

BAUANLEITUNG FÜR ERFOLGREICHE INNOVATION IN SCHULE



WORKSHEETS



innovation
hub.schule

Neugierig auf euer Team?

Erste Teamaufgabe: Notiert eure Breakout-Nummer

1'

Kurzvorstellung

Was verbindet ihr mit Innovation in Schule?

8'

(Idee: macht aus euren Statements einen Teamnamen)

2'

Eure Rollen im Team

Zeitwächter*in:

Fokuswächter*in:

4'

Notizen / Dokumentation:

Tech & Tools:

1 PROJEKTGENESE

DAS MORGENDLICHE ANKOMMEN IN DER SCHULE

Welche Fragen würdet ihr euch selbst und anderen dazu stellen, um der Herausforderung ein Stück näher zu kommen, sie besser zu verstehen?

7'



2a RESONANZ

EMPATHISCHES INTERVIEW

Interviewer 1+ 2:

Gesprächspartner 1+ 2:

Interview

4'

Tiefer nachfragen

3'



2b RESONANZ

ZUSAMMENFASSUNG UNSERER EINDRÜCKE

7'

Motivation, Probleme und Frustrationen

Spezifische oder latente Bedürfnisse

STANDPUNKT

7'

Unsere Nutzer ...

... brauchen...

... weil/aber...



3a GROSSE IDEEN



Formuliert zuerst euren Standpunkt um in eine Frage: **“Wie könnten wir....?”**

2'

Skizziert viele verschiedene Ideen, um das Problem zu lösen – alles ist möglich, ohne Kritik!

8'

Priorisiert die Lösung (oder Kombination von Lösungen), die das Problem aus eurer Sicht am besten adressiert

3'

ERST IM
NÄCHSTEN
BREAKOUT

3b GROSSE IDEEN

IDEA NAPKIN

Konzept-Titel

10'

Kurzbeschreibung

Skizze

Vorteile für die Nutzer

Wie kann man es ausprobieren? ("hacken")



4a HACKS

10'



Entwickelt einen Prototypen als Rollenspiel

4b HACKS

Präsentiert euren Prototypen als Rollenspiel und holt euch Feedback ein

2'

FEEDBACK:
I LIKE

I WISH

5'

I WONDER?

Ideen

IMPLEMENTIERUNG: *Wie kann man die optimierte Lösung in der realen Praxis ausprobieren?*

3'



Transfer in meine Schule: Notizen zu den 5 Phasen

Projektgenese:

Hacks:



Resonanz:

Skalierung:



Große Ideen:

Übergeordnet - Gesamtprozess:



WARUM?

Eine klar definierte Herausforderung bringt alle Beteiligten zusammen, sie zeichnet eine gemeinsame Vision, auf die alle hinarbeiten können. Die Herausforderung sollte verständlich und umsetzbar sein und das Team begeistern!

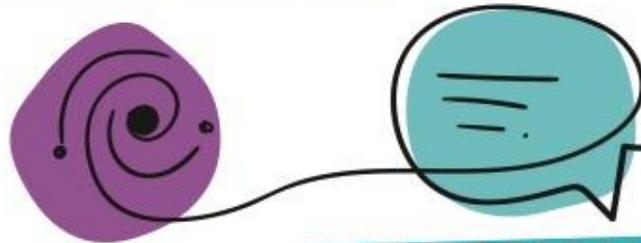
WIE? Skizziert die Ausgangssituation und wer betroffen ist. Definiert die Herausforderung, stellt ein Team zusammen und entwerft einen Projektplan:



ERGEBNIS

Eine klar definierte, gemeinsame Herausforderung, die Eurem Team als Kompass dient.

PROJEKT-GENESE



RESONANZ

WARUM?

Um eine ganze Schule mitzunehmen beim "Um- und Neudenken" ist es wichtig, ein klares Verständnis für das „Warum“ zu erzeugen. Tiefes, empathisches Verständnis entsteht, wenn wir neugierig und mit echtem Interesse fragen: Wie fühlt sich Lernen gerade an? Fühlen sich Lerner und Lehrer*innen gehört und gesehen? Kennen sie Ihre Stärken? Lernen und lehren sie gerne mit anderen?

ERGEBNIS

Ein oder mehrere gut formulierte Standpunkte, die das Problem in einer neuen Perspektive darstellen

WIE? Definiert die Fragen, die sich aus der Herausforderung ergeben und wählt die passenden Recherchemethoden:



Interpretiert die Ergebnisse Eurer Erkundung mit Analysemethoden:



WARUM?

In dieser Phase geht es darum, möglichst viele Ideen zu generieren. Lasst Euch von innovativen Praktiken anderer Schulen inspirieren und bringt Euer Team zusammen, um den kreativen Funken zu entzünden und gemeinsam neue Lösungen zu erarbeiten!

ERGEBNIS

Ein oder mehrere innovative Konzept(e), die Ihr in der Praxis ausprobieren könnt

WIE? Stellt Euer Team zusammen und überlegt Euch verschiedene Lösungen für Eure Herausforderung mithilfe von Kreativitätsmethoden:



Wählt die besten Ideen aus und entwickelt ein oder mehrere schlüssige und innovative Konzept(e):



GROSSE IDEEN



WIE?

Die Frage «Was, wenn dies die neue Normalität wäre?» führt Euch zur Überlegung, was zur Skalierung dieser Lösung erforderlich ist.

Welche Bausteine der Schulentwicklung sind anzupassen?



ERGEBNIS

Identifizierte Bausteine, mit denen Ihr Eure Lösung skalieren könnt, sowie eine klarer Meilensteinplan

HACKS

WARUM?

Bei Hacks geht es darum, Ideen einfach auszuprobieren, um zu sehen, wie sie in der Praxis funktionieren (anstatt lange zu diskutieren). Überlegt Euch, wie Ihr Eure Idee erst einmal im Kleinen verwirklichen könnt: eine Gruppe oder eine Klasse, ein oder zwei Wochen, ... Holt Euch Feedback von den Teilnehmern und verbessert Eure Lösung kontinuierlich.

ERGEBNIS

Echte Praxiserfahrung, Zielgruppen-Feedback und ggf. ein laufender Pilotversuch.

WIE?

Setzt Teile Eures Konzepts in einem oder mehreren kleinen Hacks um. Holt Euch Feedback von allen Beteiligten und verbessert die Lösung:



Nach ein paar Runden Hacks könnt Ihr einen umfassenderen Piloten starten (z.B. ein Jahrgang, ein Semester, ...). Holt Euch weiterhin Feedback ein:



SKALIERUNG

