

Service Design Research als Lösung für transformative Lehre

Ein Beispiel aus der universitären Lehrer:innenbildung



GLIEDERUNG

Service Design Research

Forschungsprozess

Problemstellung

Praxisbeispiel

Ergebnis

Transformationspotentiale

Service Design Research

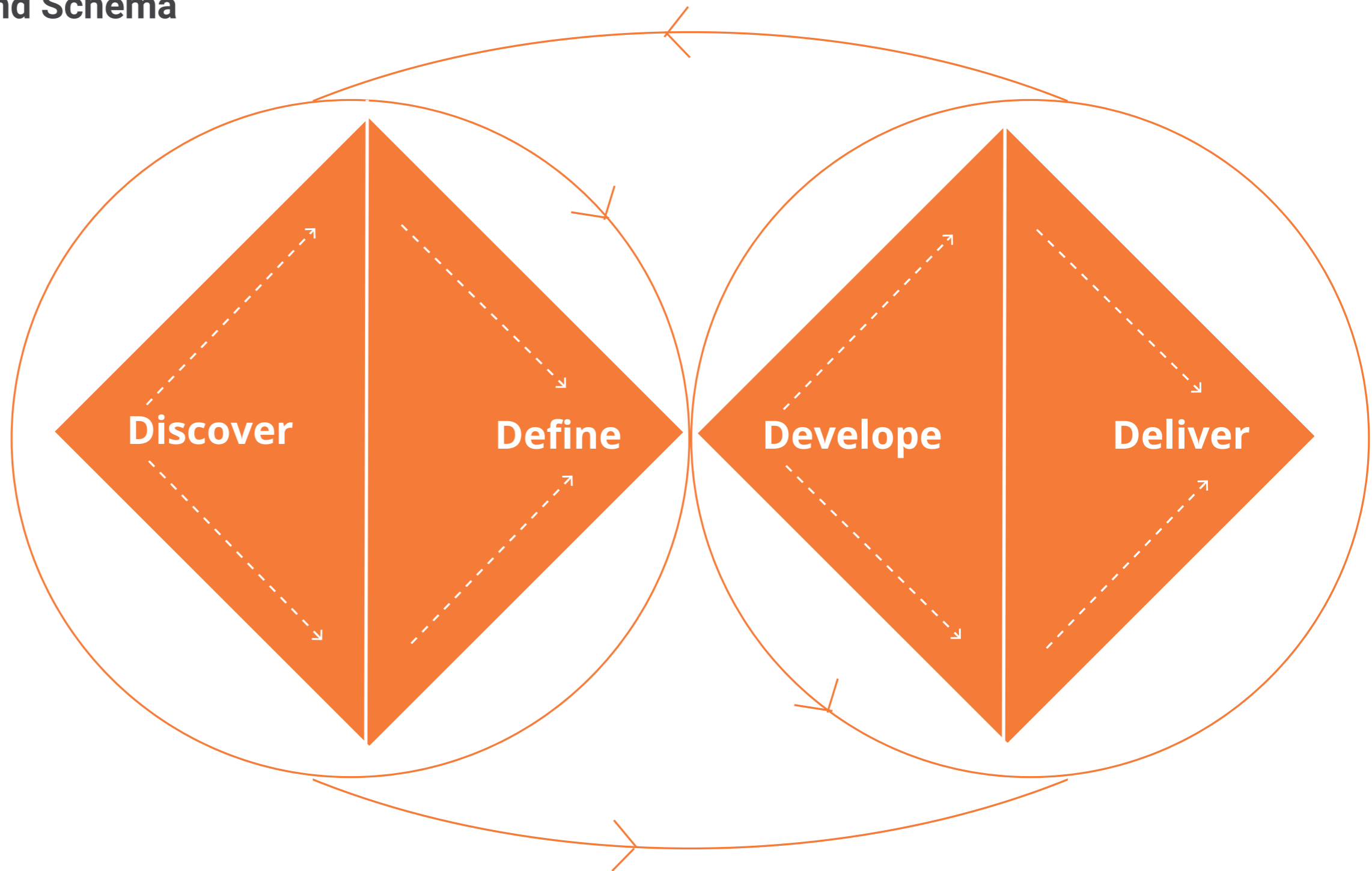


Die Einbeziehung der Akteur*innen in den **gesamten Problemlösungsprozess** ist das Ziel von Service Design.

Denn die Menschen sind **nicht nur das Ziel** einer Lösung, sondern auch **dessen Quelle**.
(vgl. Stickdorn 2018)

Forschungsprozess

Das Double Diamond Schema
(vgl. Ball 2003)





Problemstellung

Theorie-Praxis Diskrepanz
und fehlende Motivation

Wie kann die **Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis** im Lehramtsstudium durch **transformative Veränderungen der Lehr- und Lernprozesse** überwunden werden, um das Engagement und (v.a. digitalisierungsbezogene) Lernergebnisse der Studierenden zu verbessern?



Praxisbeispiel

Discover

Autoethnographischer Bericht (vgl. Stickdorn 2018)

Teilstandardisierte Umfrage

(Fragebogen) mit Lehramtsstudierenden (deutschlandweit) (n=28)

Teilstandardisierte Interviews

Lehramtsstudierende (n=10)

Mitarbeiter*innen in der Umsetzung digitaler Lehre (n=2) (Lehramtsstudium)

Dozierende in Bildungswissenschaften (n=1) (Lehramtsstudium)

Define

Insight Statements (vgl. Stickdorn 2018)
Die wichtigsten Erkenntnisse aus Phase I wurden zu Aussagen über die Zielgruppen und die Lehr-Lernumgebung verarbeitet

How-might-we-questions (vgl. Stickdorn 2018)
Die Umwandlung der Erkenntnisse in Triggerfragen (um Design Challenges zu formulieren)

Personas (vgl. Stickdorn 2018)
Sie fassen in ihren Charakteristika die wichtigsten Erkenntnisse aus Interviews und Befragungen in den relevanten Bereichen zusammen

Beispiel einer Persona

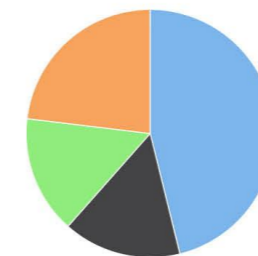


Studentin Farina
6 Semester BA / Wuppertal
Fächer: Sport, Mathe
auf Gymnasiallehramt
23 Jahre / weiblich

- Podcasts
- Instagram: Lehrmethoden, Influencer
- Youtube: TED Talks, Tutorials

„Ich muss nicht wissen, wie die Schule vor 100 Jahren war. Ich merke es mir nicht, weil es mich nicht interessiert. Das ist Bulemie-Lernen!“

Wertvolles Wissen



- Wissen aus Erfahrung
- Erfahrungsaustausch
- Anwendungsspezifisch
- Digitale Lehrmethoden

Bedürfnisse

- Integration von Lernaktivitäten in Alltag
- Persönlicher Kontakt zu Lerninhalten: „Den Worten ein Gesicht geben“
- Lehrerfahrung
- Effizienz an Universitäten
- Unterstützung durch ihre Ausbilder

Ziele

Schüler*innen helfen, ihren Weg in der Gesellschaft zu finden & ihnen das dafür notwendigen Wissen vermitteln

Probleme

- Theoretische Seminare ohne Bezug zur Unterrichtspraxis
- Lange Artikel ohne Veranschaulichung des Inhalts
- Regelmäßige & unflexible Abgabetermine
- Keinen Support für Fragen zur digitalen Lehre-
Vergangenheitsorientierte Dozierende ohne Erfahrungen in der Lehre

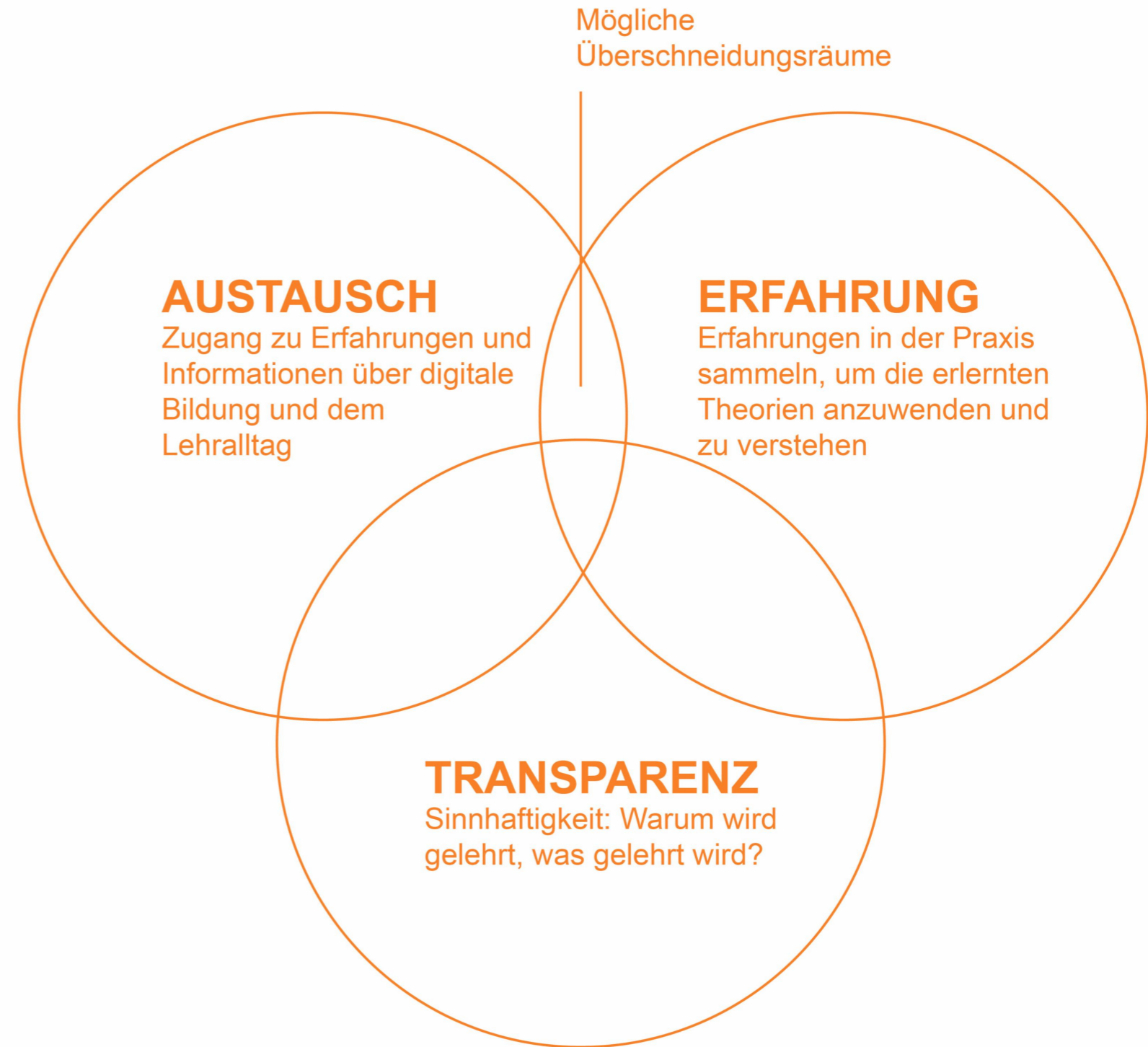
Motivation

- Lernen fürs Leben: Dinge, die man anwenden kann, merkt man sich leichter
- Erfolg: Dinge, die funktionieren motivieren

Define

Areas of action (vgl. Stickdorn 2018)
Resultat der Auswertung der Personas, Insight-Statements und die Clusterung der Triggerfragen ergaben drei Handlungsfelder (Areas of action) für sinnvolle Interventionen.

Die Bereiche bilden den Rahmen für die Ideenfindungsphase.



Develope

Brainstorming (vgl. Stickdorn 2018)

Ideenfindung mit verschiedene Akteur*innen in Areas of Action

Evaluation der Ideen

Nach Auswirkungen auf Lernziele und Engagement der Studierenden



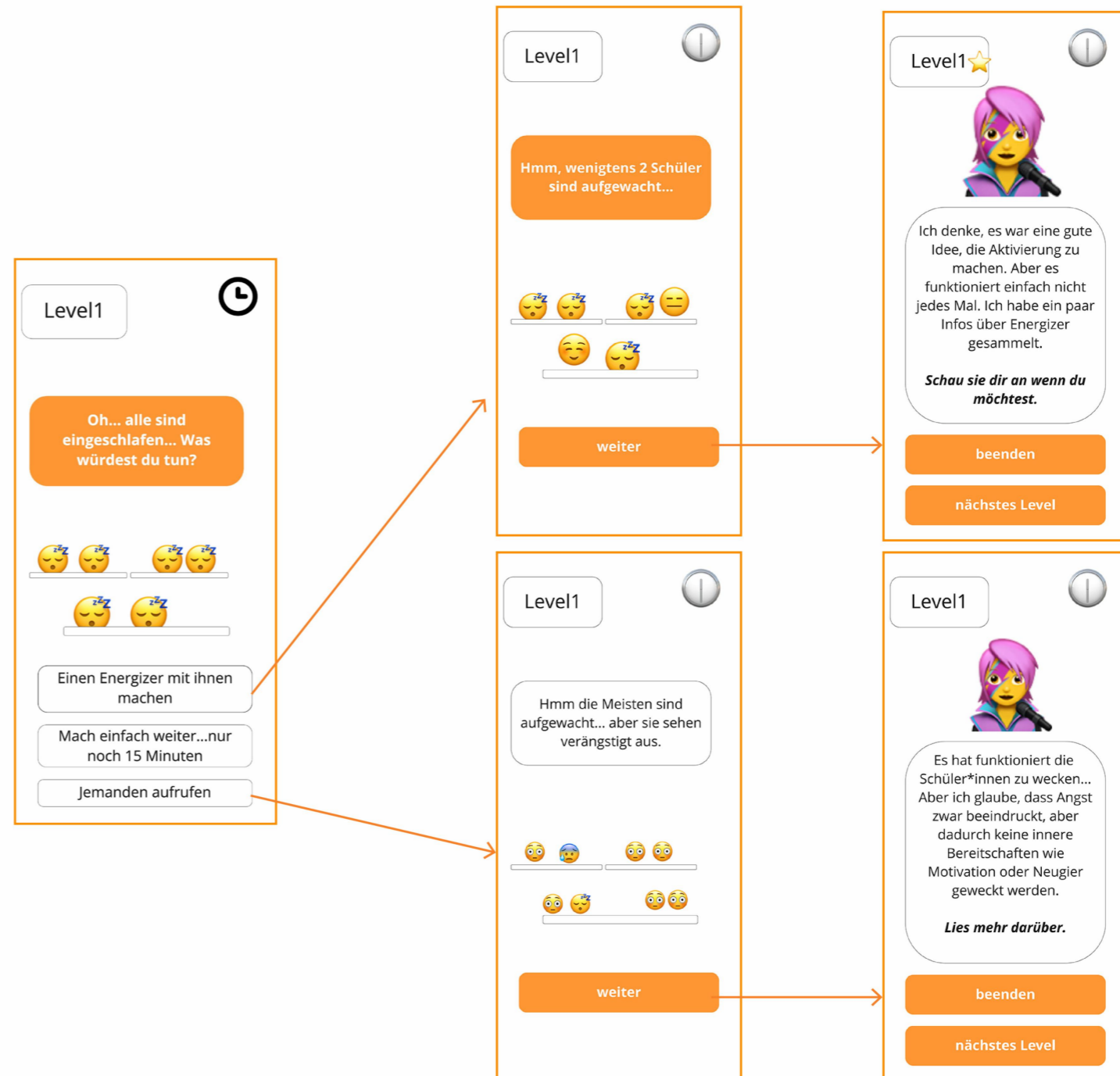
Lösungsansatz

Game-Based-Learning basierendes Konzept:
vielversprechend hinsichtlich der Lernziele und der
Motivation von Studierenden

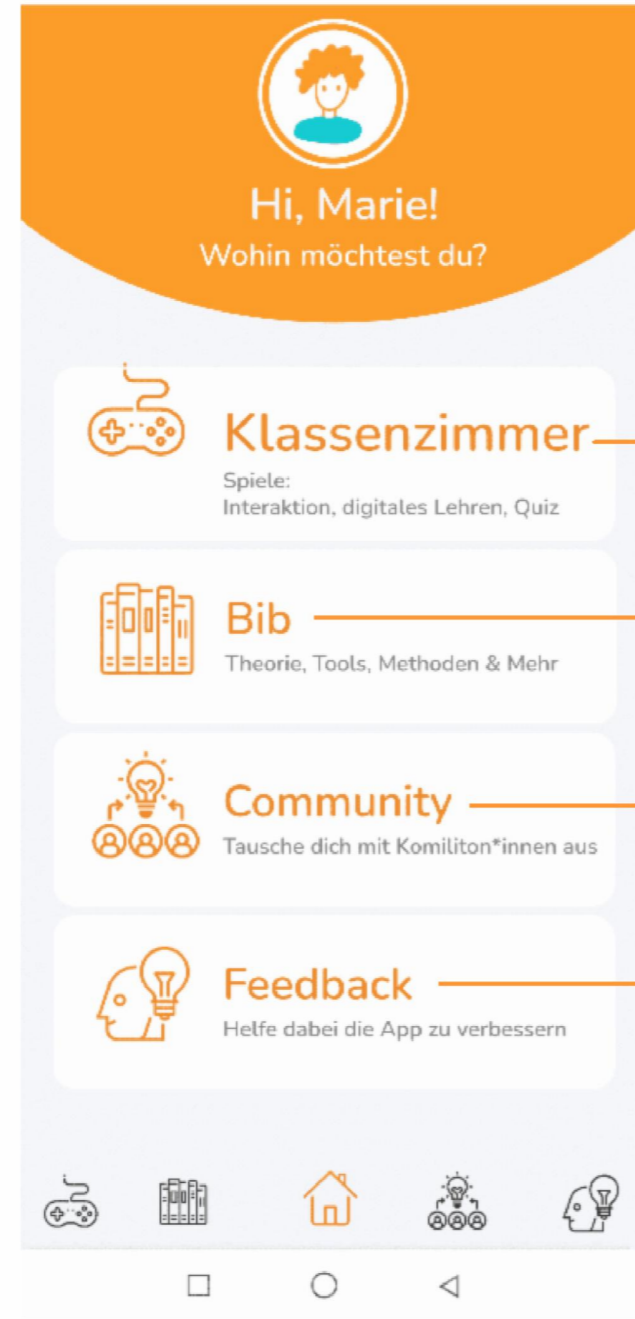
Deliver

Prototyping (vgl. Stickdorn 2018)

Zwei Testphasen mit Lehramtsstudierenden zur Überprüfung und Verfeinerung des Konzepts



Ergebnis



Experienced-based learning:

- Intrinsische Motivation: Inhalte, die die Studierenden interessieren
- Extrinsische Motivation: kleine Erfolge durch positives Feedback
- Lernen durch Erfahrung in simulierten Situationen

Praxisorientierte und bildungswissenschaftliche Inhalte:

Artikel Struktur:

- Was
- Warum
- Wofür
- Tools / Beispiele
- Weitere Informationen

Community durch Lernen von und mit Komiliton*innen :

- Studierende gründen Communities oder treten Communities bei
- In Communities Tipps geben, erhalten oder Erfahrungen austauschen & sich gegenseitig unterstützen

Integration von Studierenden durch Feedback:

- Studierende können Kritik und Wünsche äußern oder Verbesserungsvorschläge machen

→ **Ergebnis**



→ Transformationspotentiale

1 Service Design Research

- innovationsorientiert
(vgl. Stickdorn et al. 2018)
- transformiertes forschungsmethodisches Vorgehen in der Lehrer*innenbildung
(vgl. Reinmann et al. 2022)
 - partizipativ
 - adaptiv, diversitätssensibel, inklusiv
 - ergebnis- bzw. handlungsorientiert
- transformierte (kulturelle) Praktiken in der Kultur der Digitalität
(vgl. Stalder 2019)
 - gestalterisch-kreativ (21st Century Skills)
 - vernetzt-gemeinschaftlich-interdisziplinär

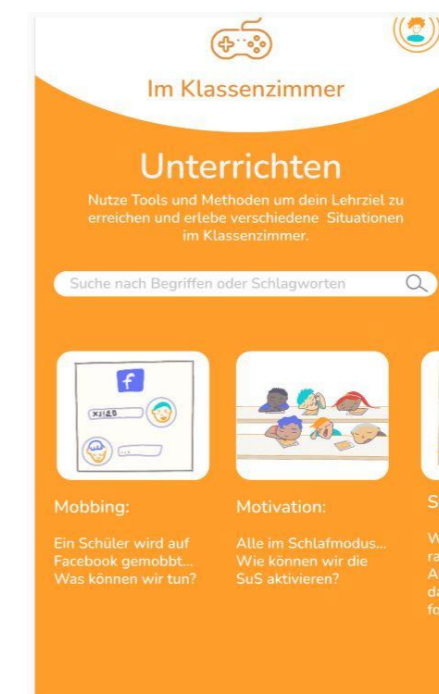
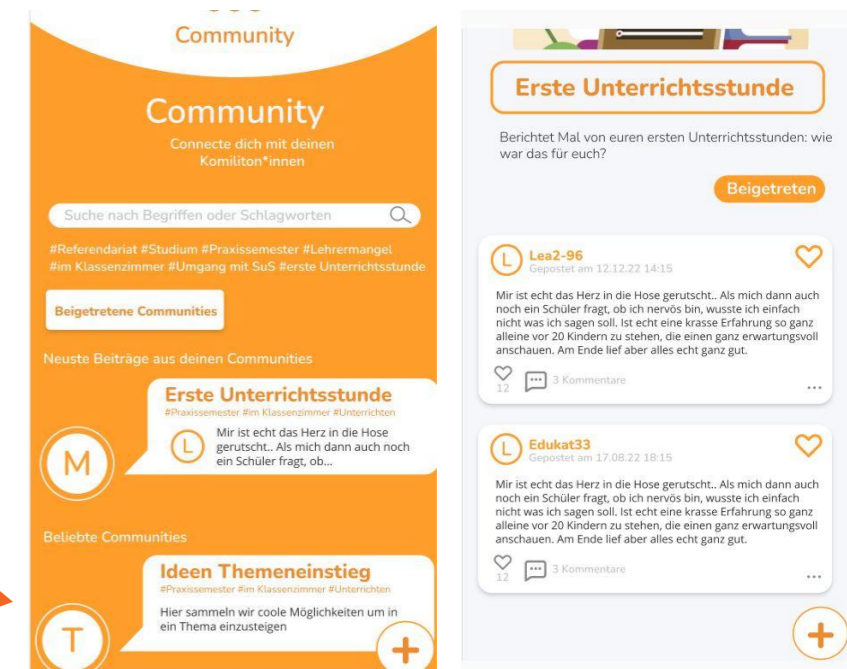


Kultur der Digitalität
Felix Stalder
edition suhrkamp
SV

Transformationspotentiale

2 Classr00mate

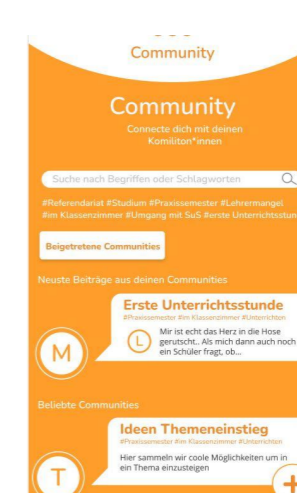
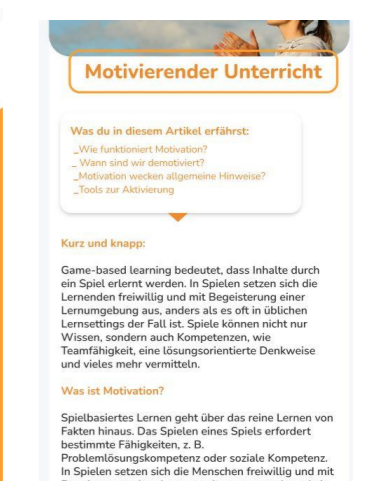
- transformierte (kulturelle) Praktiken in der **Kultur der Digitalität** (vgl. Stalder 2019; Breiwe 2023), zeitlich & räumlich entgrenzt
- vernetzt-gemeinschaftlich (Gemeinschaftlichkeit)
- Eröffnung von Bezugnahmen auch im Sinne der Weiterentwicklung (Referentialität)
- ggf. adaptive Formate (Algorithmizität)



Transformationspotentiale

2 Classr00mate

- **Professionalisierung** angehender Lehrpersonen
 - **strukturtheoretisch**
 - Handeln von Lehrenden in Spannungsverhältnissen, Paradoxien und Antinomien (Helsper 2016), Beispiel Subsumption versus Rekonstruktion
 - **kompetenztheoretisch**
 - Fokussierung auf Kompetenzen (Baumert & Kunter 2006): Fachwissen, allgemeinpädagogisches Wissen, curriculares Wissen & fachdidaktisches Wissen
 - **berufsbiografisch**
 - individualisierte, kontextualisierte & lebensgeschichtlich-dynamische Sichtweise (Fabel-Lamla 2004)





Literatur

Ball J. (2003). History of the Double Diamond - A universally accepted depiction of the design process. Zugegriffen September 2, 2023. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/history-of-the-double-diamond/>

Baumert, J., & Kunter, M. (2006). Stichwort: Professionelle Kompetenz von Lehrkräften. Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 9(4), S. 469-520.

Breiwe, R. (2023). Zeitgemäße Hochschullehre in der spätmodernen Kultur der Diversität und Digitalität!? (Selbst-)kritische Diskussion eines Praxisbeispiels. k:ON – Kölner Online Journal für Lehrer*innenbildung 7.

Fabel-Lamla, M. (2004). Professionalisierungspfade ostdeutscher Lehrer. Biographische Verläufe und Professionalisierung im doppelten Modernisierungsprozess. Wiesbaden. VS Verlag.

Helsper, W. (2016). Lehrerprofessionalität - der strukturtheoretische Ansatz. In M. Rothland (Hrsg.), Beruf Lehrer/Lehrerin. Ein Studienbuch. Münster; New York: Waxmann, S. 103-125.

Murray, R. & Caulier-Grice, J. & Mulgan, G. (2010). The Open Book of Social Innovation: Ways to Design, Develop and Grow Social Innovations. London: The Young Foundation & NESTA.

Reinmann, G., Vohle, F., Brase, A. (2022). Reframing Student Crowd Research. In N. Groß, J. Preiß, D. Paul, A. Brase & G. Reinmann (Hrsg.), Student Crowd Research. Videobasiertes Lernen durch Forschung zur Nachhaltigkeit. Münster; New York : Waxmann, S. 187-200.

Stalder, F. (2019). Kultur der Digitalität. 4. Aufl. Berlin: Suhrkamp.

Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A. & Schneider, J. (2018). This is service design doing. Applying Service Design Thinking in the Real World. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.