

ESSENZEN AUS IFBB-PROJEKTVORSTELLUNG

Challenges aus dem Arbeitsmarkt mit Design Thinking bewältigen

An diesem Impulsworkshop stellen die Lehrpersonen vom [Bildungszentrum Limmattal](#) in persona von [Martin Rüegg](#) (auch Abteilungsleiter Innovation und Entwicklung) und [Stephanie Hess](#) das vom IFBB unterstützte [Projekt](#) «Design Thinking am Bildungszentrum Limmattal» vor. Hier werden die Lernenden handlungskompetenzorientiert auf die Erfordernisse im heutigen und zukünftigen Arbeitsmarkt trainiert ([Zeitungsbericht](#)). Dabei wenden sie die Methoden aus dem Design Thinking an, lösen konkrete und echte Aufgaben von Firmen und trainieren explizit «soft skills» ([Videoaufzeichnung](#)).

Welche Kompetenzen fördert «Design Thinking» ?

- Lernen anhand von echten Fragestellungen aus der Wirtschaft und institutionellen Zielen
- Strukturiertes, geplantes Vorgehen anhand einer Kreativmethode
- Holistisches Lernen – haptisch und digital – insbesondere durch und während Recherche und Zusammenarbeit, Erstellen eines Prototyps, «pitchen» also werberisch präsentieren für die eigene Lösung, Trainieren von überfachlichen Kompetenzen, Kollaboration, Kreativität und Kommunikation (4K)

Welche Mitspieler braucht es in einem solchen Projekt und welches ist ihre Rolle?

- Betriebe, die Pioniere sein möchten wie (in diesem Projekt [TBF](#), Planzer, Stadt Dietikon, Post, mobilog), die eine echte Aufgabe als Challenge anbieten (Projektbeispiel: «Wie bleiben meine Angestellten gesund?»)
- Berufsschule und Betriebe sind komplementäre Durchführungsorte
- Design-Thinking-Profis und als Coaches – hier namentlich [SparkWorks](#) – welche das Projekt und insbesondere die Lehrpersonen bei der ersten Durchführung unterstützten und begleiteten;
- pädagogischer Hochschule(n), für pädagogische, didaktische und methodische Begleitung und gegenseitiger Know-how-Transfer
- Alle Lehrpersonen der Klasse, die die Lernenden während des Projekts und der Projektwoche begleiten (methodisch, didaktisch aber auch organisatorisch, da unterschiedliche Durchführungsorte)

Was war hilfreich im Projekt?

- Projektvorstellung und -einführung an schulinterner Lehrerweiterbildung SchiLw
- Unterstützendes Material wie Poster zur Visualisierung des Ablaufs der 6 Design-Thinking-Stufen, Drehbuch und Leitfaden mit Erläuterungen zu den Projektschritten und -inhalten, Abschluss mit Vergabe von Teilnehmenden-Zertifikaten
- Ausserdem Mut für die erste Durchführung sozusagen als «Prototyp» und somit didaktischer Doppeldecker im/für das Projekt
- «wallet-challenge» von 1.5 bis 2 Stunden als erste und einfache Aufgabe im Design-Thinking-Stil
- 2 vordefinierte Wochen als Projektwoche für 1. Lehrjahr aller Berufe definiert und reserviert
- Klare Rahmenbedingungen der Fragestellung/Challenge und realistische Grenzen und Erwartungen definieren
- Weiterbildung von Spezialisten (Lehrpersonen), welche die Kolleginnen/Kollegen während der Durchführung inhaltlich unterstützen