

Agile Schulentwicklung



präsentiert von Karl Hosang

Beispiel: Schul-Innovation

Schüleraktivierung

Welche Möglichkeiten gibt es, den Mathematikunterricht für die **wilde 9d** gänzlich neu zu gestalten, sodass die SuS ihre **Verweigerung umwandeln in Spaß am Lernen?**

„heinz berggruen gymnasium



Beispiel: Schul-Innovation

Harry-Potter-Lernspiel

- “Matheunterricht” → “Harry-Potter-Spiel”
- 1 Klasse → Einteilung in 4 Hogwarts-Häuser (Kooperation + Wettbewerb)
- eigenes Punktesystem angelehnt an HP
- SuS unterrichten sich gegenseitig
- Lehrer → Mentor

„heinz berggruen gymnasium



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Inhalt

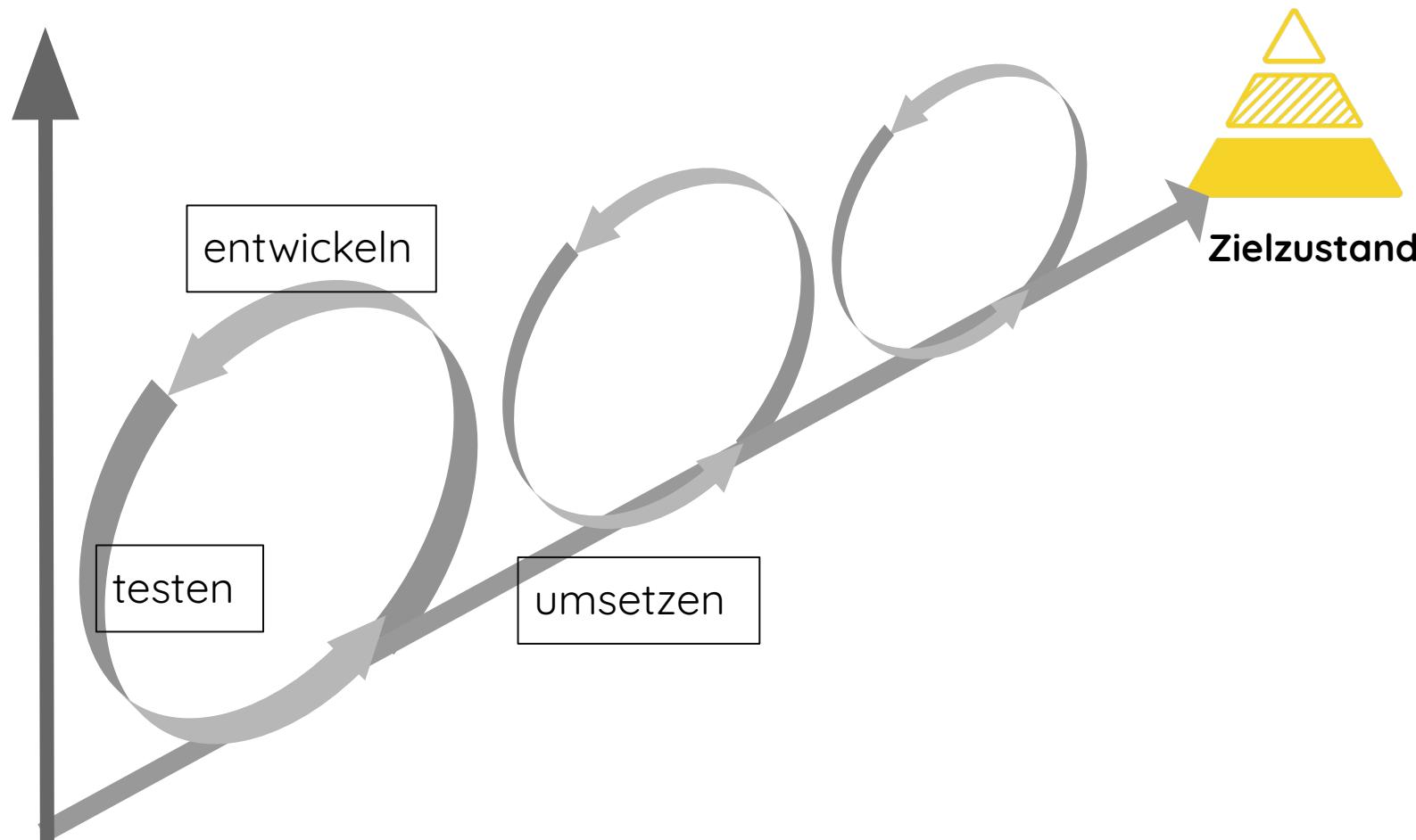
1. Agilität
2. Agile Schulentwicklung
3. Design Thinking

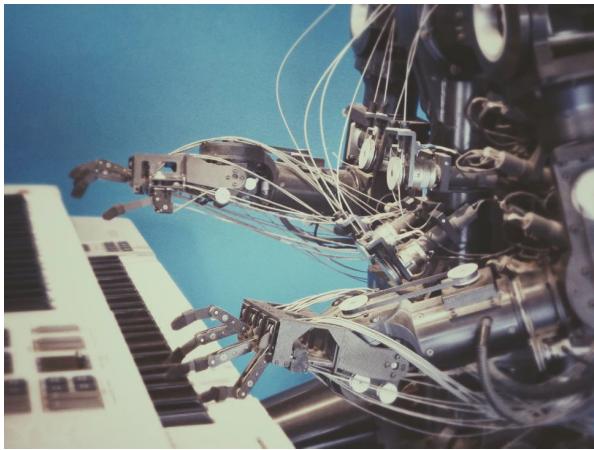
Warum Agilität?

Entwicklung:

Fortschritt,

Lernen



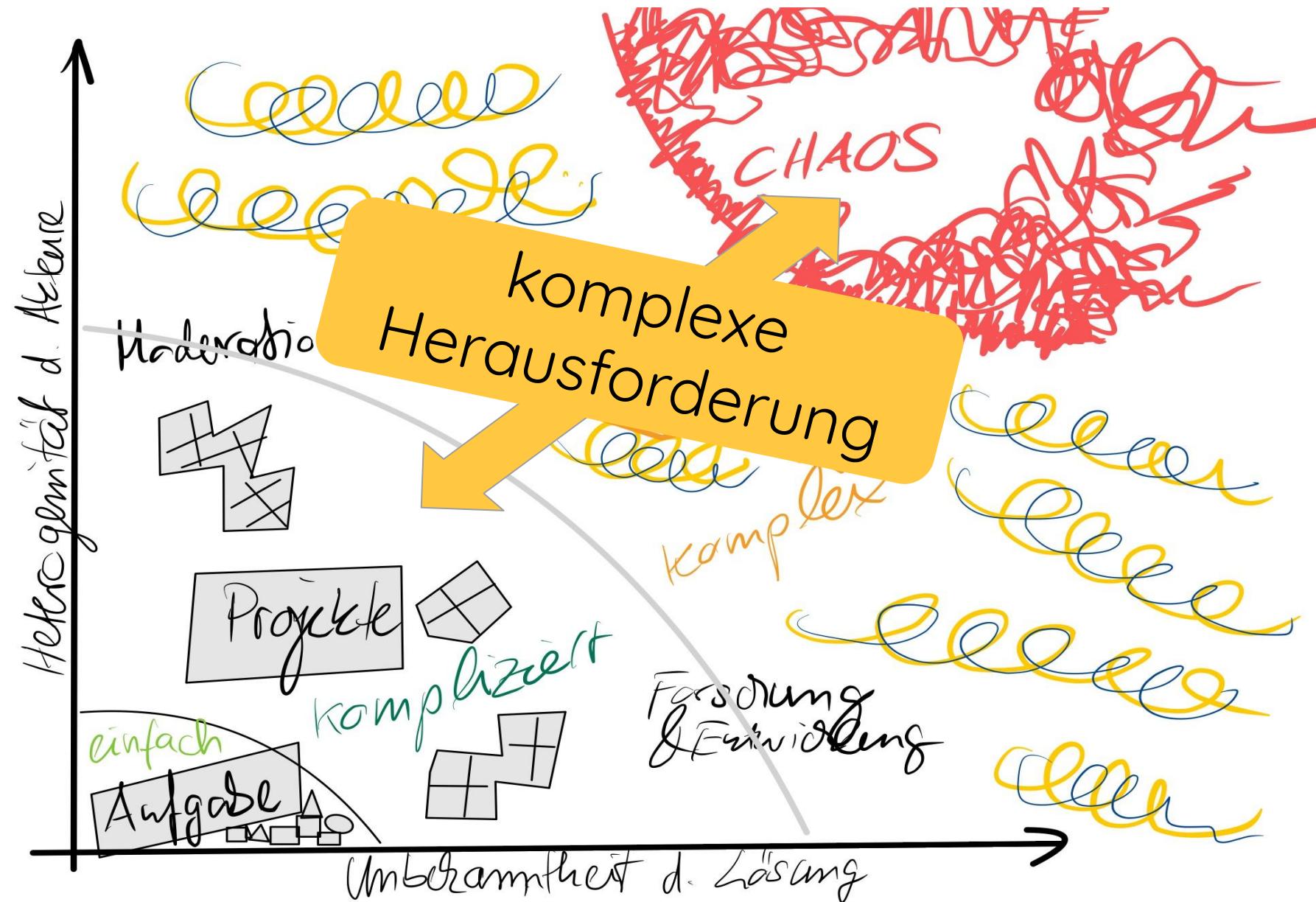


BERLIN 

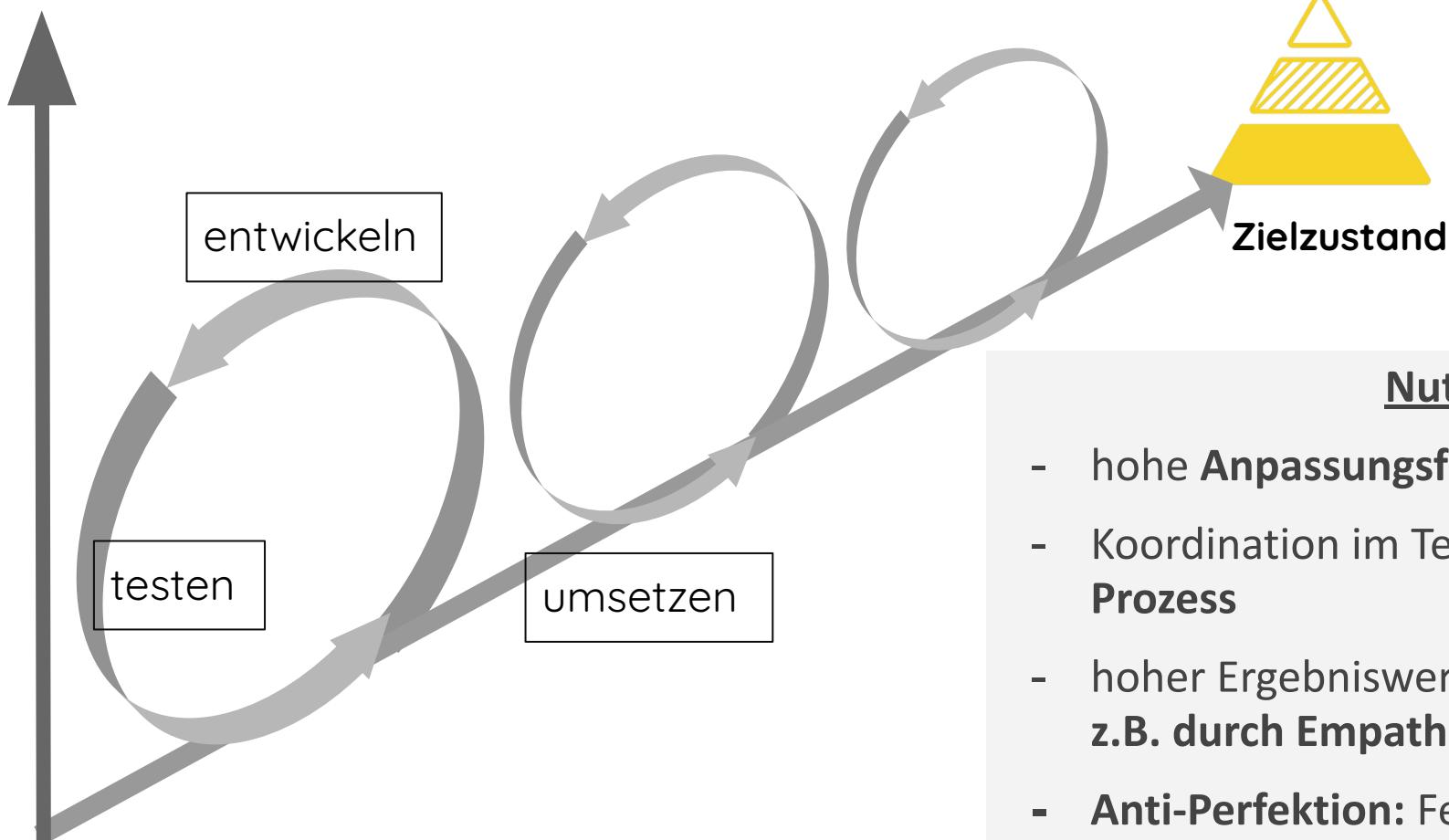


Wie gestalten
wir als kreative
Menschen eine
schöne Zukunft?

 10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Entwicklung: Fortschritt, Lernen



g0s freigegeben unter
nal (cc-by-nd)

Nutzen Agilität:

- hohe **Anpassungsfähigkeit / Resilienz**
- Koordination im Team durch **strukturierten Prozess**
- hoher Ergebniswert durch **Nutzer-Zentrierung, z.B. durch Empathie-Phasen**
- **Anti-Perfektion:** Fehler sind nützlich für den Lernprozess

Gefahren von linearer Entwicklung

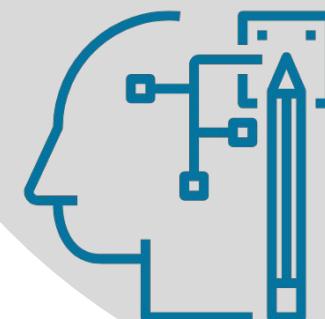
- dauert zu lange
- es passiert nichts
- Konkurrenz statt Kooperation
- Akteure ziehen in unterschiedliche Richtungen
- einzelne Verantwortung führt zu Burnout
- Resultate, die keiner braucht

Hattie's Erfolgsfaktoren (selektiv) für Lernerfolg

Feedback,
Feedback,
Feedback



Kreativitäts-
training

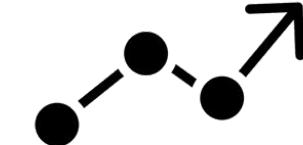
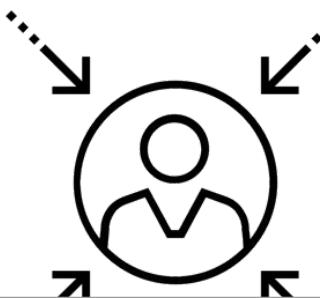
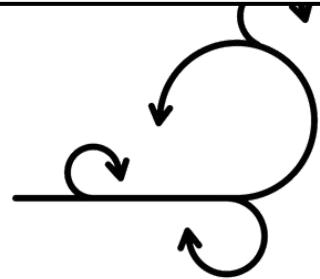


Beziehungs-
Qualität

Haltung der Lehrperson:
Klarheit & Begeisterung

Agilität

Agil: Iterativ + Nutzer-Zentriert + progressiv

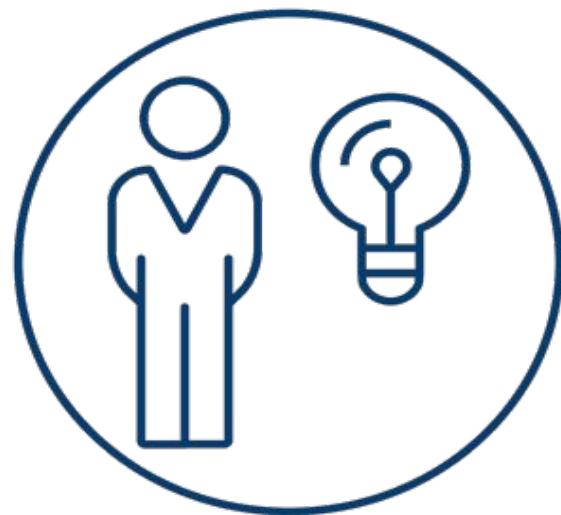


Prozess	Rhythmus	Nutzer	Fortschritt
Finanzen verwalten	monatlich, quartalsweise, jährlich	Geschäftsführung, Finanzamt	Profit, Planbarkeit (Steuereinnahmen)
Älter werden / Geburtstag feiern	jährlich zum Geburtstag	Kinder	Lebensalter
Qualitätssicherung	Deming-Kreis: Plan-Do-Act-Check	Produktion	Qualität, Sicherheit
Software-Entwicklung	Scrum: Backlog - Sprint - Retro	Software-Nutzer	Wert für Nutzer (Schnelligkeit, Usability, Integrationen)
Innovation	Design Thinking: 1. Verstehen, 2. Einfühlen, 3. Definieren 4. Ideen, 5. Prototypen, 6. Testen	Kunden des Unternehmens bzw. Mitarbeiter (als Nutzer der Organisations-Kultur)	Wert für Nutzer (Originalität, Nutzbarkeit)

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Agile Rollenverteilung (nach SCRUM)



Product Owner



Developer



Scrum Master

Konditionierung von Gewohnheiten: Bemühen um Belohnung, Vermeiden von Bestrafung



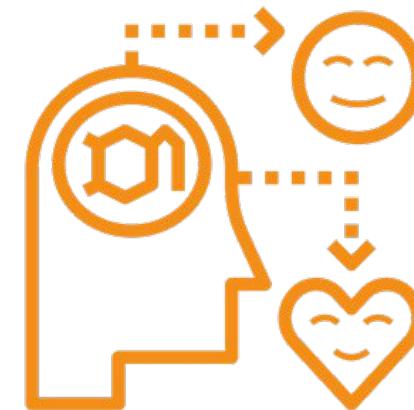
Auslöser

z.B. Tageszeit, Stress,
Alkohol, best. Person



Verhalten

z.B. Zigarette rauchen



Belohnung

Dopamin, Entspannung,
Anerkennung,
auch: Ausbleiben von Strafe

Gewohnheiten aufbauen

Ziel:



Wenn...



...werde ich



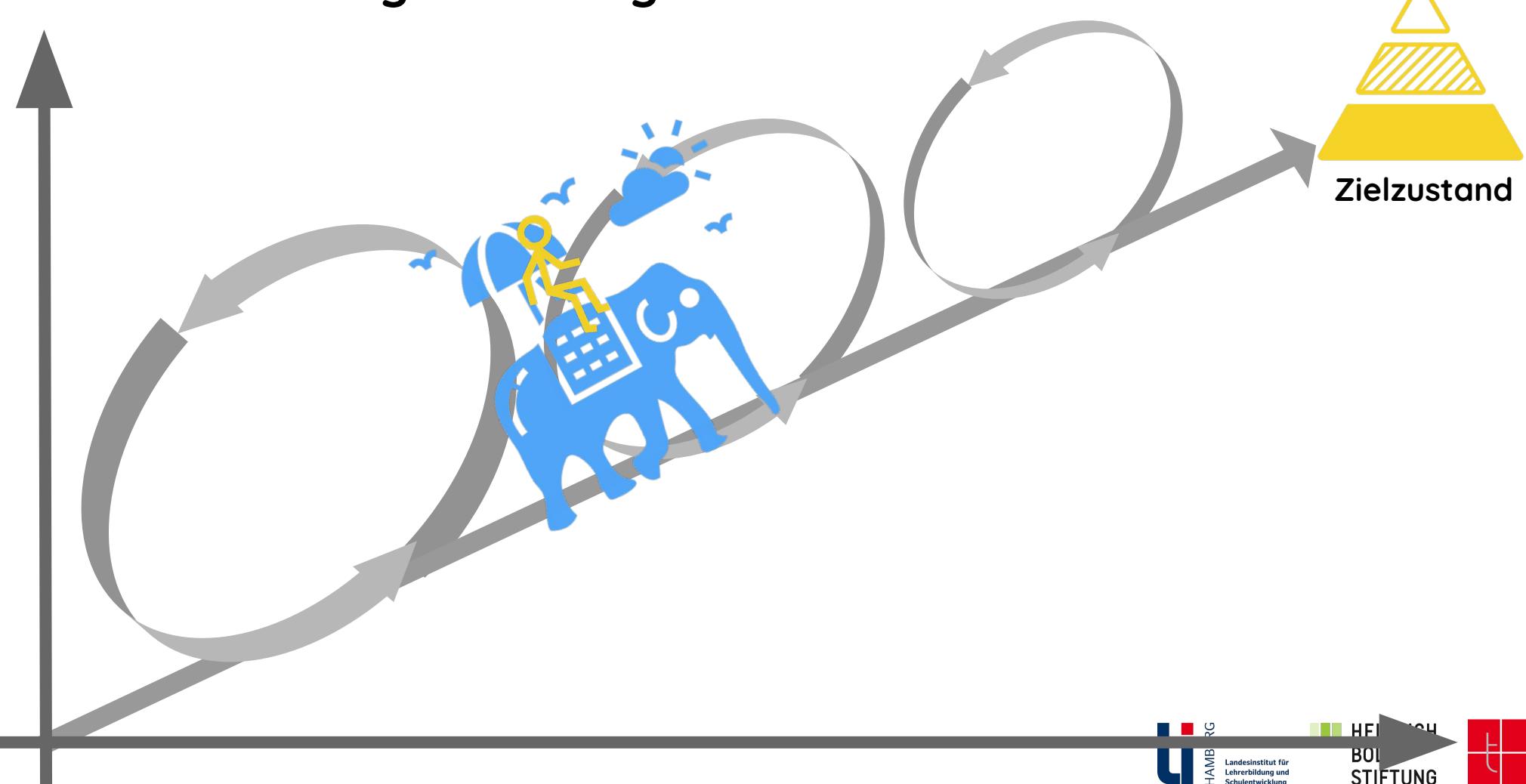
Das feiere ich.



Agile
Methoden

Konditionierung, Scrum, Produktentwicklung,
Qualitätsmanagement (Deming-Circle),
Wissenschaftsmethodik, Politik

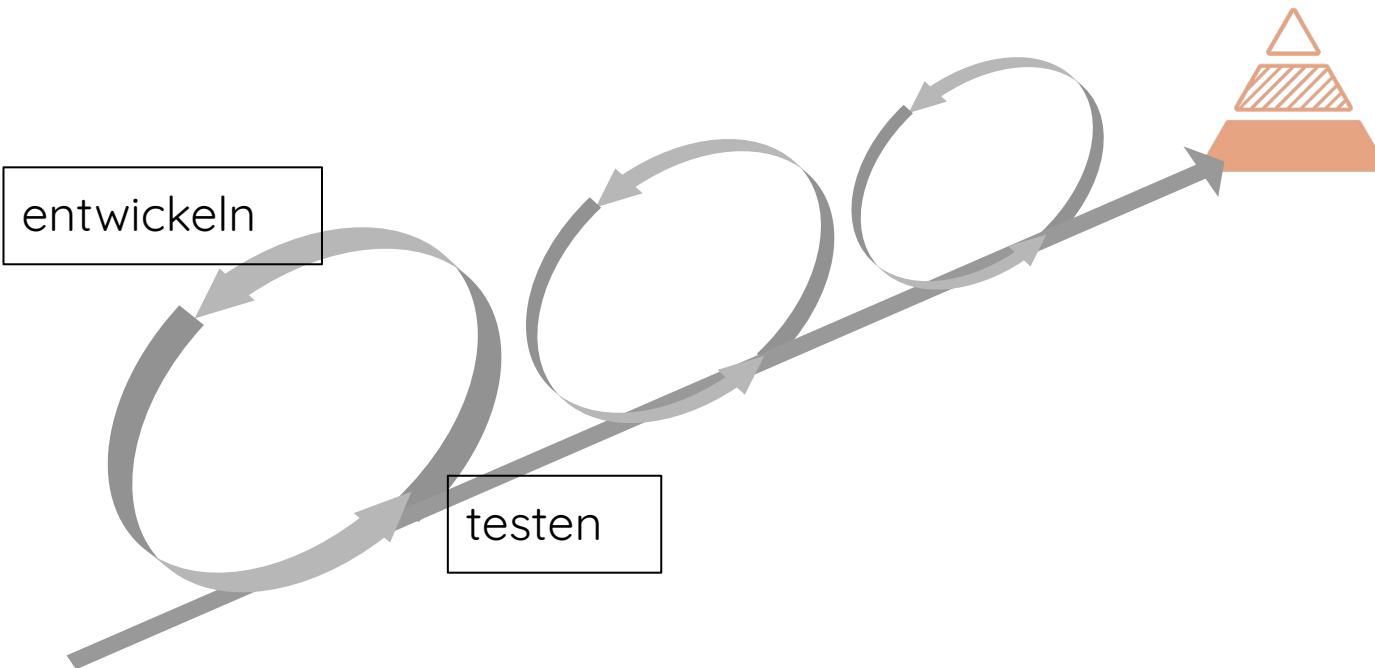
Design Thinking



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Themen der Schulentwicklung



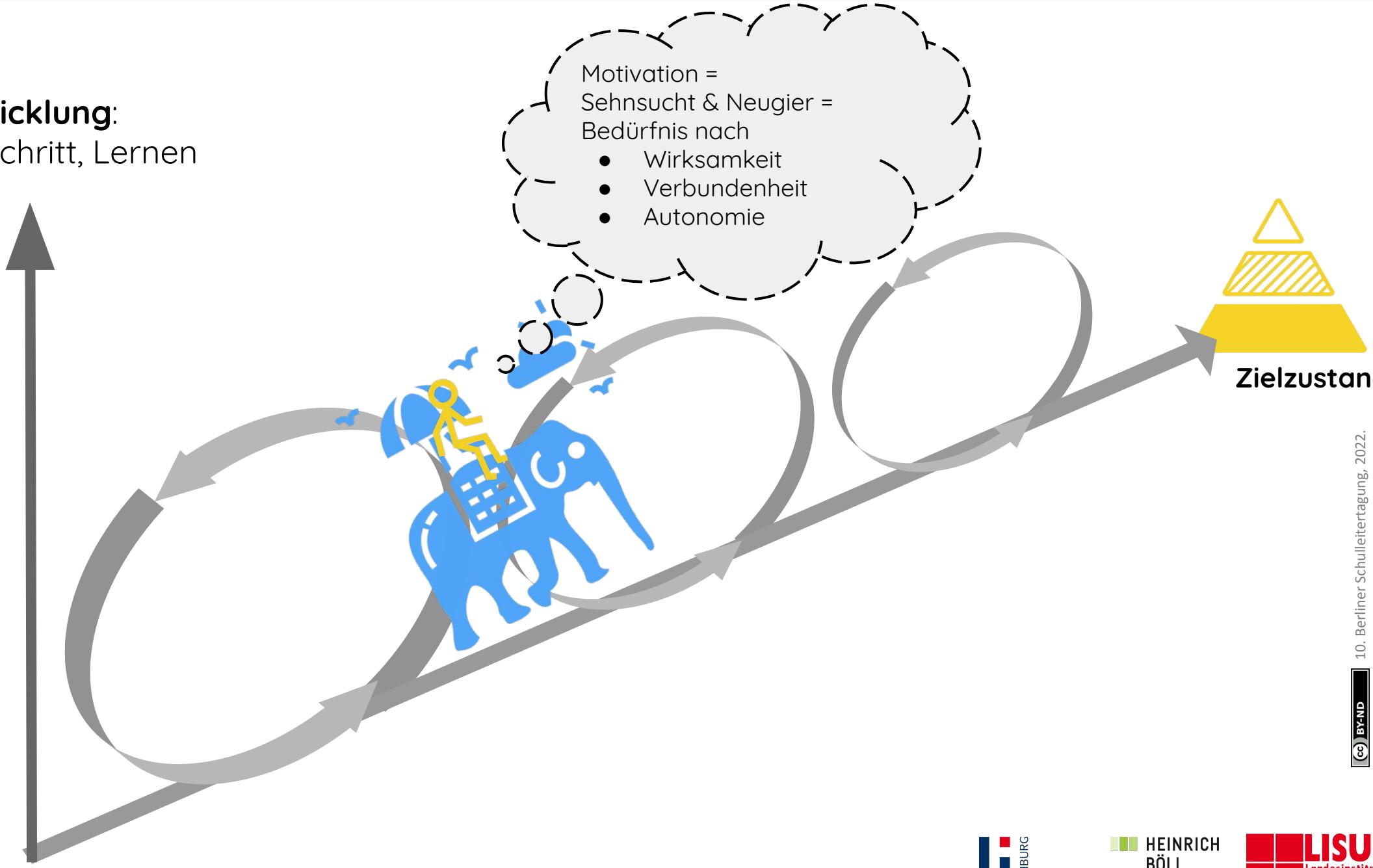
- **Schulkultur**
 - **Kommunikationskultur**
 - Verteilung von Verantwortlichkeiten
 - Entscheidungen
 - Feedback
 - Konfliktlösung
 - **Rituale** & gewünschte Verhaltensweisen
 - Leitbild: **Vision, Werte**
 - Pädagogische & didaktische Leitlinien

- **Schulprofil**, spezielle Kompetenzen,
 - Kreativität, Musik, Kunst
 - digitale / technische Kompetenzen,
 - Toleranz & Diversität,
 - Inklusion & Förderbedarf,
 - gesellschaftliche Verantwortung,
 - Begabung,

- **Personal (Kollegium)**
 - Lernformate
 - Raumkonzept
 - Schulleitung / Führungskultur
 - Teamentwicklung



Entwicklung: Fortschritt, Lernen



Menschliche Systeme zu verändern ist wie Elefantenreiten

Reiter
*rational, analytisch,
strategisch,
bewusst, reflektiert*



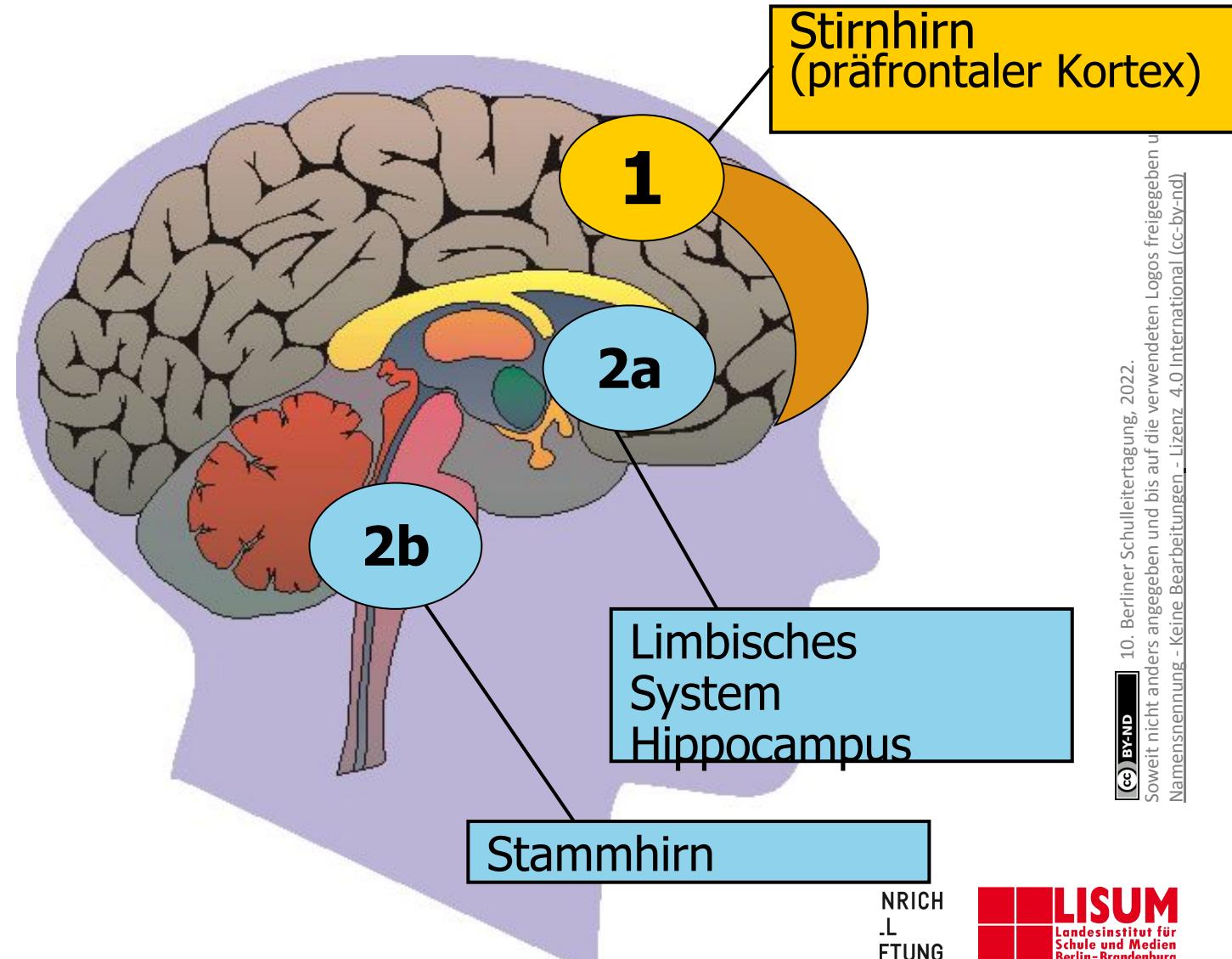
Elefant
*unbewusst, intuitiv, instinktiv,
handelt aus Gewohnheit,
handelt aus Gewohnheit,
heraus, entscheidet schnell,
verändert langsam*

hulleitertagung, 2022.
und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

CC BY-ND
Soweit nicht a
Namensnenni

Das dreigliedrige Gehirn

1. Vernunft, Verhaltenssteuerung,
Exekutive



2a. Emotionen, Gedächtnis,
Automatisierung von Fertigkeiten

2b. Regelt Überlebensfunktion wie
Herzfrequenz, Blutdruck, **Atmung**,
Reflexe und archaische
Schutzreaktionen.

Entspannung: Glücklicher Elefant, sicherer Reiter

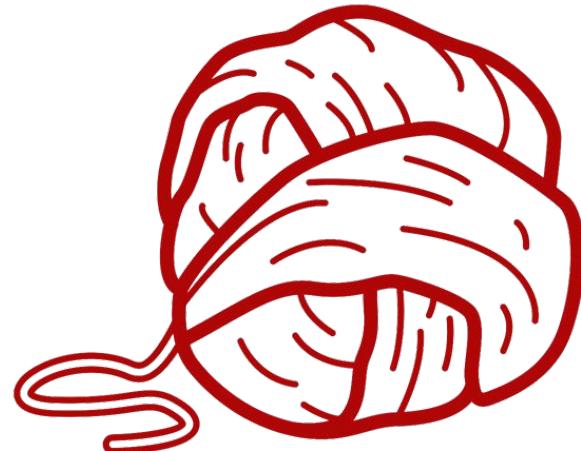


10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Problemlösung durch Agilität & Innovation Ko-Kreativität

- Empathie - **Zuhören** durch einfühlen, Bedürfnisse erhören
- **Vertrauen in den Prozess** und die Intelligenz der Gruppe
- **Toleranz** für unkonventionelle Ideen

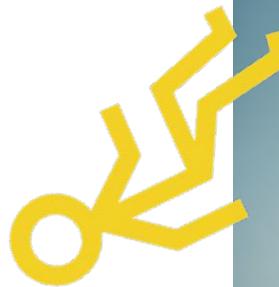


Problem



Lösung

Angst & Stress: Notfallprogramm



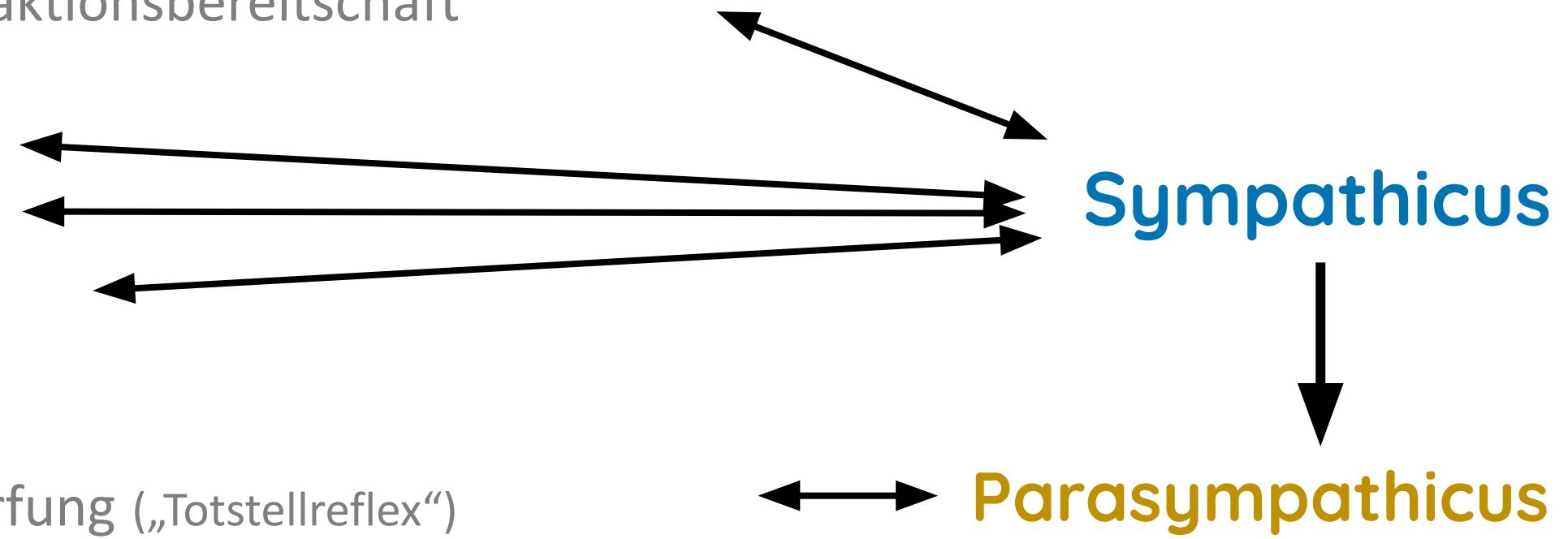
- Elefant übernimmt die (instinktive) Führung:
- Verbindung zw. Gefühlen, Sprache und bewusstem Denken wird unterbrochen,
 - **Fight, flight oder freeze**

Evolutionäre Schutzfunktionen

- archaische Notfall-Reaktionen

erhöhte Reaktionsbereitschaft
Kampf
Flucht
Einfrieren

Unterwerfung („Totstellreflex“)
„submission“, körperliches Runterschalten

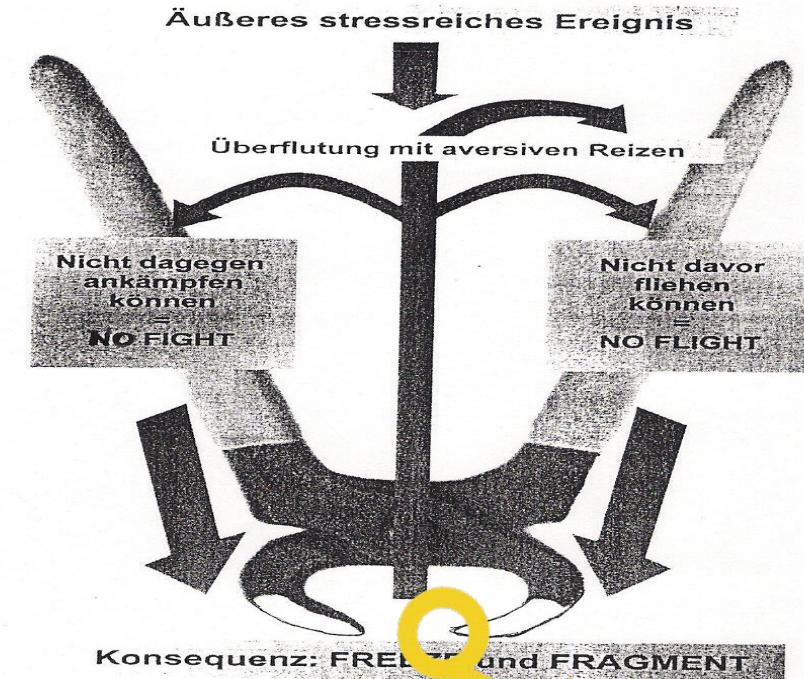


»Traumatische Zange« Weder Flucht noch Kampf möglich

Bedrohung, Angst, Schmerz, Ekel

- keine Fluchtmöglichkeit
- Keine Kampfmöglichkeit
- Erstarrung (äusserlich/innerlich)

In dieser Situation des «inescapable shock» arbeitet (reagiert, verarbeitet und speichert) unser Gehirn anders als auf sonstige Erfahrungen und Erlebnisse



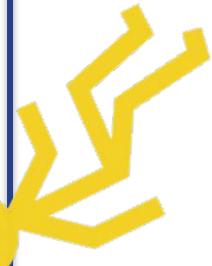
Freeze:

Freeze bedeutet wörtlich „Einfrieren“, gemeint ist aber auch eine Lähmungsreaktion. Der aggressive Reiz kann nicht äusserlich niedergeschlagen werden, deshalb distanziert sich der Organismus innerlich. Ein Flut von Endorphinen – schmerzbetäubende körperliche Opiate – hilft bei diesen „geistigen Wegeteten“ und der „Neutralisierung“ akuter Todesangst. Die Freeze-Reaktion ist eine Entfremdung vom Geschehen

Fragmentierung:

Die Erfahrung wird zersplittert (Bilder, Gedanken, Gefühle, Körpersensationen), und die Splitter werden so „weggedrückt“ dass das äussere Ereignis nicht mehr zusammenhängend wahrgenommen und erinnert werden kann.

Angst & Stress: Notfallprogramm



- **Fight,**
- **flight**
- oder **freeze**

Entspannung: Glücklicher Elefant, sicherer Reiter



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)





Themen der Schulentwicklung



- **Schulkultur**
 - **Kommunikationskultur**
 - Verteilung von Verantwortlichkeiten
 - Entscheidungen
 - Feedback
 - Konfliktlösung
 - **Rituale** & gewünschte Verhaltensweisen
 - Leitbild: **Vision, Werte**
 - Pädagogische & didaktische Leitlinien
- **Schulprofil**, spezielle Kompetenzen,
 - Kreativität, Musik, Kunst
 - digitale / technische Kompetenzen,
 - Toleranz & Diversität,
 - Inklusion & Förderbedarf,
 - gesellschaftliche Verantwortung,
 - Begabung,
- **Personal (Kollegium)**
 - Lernformate
 - Raumkonzept
 - Schulleitung / Führungskultur
 - Teamentwicklung



Themen der Schulentwicklung

Welcher Teil meiner Arbeit ist
Elefant (*intuitiv*) ,
welcher **Reiter** (*rational*)?



Themen der Schulentwicklung



*Welcher Teil meiner
Arbeit ist Elefant
(intuitiv), welche
Reiter (rational)?*

© 2022.
verwendeten Logos freigegeben unter
Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Einzelarbeit

1. **Vorbereitung** (3min): Reflektieren Sie die Frage auf Ihrem Notizblock

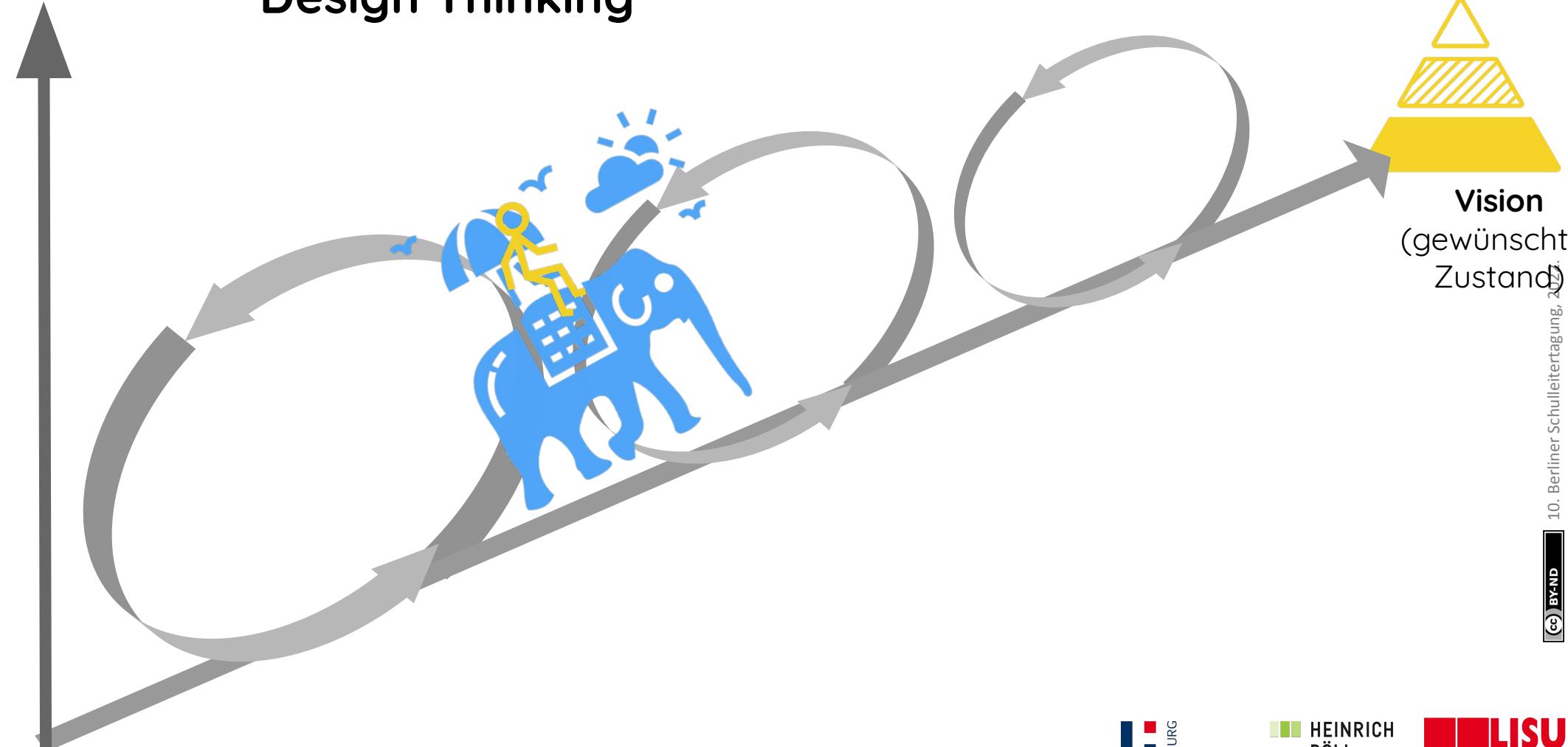
Partnerarbeit zu zweit

1. **Austausch**: Gehen Sie zu zweit zusammen und tauschen Sie sich über Ihre Notizen aus

Agile
Methoden

Konditionierung, Produktentwicklung (Scrum),
Qualitätsmanagement (Deming-Circle),
Wissenschaftsmethodik, Politik

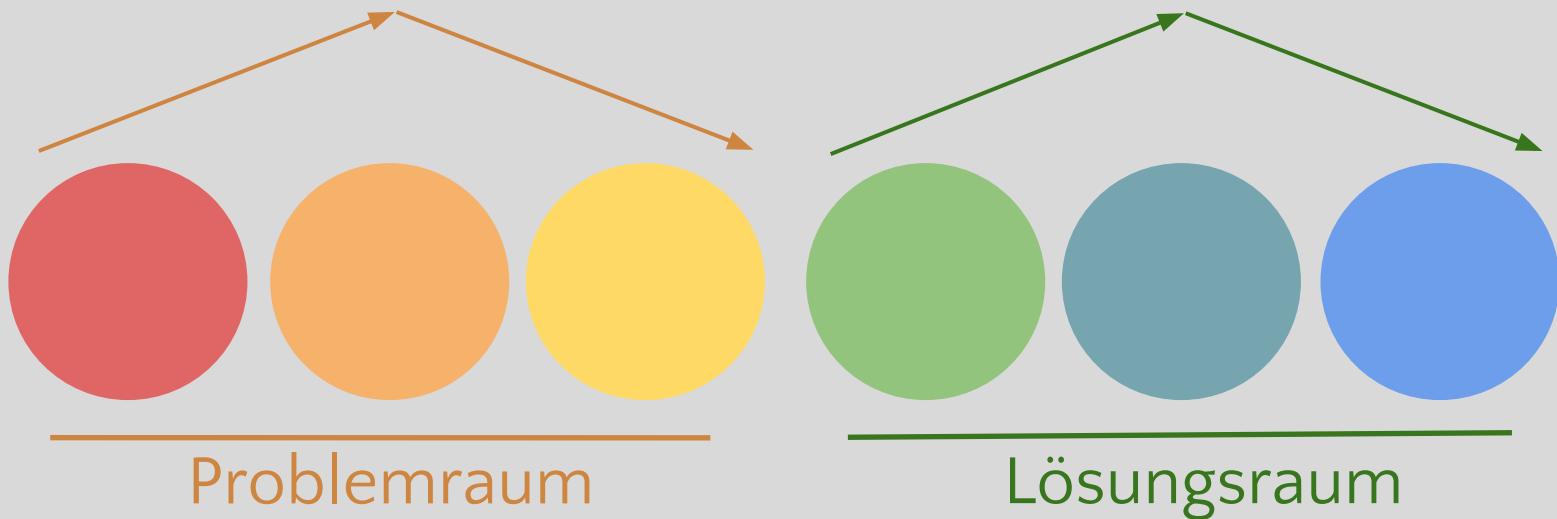
Design Thinking



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Design Thinking: Innovationsprozess in 6 Phasen



Walt-Disney-Methode

Der Träumer



Wenn ich wild und mutig träume...

Emotionen &
Bilder

Thema:

Der Kritiker



Sei kritisch. Bewerte. Decke Hindernisse auf.

Ängste, Risiken,
Killerphrasen,
blockierende
Glaubenssätze

Die Pragmatikerin



Nüchtern betrachtet... so kommen wir vorwärts:

Zusammenhänge, Bedürfnisse &
Emotionen:

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - Keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Innovations-Gefahr: *Keiner braucht's!*

Google Glasses:

- sollte einmal “die Zukunft” sein: Brillen die die Umgebung aufnehmen, übersetzen, und somit dem Nutzer “helfen”
- spannende **Technologie**
- mehrjährige Entwicklungsdauer
- kaum einer wollte es haben
- erfüllte **keinen echten Nutzer-Bedarf**



Foto: Tim Reckmann | ccnull.de | CC-BY 2.0

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



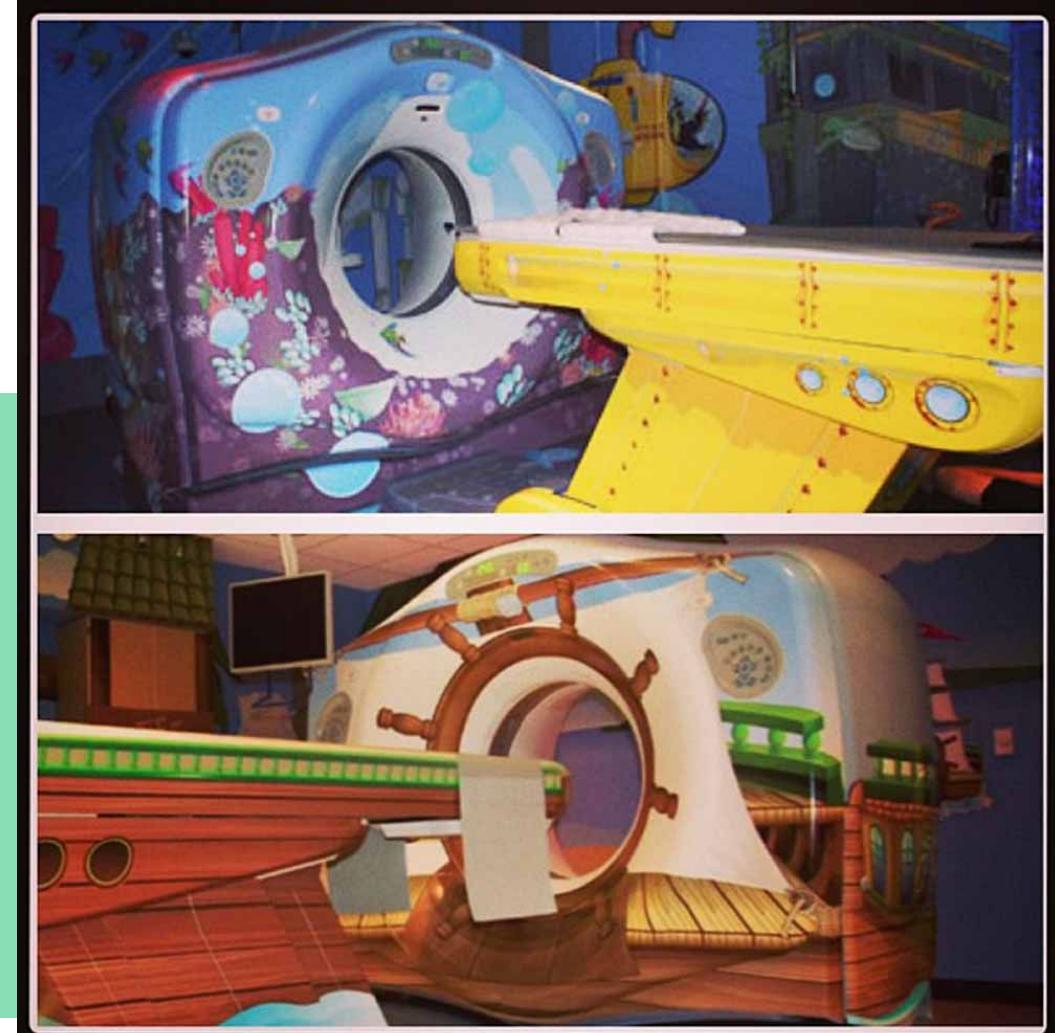
Erkenntnis: Nutzer-Zentrierung ist wichtig!



**“Welche Möglichkeiten gibt es,
das MRT zu gestalten,
sodass sich Kinder *beruhigen*,
wie beim Eintauchen
in eine Gute-Nacht-Geschichte?”**

Problem:

Kinder haben Angst vor MRTs, werden darin oft nervös und sind deswegen schwer zu untersuchen.



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiel: Schul-Innovationen



Welche Möglichkeiten gibt es, SuS auf eine komplexe Welt vorzubereiten, in der sie als ***selbstständige Persönlichkeiten*** bestehen?



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiel: Schul-Innovationen



Schulfach Herausforderung:

Jede/r SuS sucht sich für 3 Wochen pro Schuljahr eine persönliche Herausforderung.



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Design-Thinking Framework

Im Design Thinking wird unterschieden:

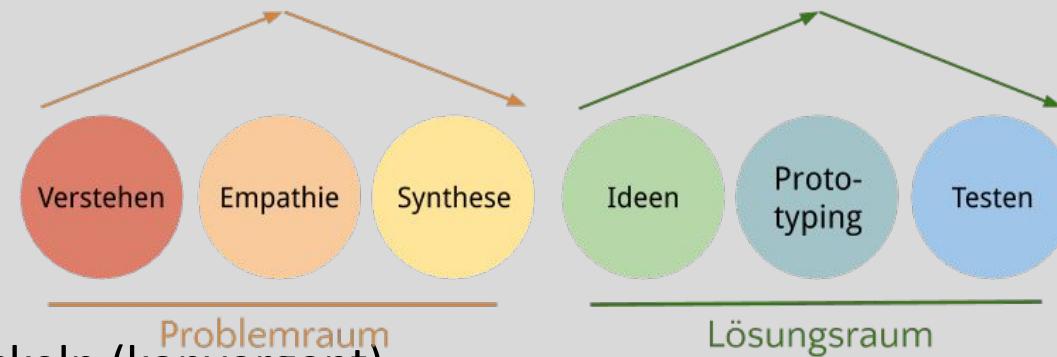
Problemraum und Lösungsraum <--> DIVERGENTES vs. konvergentes

Der Problemraum besteht aus:

1. **Verstehen:** Abstecken des Problemraums (divergent)
2. **Empathie:** Mit Beteiligten in Kontakt treten und Bedürfnisse erfahren
3. **Synthese:** Das Erfahrene zusammenführen (konvergent)

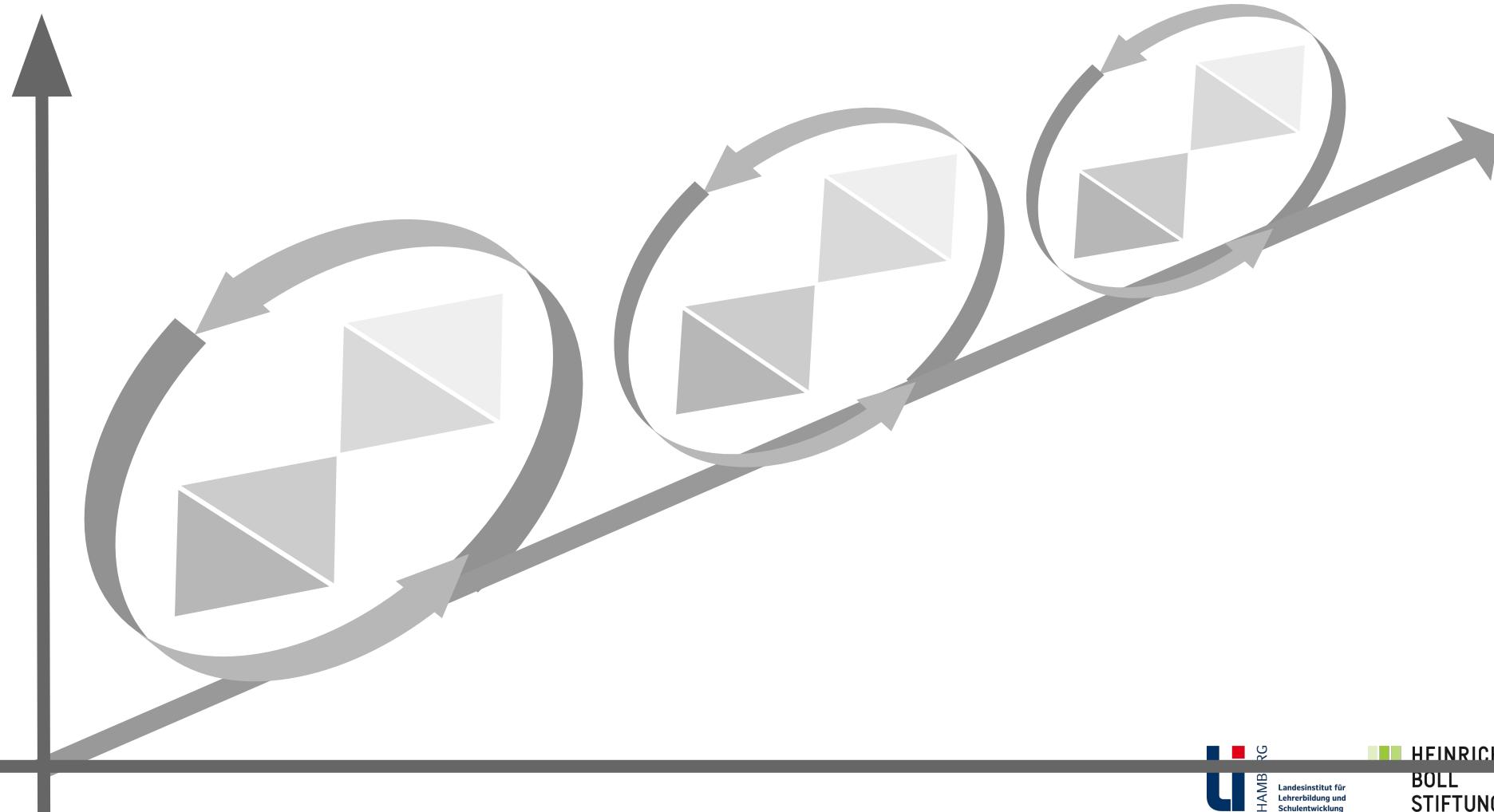
Der Lösungsraum besteht aus:

4. **Ideation:** Viele Ideen sammeln (divergent)
5. **Prototyping:** Ideen greifbar machen
6. **Testen:** Prototypen testen und weiterentwickeln (konvergent)



Design Thinking

[engl. design “gestalten”, thinking “denken”]



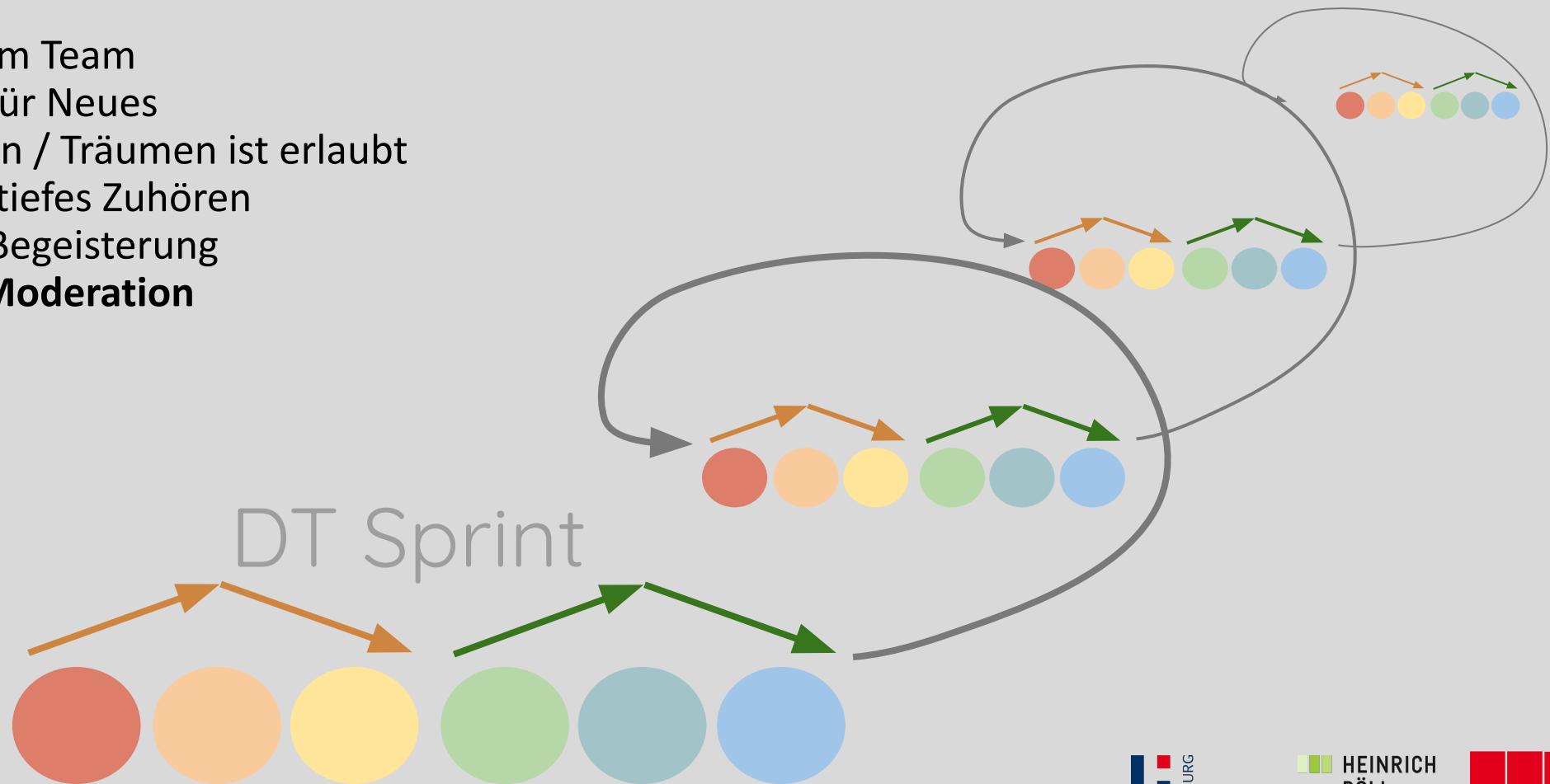
10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Design Thinking: Prozess, Methoden + Mindset

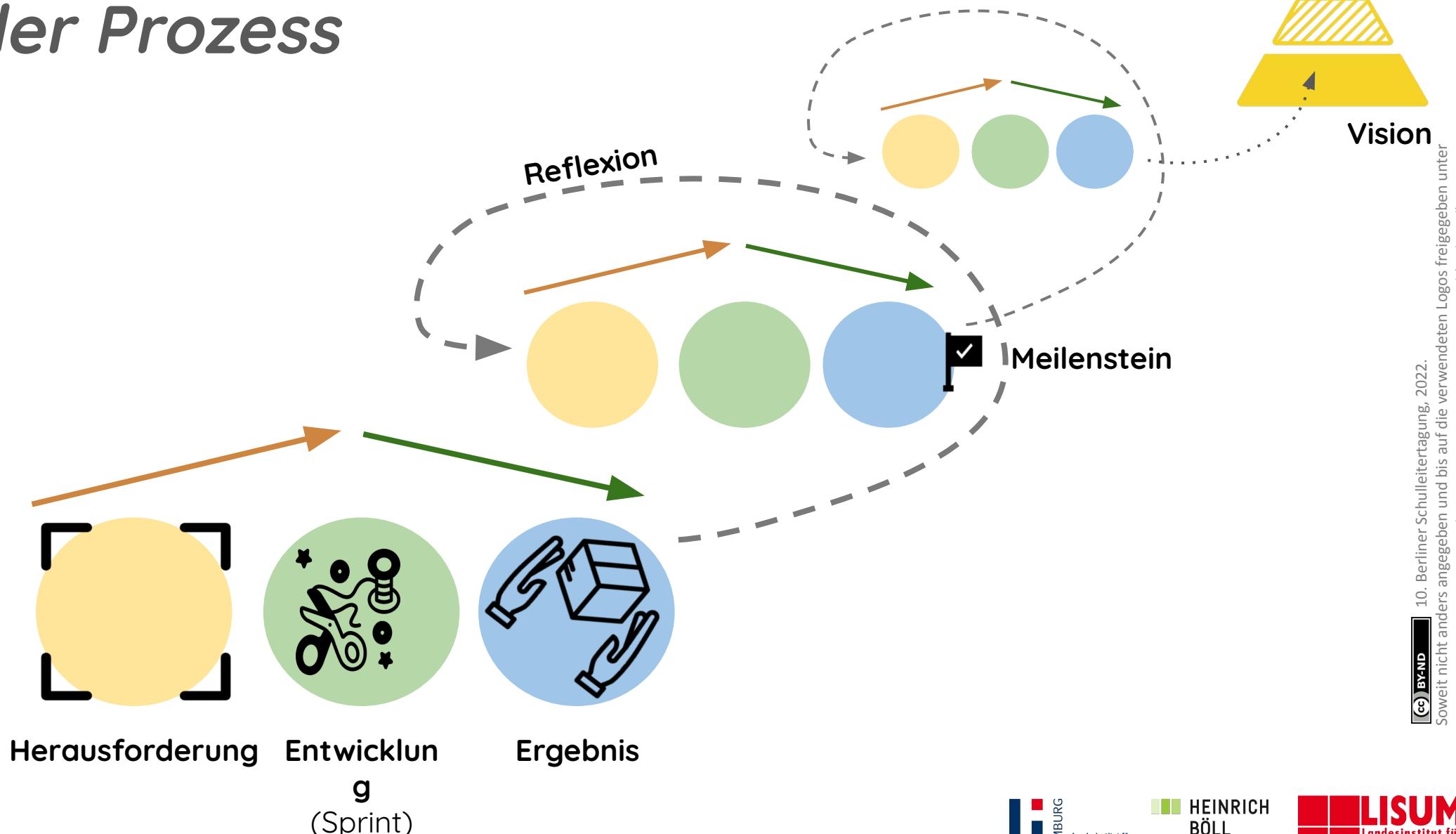
Um gewohnte Bahnen zu verlassen,
braucht es:

- **Diversität** im Team
- **Offenheit** für Neues
- Rumspinnen / Träumen ist erlaubt
- **Empathie**, tiefes Zuhören
- **Energie & Begeisterung**
- phasierte **Moderation**



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

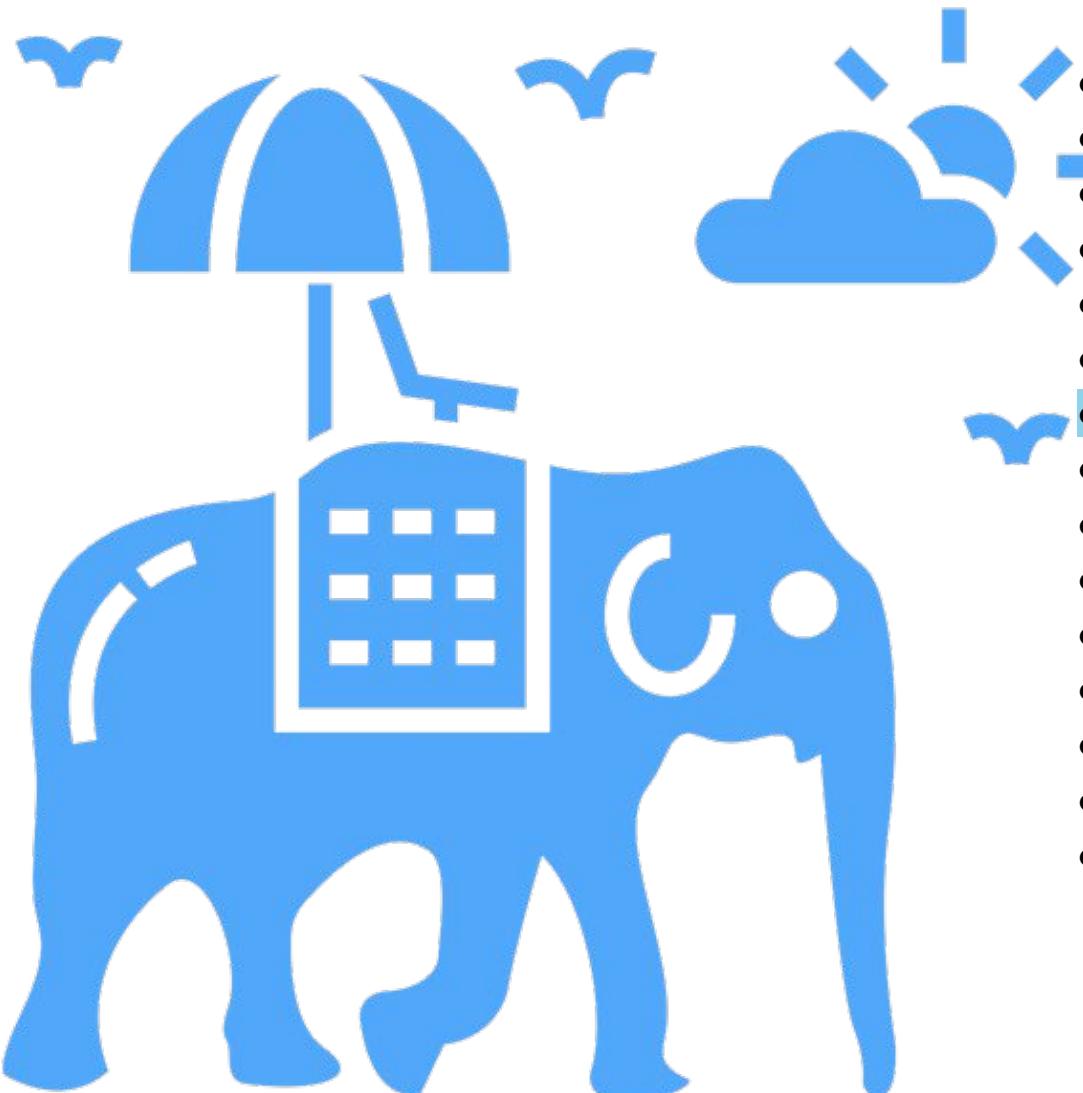
Schulentwicklung als agiler Prozess



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Schule: ein bürokratisches Unternehmen



Themen der Schulentwicklung

- Personal
- Schülerschaft & Eltern, Jugendamt
- Lernformate
- Politik, Schulaufsicht, Gewerkschaft
- Pädagogische & didaktische Leitlinien
- Raumkonzept
- Schulleitung / Führungskultur
- Rechtsform / Trägerorganisation
- Buchhaltung
- Leitbild: Vision, Werte
- Schulkultur, Kommunikationskultur
- Rituale & gewünschte Verhaltensweisen
- Branding
- Marketing
- Förderkonzept für spezielle Kompetenzen,
 - digitale / technische Kompetenzen,
 - Kreativität,
 - Toleranz & Diversität,
 - gesellschaftliche Verantwortung,
 - Hochbegabung

Beispiel: Raumkonzept Lernhaus

1. Runde: Sachliche Ebene

1. **Herausforderung:** Wie können die **Räume so umgebaut** werden, sodass nun mehr in pädagogischen Teams und "Lernhäusern" gearbeitet werden kann?
2. **Sprint:** Nutzungs-Zwecke der Räume definieren und Räumskizzen erstellen
3. **Ergebnis:** mehrere Raumplanungs-Szenarien

Reflexion: alle wollen / sollen im Sinne einer demokratischen Schule eingebunden werden



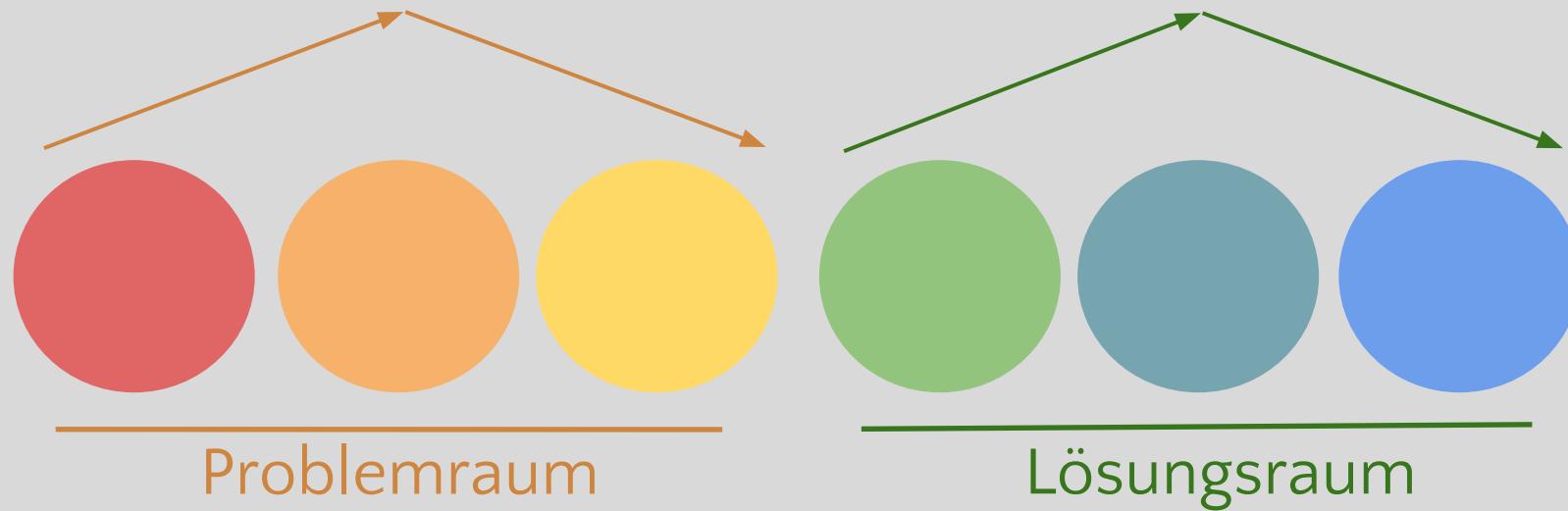
2. Runde: Menschliche Ebene

1. **Herausforderung:** Wie können alle Schulakteure mitentscheiden über die künftige Lernraumgestaltung?
2. **Sprint:** Beteiligungs-Entscheidungsprozess mit systemischem Konsensieren zunächst im kleinen Rahmen ausprobieren
3. **Ergebnis:** Prozess etabliert und erstes Meinungsbild

Reflexion: Mehrheit tendiert zu Szenario 1 von 3, dieses wird im nächsten Zuge konkreter ausgearbeitet...



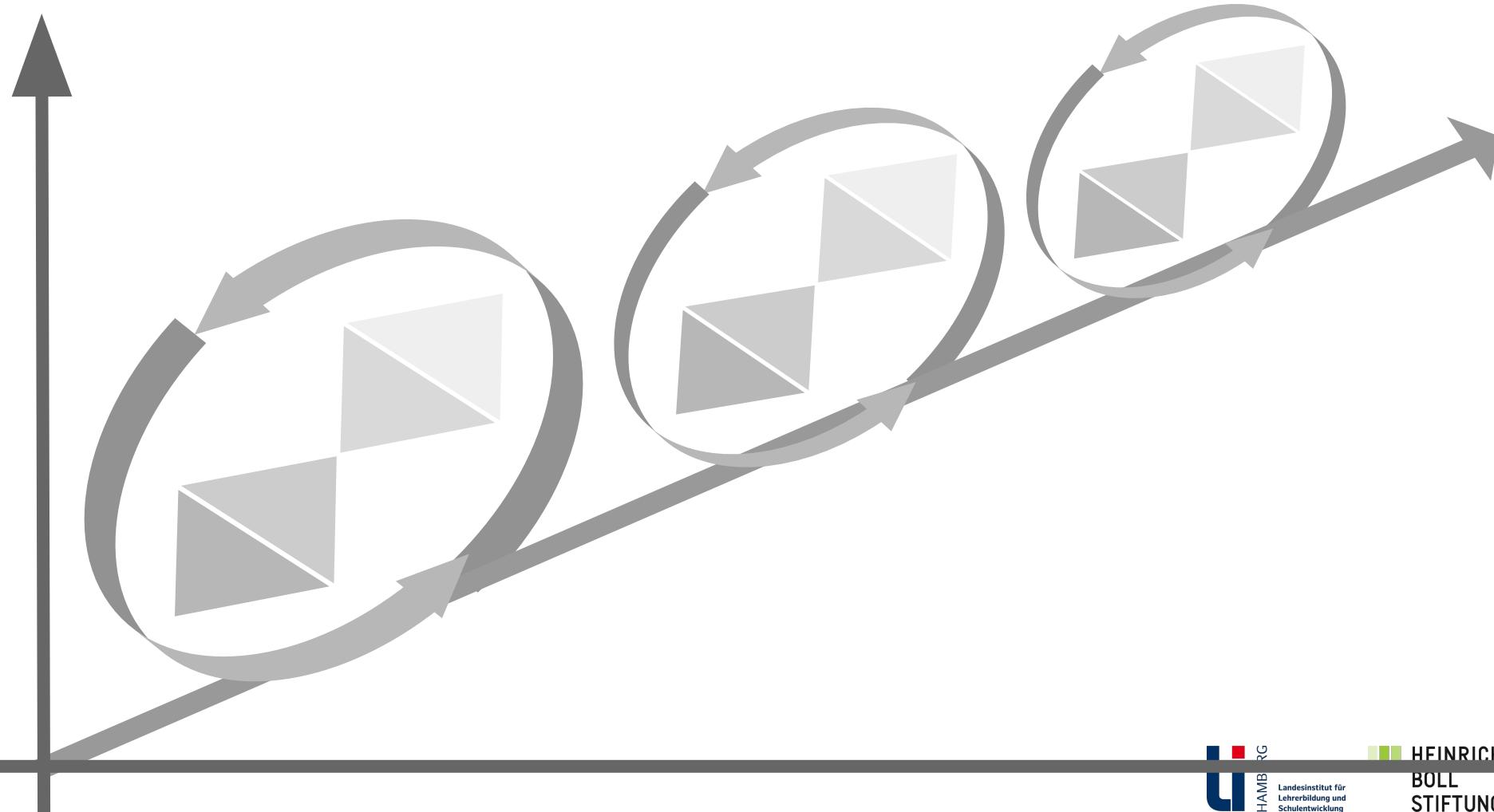
Design Thinking: 6 Phasen



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Design Thinking

[engl. design “gestalten”, thinking “denken”]



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Verstehen

Empathie

Synthese

Ideen

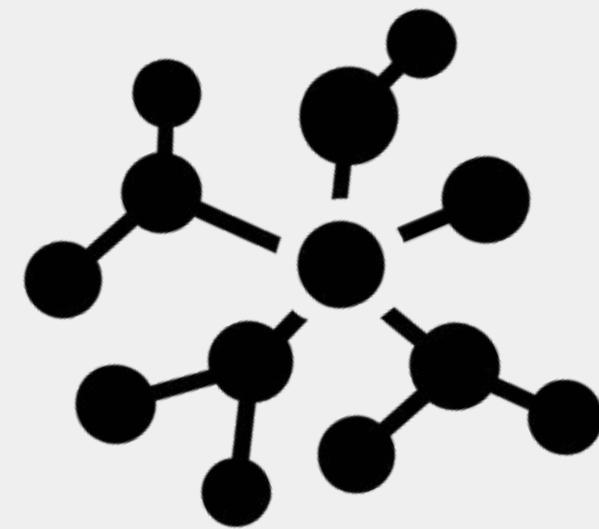
Proto-
typing

Testen



Zuhören

Schweigen, Aufmerksamkeit,
schenken, Fragetechniken,
Beobachten, Paraphrasieren,
Hypothesen verbalisieren



Analysieren

Zusammenhänge, Struktur,
Historie, Phänomene,
Kultur, Dynamik

Verstehen

Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



Einfühlen

Gefühle, Verletzungen, Ängste,
Hoffnungen, Träume, Wünsche,
Spannungen & Konflikte



Sinnstiftung

Bedürfnisse,
Storytelling,
Zugehörigkeiten,

Sinn-Anbindung an
heheres System

Verstehen

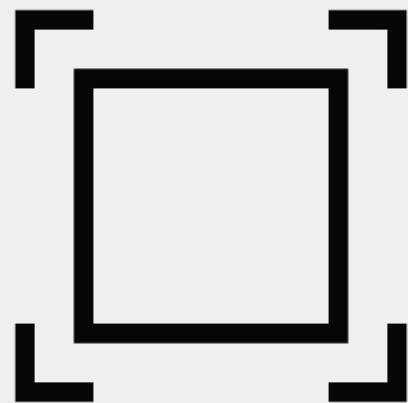
Empathie

Synthese

Ideen

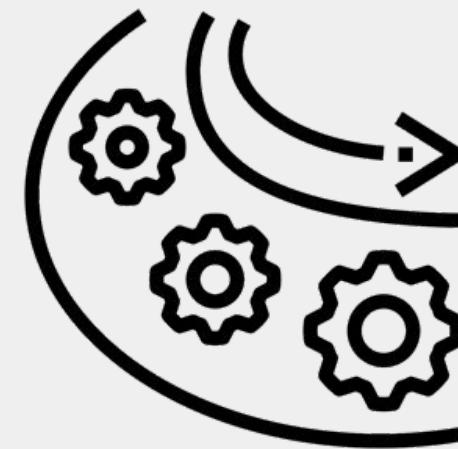
Proto-
typing

Testen



Framing

Kontext, Perspektive,
Level an Komplexität,
Rahmenbedingungen &
Ressourcen



Funktion

zu erfüllendes Bedürfnis,
Ziel, Problem,
Spannung

Verstehen

Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



Assoziieren

Intuition laufen lassen,
Rumspinnen, laut denken,
Ideen kommen lassen

Re-Framing

Framing variiieren,
auf Ideen anderer aufbauen &
Ideen kombinieren

Verstehen

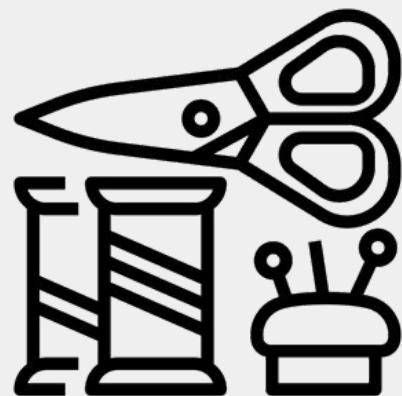
Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



Umsetzen

kleine Schritte,
ausprobieren,
scheitern



Mit den Händen denken

basteln, visualisieren,
Prototypen bauen



Verstehen

Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



Feedback

von allen möglichen Stakeholdern



Experiment wagen
im sicheren Rahmen einsetzen,
beobachten

Design Thinking für Schulent- wicklung

 10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - Keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Beispiel Schul-Innovationen



Welche Möglichkeiten gibt es, SuS auf eine komplexe Welt vorzubereiten, in der sie als ***selbstständige Persönlichkeiten*** bestehen?



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiel Schul-Innovationen



Schulfach Herausforderung:

Jede/r SuS sucht sich für 3 Wochen pro Schuljahr eine persönliche Herausforderung.



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Stakeholder Map

Welche Interessengruppen sind vom Thema betroffen? Welche Interessen haben sie? Was ist ihr Beitrag zur Problemlösung? Welche Barrieren stellen sie dar?

Interessengruppen	Interesse	Ängste	Potential
Wer?	Bedürfnisse	Widerstände	Hilfe bei Problemstellung
Schüler:innen			
Lehrer:innen			
Eltern			
Gesellschaft (Wirtschaft, Politik, Schulaufsicht...)			

10. Berliner Schulleitertagung, 2021
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben
unter CC BY-NC-ND lizenziert
Somit darf das Material nicht kommerziell genutzt werden.



Walt-Disney-Methode

Der Träumer



Wenn ich wild und mutig träume...

Emotionen &
Bilder

Thema:

Der Kritiker



Sei kritisch. Bewerte. Decke Hindernisse auf.

Ängste, Risiken,
Killerphrasen,
blockierende
Glaubenssätze

Die Pragmatikerin



Nüchtern betrachtet... so kommen wir vorwärts:

Zusammenhänge, Bedürfnisse &
Emotionen:

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - Keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Verstehen

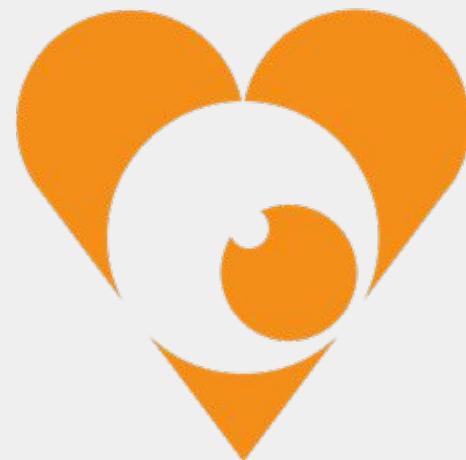
Empathie

Synthese

Ideen

Proto-typing

Testen



Einfühlen

Gefühle, Verletzungen, Ängste,
Hoffnungen, Träume, Wünsche,
Spannungen & Konflikte



Sinnstiftung

Bedürfnisse,
Storytelling,
Zugehörigkeiten,

Sinn-Anbindung an
heheres System

Übung: Empathisches Zuhören

	Was läuft gut?	Wo drückt der Schuh?
Notizen		
Bedürfnisse		

 10. Berliner Schulleitertagung 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Beispiel: Schul-Innovation

Schüleraktivierung

Welche Möglichkeiten gibt es, den Mathematikunterricht für die **wilde 9d** gänzlich neu zu gestalten, sodass die SuS ihre **Verweigerung umwandeln in Spaß am Lernen?**

„heinz berggruen gymnasium



Beispiel: Schul-Innovation

Harry-Potter-Lernspiel

- “Matheunterricht” → “Harry-Potter-Spiel”
- Einteilung in 4 Hogwarts-Häuser
- eigenes Punktesystem angelehnt an HP
- SuS unterrichten sich gegenseitig
- Lehrer → Mentor

„heinz berggruen gymnasium



Worte & Verhalten

Körpersignale (Blicke, Gestik, Mimik, Haltung)

Gedanken
(Glaubenssätze)

Gefühle (Freude, Trauer, Wut, Scham, Angst)

Ressourcen
& Kompetenzen

Bedürfnisse (Bindung, Selbstwert, Kontrolle, Lust, Anerkennung)

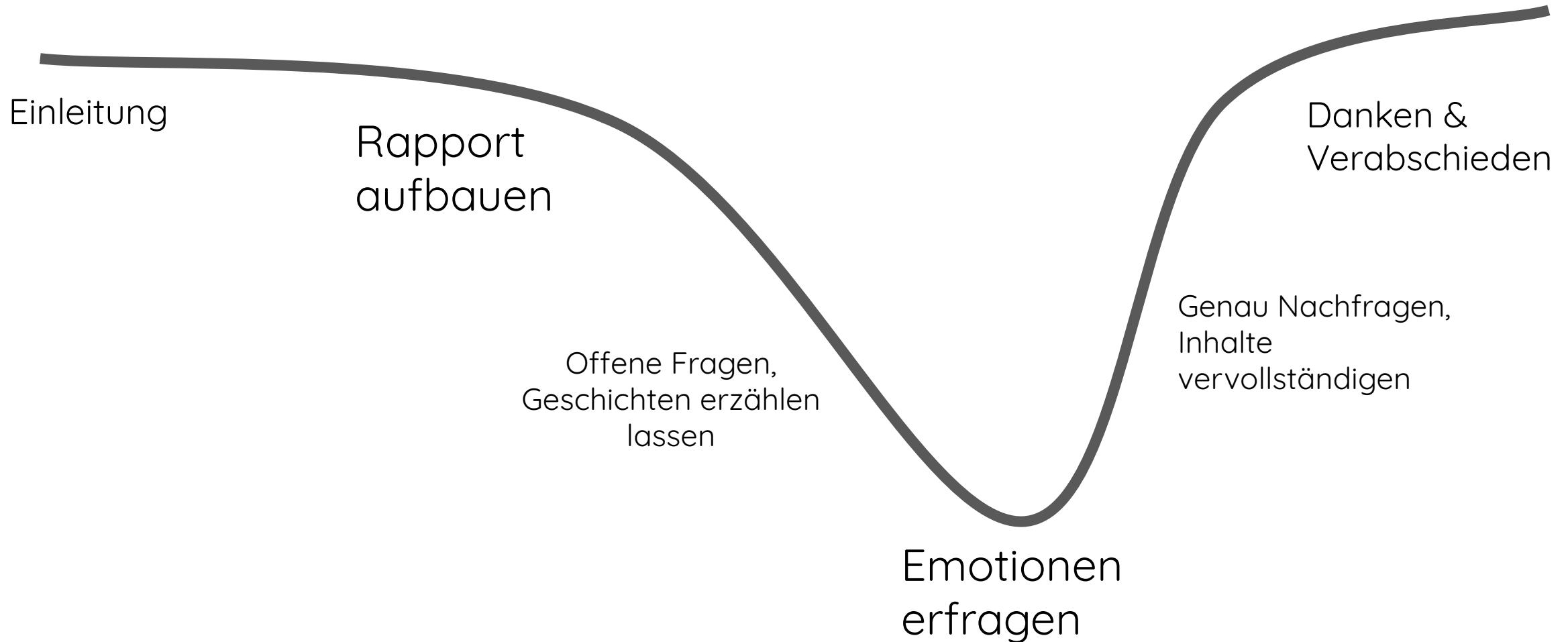
Soziale Kräfte
(Zugehörigkeit, Identifizierung, Vorbilder)

Innere Kräfte (Abwehrmechanismen, Werte, Träume, Ziele, Glauben, Trauma)

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd).

 CC BY-ND

Interview-Spannungsbogen



6 Systemische Fragen

1. Wunderfrage:

Was wäre, wenn...?



2. Schärfung: Ziel, Intention, Problem



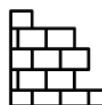
3. Ressourcen & Kompetenzen



4. Perspektiven anderer auf das Thema



5. Kopfstand: Wie kannst du scheitern?



6. Dysfunktionen: Was sind dysfunktionale Verhaltensweisen, Gedanken, Strukturen, Gefühle?

© Berliner Schulleitungstagung, 2022.
Sachtext nicht anders angegeben und basiert auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen! Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Zitate



Gefühle & Bedürfnisse, wahrgenommen im Dialog



Verstehen

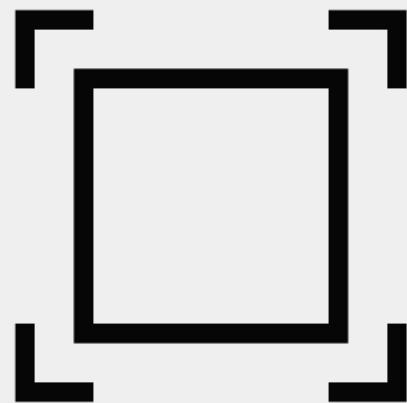
Empathie

Synthese

Ideen

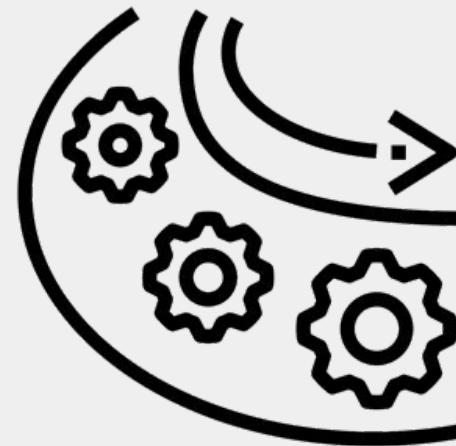
Proto-
typing

Testen



Framing

Kontext, Perspektive,
Level an Komplexität,
Rahmenbedingungen &
Ressourcen



Funktion

zu erfüllendes Bedürfnis,
Ziel, Problem,
Spannung

Persona

Für wen entwickeln wir eine Lösung? Visualisiere eine greifbare Person. So kannst immer wieder zurückschauen und überprüfen, ob die Bedürfnisse durch den Prototypen wirklich gelöst werden.



Bild

Zeichne deine Persona

Fakten

Name, Alter, Ort, Familie, Beruf, Hobbies, typische Worte & Verhalten

Psychologische Kräfte

Bedürfnisse, Ängste, Sehnsüchte, Spannungen, Konflikte, Träume, Werte

Kontext

wichtige andere Personen, Einflüsse, Kultur, Symbole, Glauben

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung „10. Berliner Schulleitertagung, 2022.“

WM-Frage:

Die Herausforderung fokussieren & neu einrahmen.

Welche Möglichkeiten habe ich...

Welche Möglichkeiten habe ich, um

- das Problem zu lösen?
- die Herausforderung zu bewältigen?
- die Bedürfnisse zu befriedigen?
- ein Ziel zu erreichen?
- von vorne anzufangen?
- etwas ganz neues zu schaffen?

Erfolgsfaktoren:

1. Präzise **Zielgruppe** (Persona)
2. **Nutzerzentriertes** Problem/Bedürfnis nennen (statt Lösung)
3. **Rahmenbedingungen**
4. Benenne den **Mehrwert**, der durch die Lösung für den Nutzer entsteht

Re-Framings

analoge Kontexte
(zur zentralen Funktion)

Perspektiven
aus anderen Blickwinkel, Personen oder Zeiten

Ressourcen
& Größenordnungen

Flughöhen
(mit mehr oder weniger Komplexität & Macht)

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiele Schul-Innovationen

MSA 2.0

Welche Möglichkeiten gibt es, die Leistungsbewertung neu zu erfinden, sodass die *SuS zu Erfindern und Unternehmern* werden?



Beispiele Schul-Innovationen

Europaschule Templin (i.G.)

Alle SuS entwickeln während der Laufbahn ein eigenes “Schulfach”, welches die Lieblings-Kompetenzen bündelt und anderen SuS angeboten wird.



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiele Schul-Innovationen

Welche Möglichkeiten gibt es,
um der individuellen
Entwicklung der SuS so viel
Raum zu geben,
*als wären sie in einem
Sabbatical?*



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiele Schul-Innovationen



Individualisierung

Jede/r SuS sucht sich Mentoren und Experten für eigene Forschungsprojekte.



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Verstehen

Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



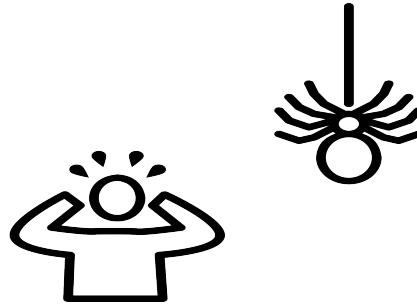
Assoziieren

Intuition laufen lassen,
Rumspinnen, laut denken,
Ideen kommen lassen

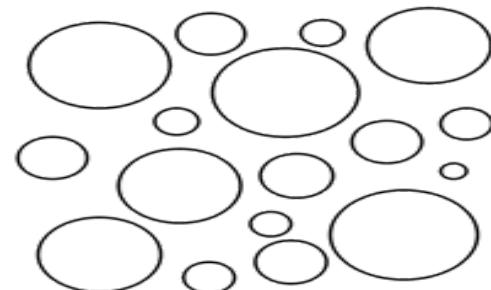
Re-Framing

Framing variiieren,
auf Ideen anderer aufbauen &
Ideen kombinieren

Brainstorming-Prinzipien



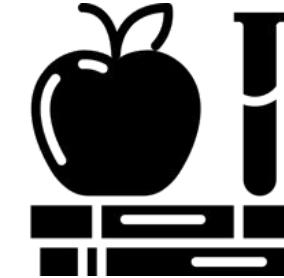
Wir spinnen jetzt
einfach mal rum.



Masse statt Klasse



Ermutige
wilde Ideen!



Fail early
and often



Baue auf den Ideen
anderer auf.



Ideen auswählen

Aufwand der Umsetzung

CIAO!

Tief hängende Früchte, geringes Risiko, leichter Zugang

Now

Ordnet eure Ideen in einer How-Wow-Now-Matrix an und findet so heraus, auf welche Ideen ihr euch fokussieren solltet.

HOW?

WOW!

Ideen oder Herausforderungen, die in der Zukunft angegangen werden können.

innovative Ideen, die umsetzbar sind

 Soweit nicht anders
Namensnennung -

agung, 2022.
auf die verwendeten Logos freigegeben
-lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

Ideen-Skizze

Gib deiner Idee einen Namen:



Beschreibe die Idee in 1 Satz.

Für wen & welche Bedürfnisse ist die Idee?

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiele Schul-Innovationen

Helios-Schule / Uni Köln

Welche Möglichkeiten gibt es, im Rahmen des Physikunterrichts **unternehmerisches Denken** zu fördern, die **SDGs zu lösen** und dabei auch noch **digitale Kompetenzen** zu fördern?



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Beispiel Schul-Innovationen

Helios-Schule / Uni Köln

STEAM-Weeks:
SuS bekommen Roboter-Bausätze
und bauen damit prototypische
Lösungen für die SDGs.



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Verstehen

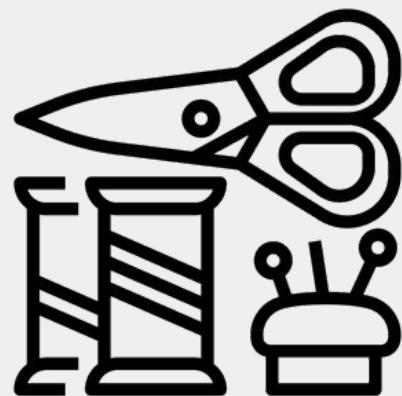
Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



Umsetzen

kleine Schritte,
ausprobieren,
scheitern

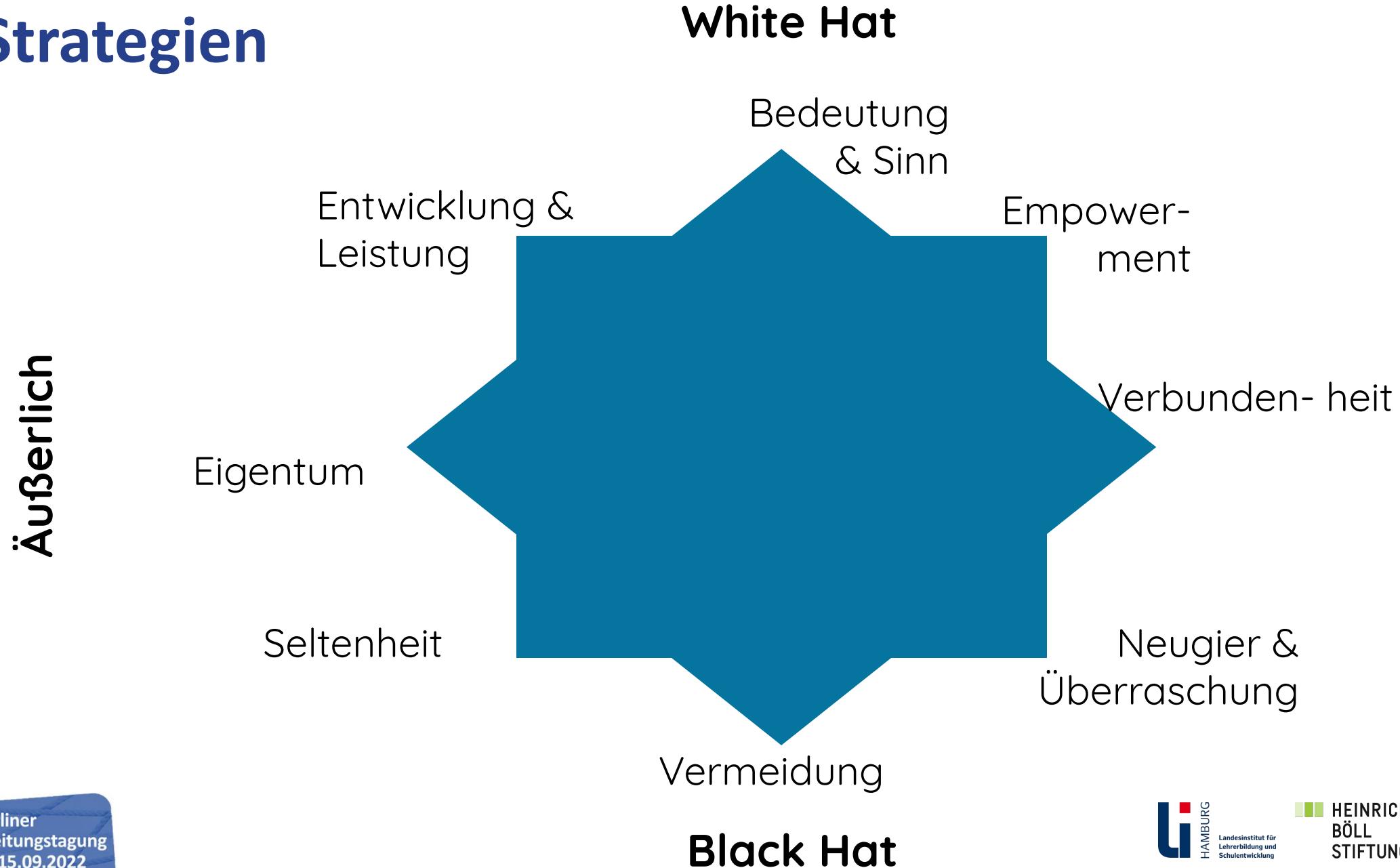


Mit den Händen denken

basteln, visualisieren,
Prototypen bauen



Gamification-Strategien



Greifbare Modelle

Lego, Papier, Holzmodelle ...



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung, keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



Verstehen

Empathie

Synthese

Ideen

Proto-
typing

Testen



Feedback

von allen möglichen Stakeholdern



Experiment wagen
im sicheren Rahmen einsetzen,
beobachten



Feedback-Blatt

Hier könnt ihr zu den Ideen anderer beitragen.
Befüllt das Feedbackblatt entsprechend der Kategorien.



Positiv

Raum für Verbesserung

Neue Ideen

Offene Fragen

Templates

 10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namennennung - Keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International [cc-by-nd]

Walt-Disney-Methode

Der Träumer



Wenn ich wild und mutig träume...

Emotionen &
Bilder

Thema:

Der Kritiker



Sei kritisch. Bewerte. Decke Hindernisse auf.

Ängste, Risiken,
Killerphrasen,
blockierende
Glaubenssätze

Die Pragmatikerin



Nüchtern betrachtet... so kommen wir vorwärts:

Zusammenhänge, Bedürfnisse &
Emotionen:

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - Keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)



WM-Frage:

Die Herausforderung fokussieren & neu einrahmen.

Welche Möglichkeiten habe ich...

Welche Möglichkeiten habe ich, um

- das Problem zu lösen?
- die Herausforderung zu bewältigen?
- die Bedürfnisse zu befriedigen?
- ein Ziel zu erreichen?
- von vorne anzufangen?
- etwas ganz neues zu schaffen?

Erfolgsfaktoren:

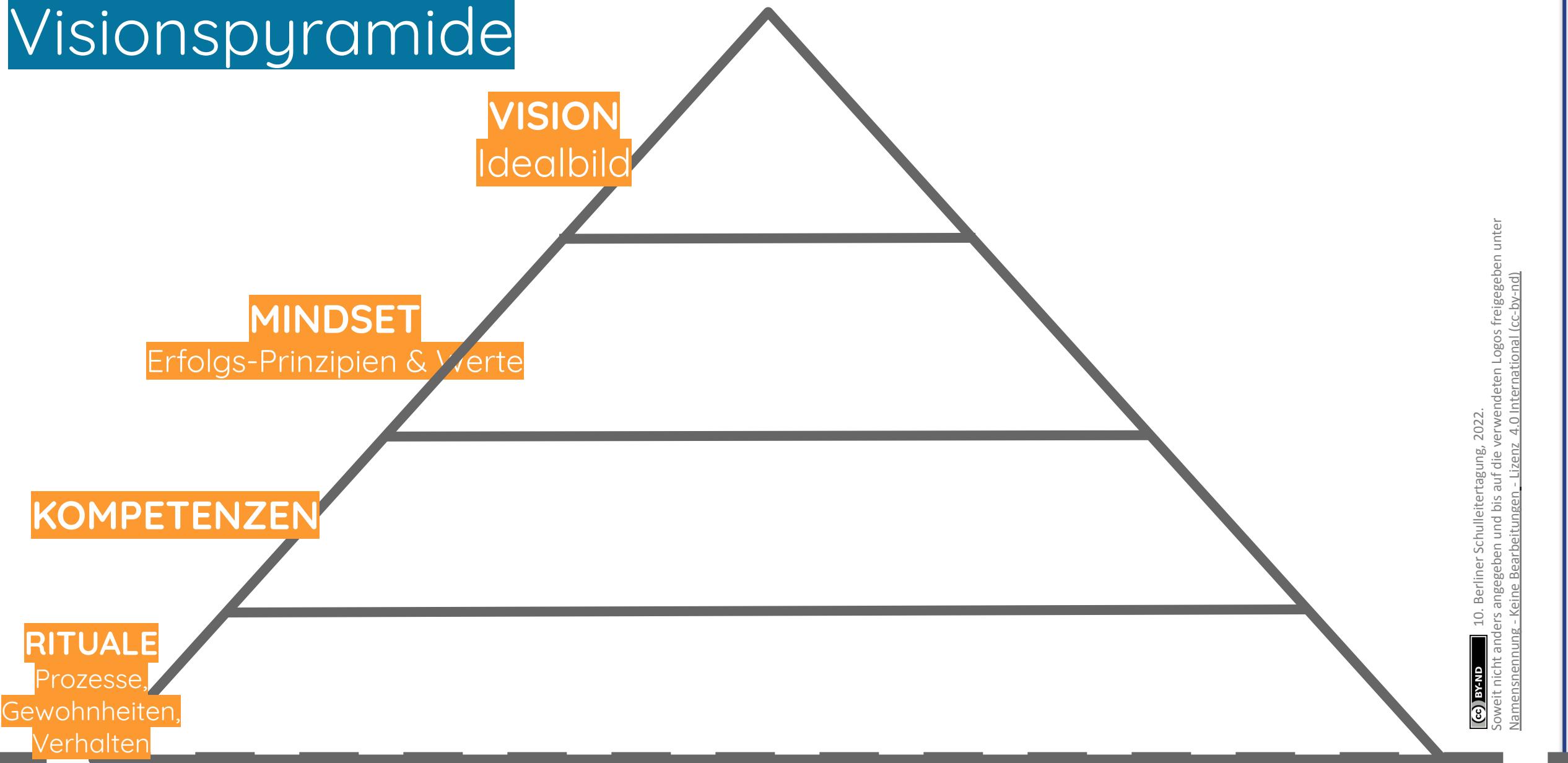
1. Präzise **Zielgruppe** (Persona)
2. **Nutzerzentriertes** Problem/Bedürfnis nennen (statt Lösung)
3. **Rahmenbedingungen**
4. Benenne den **Mehrwert**, der durch die Lösung für den Nutzer entsteht

Morphologischer Kasten. Thema: _____

Dimensionen &
Parameter



Visionspyramide



10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung - keine Bearbeitungen - Lizenz 4.0 International (cc-by-nd)

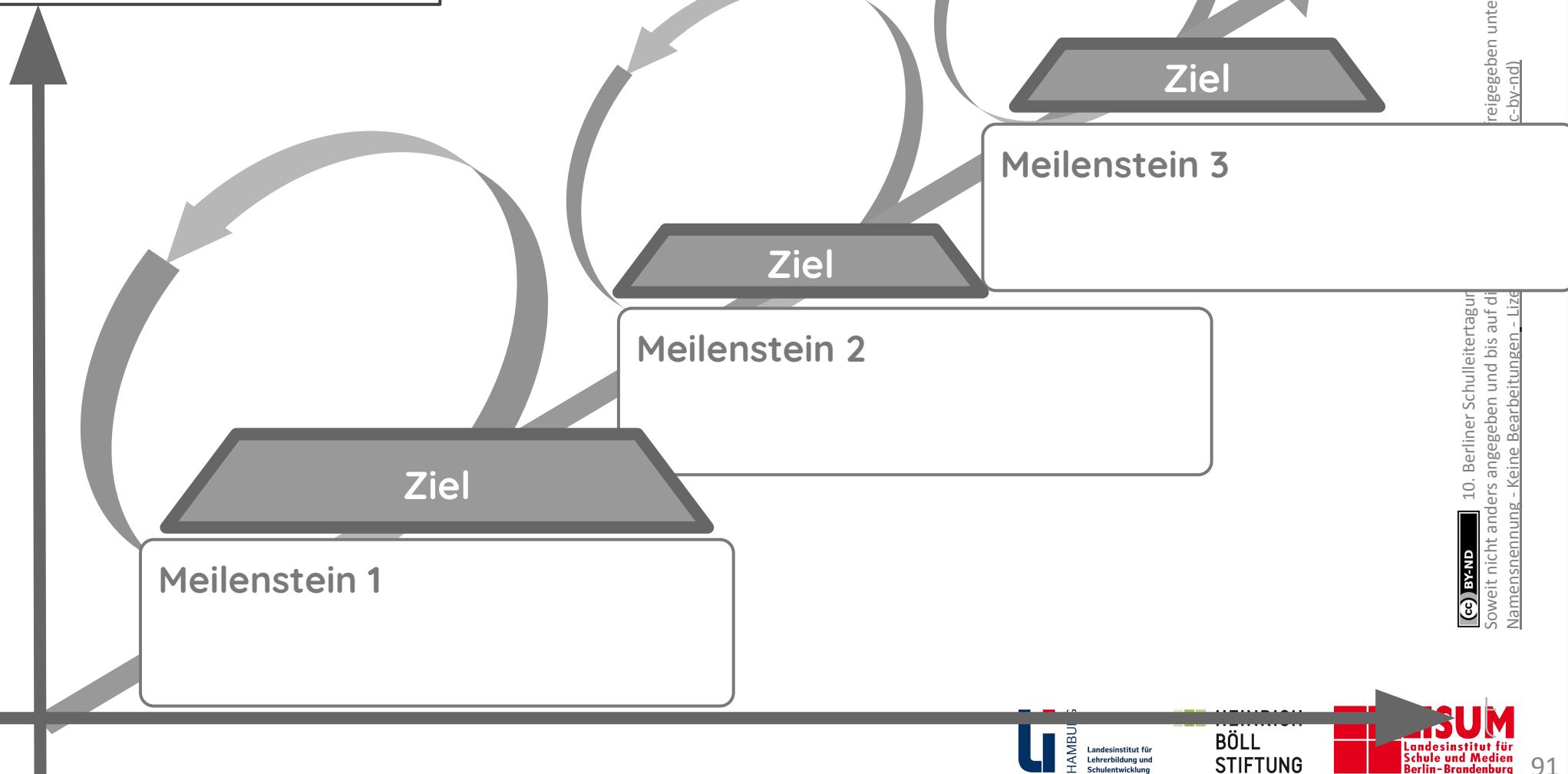


Strategische Entwicklung

Was soll entwickelt werden?

Entwicklung von:

- Wissen über das System
- Möglichkeiten für Navigation
- Taktiken
- Ressourcen



Heldenblatt

Nun wird es konkret! Definiere einen Plan zur Umsetzung deiner Idee. Die vorgegebenen Punkte helfen dir dabei.

Welche Möglichkeiten habe ich _____?

Problem / Chance

Wodurch werde ich siegen?

Was möchte ich noch lernen?

Was könnte mich von der geplanten Umsetzung abhalten?

Beschreibe kurz das Zielbild

Wo brauche ich Unterstützung?

... Und wie stelle ich die Umsetzung trotzdem sicher?

3 Unterstützer aus meinem Umfeld

10. Berliner Schulleitertagung, 2022.
Soweit nicht anders angegeben und bis auf die verwendeten Logos freigegeben unter
Namensnennung, keine Bearbeitungen, Lizenz: 4.0 International (cc-by-nd)



Nächster Schritt

10. Berliner
Schulleitungstagung
14.09.-15.09.2022

Nächster Termin



HEINRICH
BÖLL
STIFTUNG

LISUM
Landesinstitut für
Schule und Medien
Berlin-Brandenburg

Feedback-Blatt

Hier könnt ihr zu den Ideen anderer beitragen.
Befüllt das Feedbackblatt entsprechend der Kategorien.



Positiv

Raum für Verbesserung

Neue Ideen

Offene Fragen

Anhang



Wie tickt der Mensch?

