formulieren. Darauf aufbauend ist eine spezifische Leitfrage zu erarbeiten.

Das Lernziel kann entweder die Kompetenzentwicklung oder die Wissensvermittlung zum Inhalt haben. Innerhalb eines langfristig angelegten DT Prozesses ist es ebenfalls möglich beide Lernziele zu vereinen. Die ersten beiden Phasen (Verstehen und Beobachten) dienen zur Erarbeitung eines umfassenden Wissens über die Hintergründe der Problemsituation und der beteiligten Akteure. Im Verlauf der verschiedenen Phasen werden immer wieder verschiedene Kompetenzen der Teilnehmenden geschult. Beispielsweise müssen sich die Teilnehmenden mit unterschiedlichen Standpunkten und Sichtweisen auseinandersetzen, diese diskutieren und Kompromisse finden. Die Arbeit in einem interdisziplinären Team stellt die Teilnehmenden in diesem Zusammenhang vor besondere Herausforderungen.

Teilnehmerzusammensetzung

Der Reiz des DT liegt in der heterogenen, interdisziplinären Zusammensetzung der Teilnehmenden. Gelingt dies, können kreative Prozesse einsetzen und Perspektivverschränkungen befördert werden. Zugleich müssen so auch gegensätzliche Sichtweisen ausgehalten und ausgehandelt werden. Dies ist vor allem in der Politischen Bildung ein großer Mehrwert. Die Herausforderung liegt daher bei den Pädagogischen MitarbeiterInnen, diese Heterogenität zu gewährleisten, z.B. durch einen entsprechenden Ausschreibungstext und Verteilung der Einladungen. Beim Planspiel verhält es sich gänzlich anders. Hier ist die Teilnehmerzusammensetzung nicht so relevant, da die Teilnehmenden die im Planspiel vorkommenden Rollen einnehmen.

Zeitlicher Umfang

Für ein Planspiel sollte man mindestens zwei Stunden einplanen. Diese Kurzversion des Planspiels ist jedoch in der Komplexität nicht zu vergleichen mit einem umfassenden Planspiel-Tagesworkshop von acht Stunden. Der DT- Prozess kann zeitlich sehr flexibel gestaltet werden. Es gibt zweistündige Formate, achtstündige Workshops und Veranstaltungen die sich, wie der Design Sprint, über mehrere Tage erstrecken. Sehr komplexe Themen und Fragestellung, die auf eine Umsetzung und Implementierung hinarbeiten, können sich über mehrere Monate erstrecken. Im Bildungsbereich ist es daher denkbar in Abhängigkeit vom Lernziel und zeitlichen Umfang, sich auf bestimmte Phasen zu konzentrieren um einen Lerneffekt zu erzielen. Beim Planspiel sollten alle Phasen durchlaufen werden.

Szenario/Problemsituation

Das klassische Planspiel basiert im Unterschied zu DT auf einer fiktiven Problemsituation, die es zu lösen gilt. Die Teilnehmende nehmen hierzu unterschiedliche, fiktive Rollen ein. Innerhalb der Diskussion werden die einzelnen Standpunkte ersichtlich. Ziel der Diskussion ist es einen Kompromiss auszuhandeln. Anschließend wird der Verlauf und das Ergebnis des Planspiels reflektiert. Im Planspiel können die Teilnehmenden auf Basis der fiktiven Szenarien innerhalb ihrer Rolle selbstständig handeln und durch den Modellcharakter des Planspiels ihr Wissen und ihre Fähigkeiten erproben ohne die Konsequenzen tragen zu müssen. Erst danach werden durch die Reflexion des Planspiels die eigene Lebenswirklichkeit hinterfragt und Handlungsmuster sichtbar gemacht.

Beim DT handelt es sich um reale Problemstellungen, die mit Blick auf die Nutzer gelöst werden sollen. Im Rahmen einer politischen Bildung sollten immer reale Problemsituationen gewählt werden, bei der die Teilnehmenden eine aktive Handlungsmöglichkeit haben. Allerdings sind gesellschaftlich/politische Zusammenhänge häufig komplex und die Entscheidungsebenen vielfältig. Demnach

müssen in Abhängigkeit vom Lernziel und der zur Verfügung stehenden Zeit die Komplexität und die Gegebenheiten angepasst werden.

Ergebnis

Sowohl die Methode Planspiel als auch DT sind ergebnisoffen. Dennoch unterscheiden sich die beiden Methoden in der Art des Ergebnisses. Im Planspiel wird durch die Diskussion ein Kompromiss ausgearbeitet. Dieser Kompromiss ist aufgrund der fiktiven Ausgangssituation nicht bindend und ebenfalls fiktiv. Vielmehr geht es um die Erreichung der Lernziele und die Reflexion der Diskussion. Hierbei wird ein Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit hergestellt.

Da die Methode DT an einer realen Problemsituation ansetzt und getestete Prototypen entwickelt werden, ist das Ergebnis eine Lösung, ein Produkt, welches implementiert wird, durch seinen Nutzen besticht und das Problem löst. In Bezug auf die politische Bildung ist es schwer dem DT Anspruch gerecht zu werden. Hier sind zwei Formen zu unterscheiden: entweder haben die Teilnehmenden eine realistische Handlungsoption zur Lösung des Problems oder diese Handlungsoption besteht nicht. Besteht diese Handlungsoption nicht, würde das Ergebnis ebenso theoretisch bleiben wie beim Planspiel, weil entsprechende Entscheidungsträger nicht eingebunden waren. Es erfordert hier also vom Moderator ein Feingefühl auf diesen Zwiespalt hinzuweisen. Der Erfolg des DT und die tatsächliche Umsetzung des Ergebnisses in die Lebenswirklichkeit hängt von der Zusammensetzung der Teilnehmenden ab. Sind Entscheidungsträger mit eingebunden, erhöht dies den Erfolgsfaktor.

Zusätzlich ist der Prozess des DT ein iterativer Prozess. So können anfängliche Annahmen widerrufen und die Prototypen nach der Testphase häufig überarbeitet werden. Dementsprechend ist eine zeitliche Begrenzung, wie sie in der politischen Bildungsarbeit häufig erfolgen muss, ausschlaggebend dafür, dass das Ergebnis nur ein Teilergebnis sein kann. Dennoch können wesentliche Lernziele auch ohne ein abschließendes Ergebnis erreicht werden.

Zusammenfassung und Handlungsempfehlungen

Durch die Erprobung konnte gezeigt werden, dass die Methode DT in der politischen Bildung eingesetzt werden kann, insbesondere um Beteiligungsmöglichkeiten und –prozesse zu initiieren. Sie ermöglicht den Teilnehmenden die Sicht des Anderen zu verstehen und neue Perspektiven einzunehmen. Weiterhin werden die Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Selbstverantwortung im gesamten Prozess geschult. Aber nicht nur soziale Kompetenzen stehen im Vordergrund. Durch die intensive Auseinandersetzung mit der Problemsituation werden komplexe Zusammenhänge sichtbar und erweitern den Wissenshorizont der Teilnehmenden. Zusätzlich werden durch die Methode vielfältige Ideen erarbeitet. Aufbauend auf der Ideensammlung werden vielversprechende Ideen geprüft, modifiziert und durch die Entwicklung eines Prototyps realisiert. Durch die Visualisierung der Lösung ist eine tiefgründige

Diskussion der Idee erst möglich, da Schwachstellen klar sichtbar werden. Schlussendlich wird der Prototyp durch potenzielle Nutzer getestet.

Bildungsveranstaltungen haben einen gesetzten zeitlichen Rahmen. Die unterschiedlichen Phasen des DT können jedoch fließend ineinander übergehen und oft ist es notwendig eine Phase zu wiederholen und Anpassungen vorzunehmen. Dieses Merkmal der Methode macht es für Bildungsveranstaltungen schwer, sie in vollem Umfang einzusetzen. Dennoch können durch gute Prozessleitung innovative Lösungen gefunden werden. Hierbei sei deutlich hervorgehoben, dass das Lernziel der Veranstaltung eine wesentliche Bedeutung bei der Planung des Bildungsangebots einnimmt. Daran orientiert sich maßgeblich, welcher zeitlicher Umfang von Nöten ist und welche Phasen des DT vertieft bearbeitet werden können und müssen. Demnach bietet die Methode einen umfassenden Möglichkeitsraum zur Ausgestaltung der Bildungsveranstaltung und ermöglicht durch den innovativen Denkansatz zukunftsweisende Lösungen.

Wie wollen wir diese Methode weiter verwenden?

Die Schulung und das erste Erproben der Methode haben unseren Horizont erweitert und uns ermutigt, neue und innovative Methoden in unsere Bildungsarbeit einzubinden. Überall dort, wo wir Perspektivverschränkungen initiieren, Toleranz gegenüber anderen Sichtweisen erzeugen und dabei auch zu Lösungsansätzen kommen möchten, bietet sich DT an.

Insbesondere bei unseren Angeboten des DorfDialogs, in dessen Rahmen wir individuelle Seminare zur Dorfentwicklung für Gemeinden anbieten, können wir den Perspektivwechsel üben. Wir arbeiten in den Seminaren phasenweise bereits mit zwei Gruppen, die ihre Ergebnisse einander spiegeln und reflektieren. Ein typischer Konflikt besteht zwischen Einheimischen und Zugezogenen mit unterschiedlichen Erwartungen an das Zusammenleben im Dorf, oder zwischen aktiv Engagierten und im Dorf weniger Aktiven. Hier kann das Einnehmen der Perspektive der anderen, deren Haltung man nicht versteht und die man nicht akzeptiert, sehr viel zum gegenseitigen Verständnis beitragen. Interviews zur Erwartung der Menschen in der Dorfgemeinschaft an das Miteinander im Dorf könnten im Nachgang von den Seminarteilnehmenden durchgeführt werden und wären eine greifbare, konkreten Nutzen bringende Aufgabe, die sie mit nach Hause nehmen können. Um gesellschaftliche Teilhabe anzuregen und Impulse zu setzen, ist DT geeignet.

Unser Portfolio umfasst auch Angebote zur deutsch-deutschen Geschichte und das politisch- gesellschaftliche Wirken nach der Wiedervereinigung. Auch hier kann DT angewandt werden.

Umsetzungsempfehlungen für die Bildungsarbeit

Das Lernziel klar definieren

Das Lernziel muss bei der Planung der Bildungsveranstaltung klar formuliert werden. Entsprechend des Lernziels und des zeitlichen Rahmens muss die Methode angepasst werden. Der Fokus der politischen Bildungsveranstaltung kann auf den Wissensgewinn, den Kompetenzgewinn und/oder auf die Erarbeitung einer Lösung gelegt werden.

Zeitlichen Rahmen setzen

Der zeitliche Rahmen ist von dem gesetzten Lernziel abhängig. Es ist zu bedenken, dass insbesondere die Phasen: Verstehen, Beobachten, Prototypen entwickeln und Testen vermehrt Zeit in Anspruch nehmen können. Eine Kürzung dieser Phasen hat unter Umständen Auswirkungen auf das erarbeitete Ergebnis, allerdings nicht unbedingt auf das Erreichen des Lernziels.

Die Fragestellung muss spezifisch sein

Ist das Lernziel abgegrenzt, wird die Fragestellung erarbeitet. Die Fragestellung sollte spezifisch, lösungs- und nutzerorientiert sein. Der Mehrwert durch DT entsteht vor allem, wenn für die Teilnehmenden ein realer Handlungsspielraum besteht. So können entwickelte Lösungen getestet und anschließend umgesetzt werden.

Design Thinking Trainer

In der Methode wird eine nutzerbezogene Sichtweise eingenommen. Es ist unter Umständen schwierig diese Sichtweise konsequent zu verfolgen, da Teilnehmende häufig durch eigene Annahmen und Denkmuster die Problemlösung angehen. Weiterhin ist das Konzept DT vielschichtig, daher sollte eine ausgebildete Fachkraft den Prozess leiten.

Teilnehmerzusammensetzung

In wirtschaftlichen DT- Prozessen sollte das Team möglichst interdisziplinär zusammengesetzt sein. Auch in der politischen Bildung ist dies von Vorteil. Es sollte darauf geachtet werden, dass ein Team aus 4-6 Teilnehmenden besteht. Ist die Teilnehmerzahl größer können auch mehrere Teams innerhalb eines Workshops gebildet werden.

Durchführung des Design Thinking Prozesses

Der Prozess des DT sollte im Vorfeld gut durchdacht werden, sodass alle Phasen durchgeführt werden können. Im Besondern sollten für den Prototypenbau geeignete Materialien und Ansätze zur Verfügung stehen. Weiterhin können durch die Phase des Testens viele Erkenntnisse erlangt werden. Sollten Interviews mit der Zielgruppe durchgeführt werden, müssen diese vorab akquiriert und informiert werden. Ist dies nicht möglich können die Teilnehmenden Teams sich auch gegenseitig Feedback geben. Es ist zu bedenken, dass dies den Erkenntnisgrad verringern kann.

Quellen

Jurkowicz (2017), EPALE: "Design Thinking" als eine neue Herausforderung für die Lehrer, abrufbar: <https://epale.ec.europa.eu/de/blog/design-thinking-als-eine-neue-herausforderung-fuer-die-lehrer> [24.06.2020]

Schmidberger & Wippermann (2018), DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung: Design Thinking in der Erwachsenenbildung

Simon Raise & Björn Warkalla (2011): Konflikte erstehen – Planspiele und ihr Potenzial in der Lehre der Friedens – und Konfliktforschung, abrufbar: <http://edoc.vifapol.de/opus/volltexte/2011/3417/pdf/ccswp13.pdf> [16.06.2020]