



XXIAdults

Anpassung des Erwachsenenbildungssystems an das 21. Jahrhundert

Vorlage für bewährte Verfahren



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFISSIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Name der bewährten Praxis
Menschenzentrierte Innovation durch Design Thinking (HPI School of Design Thinking, Potsdam)
Zusammenfassung der Praxis
Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die Praxis, für wen und zu welchem Zweck?
Diese bewährte Praxis ist ein kreatives Lernmodell , das erwachsene Lernende , darunter Fachleute, Pädagogen und Innovatoren, befähigt, komplexe Probleme der realen Welt mithilfe der Design-Thinking-Methodik zu lösen. Das vom Hasso-Plattner-Institut angebotene Programm bietet eine gemischte, praxisorientierte Lernerfahrung , bei der die Teilnehmer in vielfältigen Teams gemeinsam Lösungen für Herausforderungen aus Wirtschaft, Bildung oder Zivilgesellschaft erarbeiten. Durch einen strukturierten Prozess aus Empathie, Ideenfindung, Prototyping und Testen erwerben die Lernenden wichtige Kompetenzen des 21. Jahrhunderts wie digitale Kompetenz, Innovationsfähigkeit, Zusammenarbeit und Unternehmergeist . Das Ziel ist es, kreatives Selbstvertrauen aufzubauen und Erwachsene mit den Werkzeugen und Denkweisen auszustatten, die sie benötigen, um Innovationen in ihren Gemeinschaften, Organisationen und Karrieren voranzutreiben .

Beschreibung der Praxis – min. 2000 Zeichen
1) Kontext / Hintergrund
Was war der ursprüngliche Bedarf oder das Problem? Wer war die Zielgruppe? War dies Teil eines größeren Programms oder Projekts?
Da Gesellschaften und Arbeitsmärkte immer komplexer und digitaler werden, fehlen Erwachsenen im beruflichen und gesellschaftlichen Kontext zunehmend die kreativen und kooperativen Problemlösungsfähigkeiten, die erforderlich sind, um unsichere, sich rasch wandelnde Herausforderungen zu bewältigen. Traditionelle Modelle der Erwachsenenbildung legen oft den Schwerpunkt auf theoretisches Lernen und individuelle Leistung und versäumen es, die Lernenden auf die realen, teamorientierten Innovationsumgebungen vorzubereiten, die in der heutigen Wirtschaft und Gesellschaft anzutreffen sind. Zur primären Zielgruppe gehören erwachsene Lernende wie Fachkräfte, Pädagogen, Unternehmer und Beschäftigte des öffentlichen Dienstes aus einer Vielzahl von Disziplinen. Das Programm richtet sich auch an Personen in der Mitte ihrer Karriere oder solche, die einen Branchenwechsel anstreben und Innovationsfähigkeiten sowie Kompetenzen für die digitale Zusammenarbeit entwickeln möchten. Ja. Die HPI School of Design Thinking ist die erste akademische Einrichtung in Europa, die auf dem Modell der d.school der Stanford University basiert und in das Hasso-Plattner-Institut für Digital Engineering eingebettet ist. Die Schule bietet Teilzeitprogramme auf Semesterbasis sowie Weiterbildungen für Berufstätige als Teil eines breiteren internationalen Netzwerks zur Förderung von Design Thinking an.
2) Ziele





Was waren die Ziele der Praxis?
Was sollte verbessert oder verändert werden?

Primäre Ziele:

- Erwachsene mit Werkzeugen und Denkweisen für kreative, menschenzentrierte Problemlösung ausstatten.
- Förderung digitaler und kollaborativer Kompetenzen, die für Innovation unerlässlich sind.
- Förderung sektorübergreifender, interdisziplinärer Zusammenarbeit.
- Die Kluft zwischen akademischem Denken und praktischer Anwendung überbrücken.

Beabsichtigte Veränderungen:

- Die Teilnehmer von linearem, lösungsorientiertem Denken zu iterativen, nutzerzentrierten Ansätzen führen.
- Eine Kultur des Experimentierens und der Empathie in beruflichen und pädagogischen Kontexten pflegen.
- Förderung neuer Einstellungen zu Teamarbeit und zum Scheitern als Teil des Lernprozesses.

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt durchgeführt?
Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?
Wie lange hat es gedauert?

Schritt-für-Schritt-Umsetzung:

1. **Teilnehmerauswahl:** Es wird eine vielfältige Gruppe ausgewählt, basierend auf Motivation, unterschiedlichem Hintergrund (Branche, Alter, Fachgebiet) und Offenheit für neue Lernmodelle.
2. **Einführung und Schulung:** In ersten Workshops werden das Design-Thinking-Framework und kollaborative Tools (sowohl physische als auch digitale, wie Miro, Zoom und Prototyping-Kits) vorgestellt.
3. **Teambildung:** Es werden kleine, interdisziplinäre Teams mit 5–6 Personen gebildet und mit realen Herausforderungen von Partnerorganisationen zusammengebracht.
4. **Projektarbeit:** Die Teams durchlaufen die fünf Phasen des Design Thinking – **Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototypenentwicklung und Test** – unter Verwendung agiler und kreativer Methoden.
5. **Coaching & Reflexion:** Die Teams werden von geschulten Coaches und Moderatoren unterstützt, die den Prozess begleiten und Meta-Lernen sowie Reflexion fördern.
6. **Abschlusspräsentationen & Iteration:** Die Ergebnisse werden mit externen Stakeholdern geteilt; das Feedback führt zu weiteren Verfeinerungen oder zur Umsetzung in der Praxis.

Wichtige verwendete Methoden:

- Schnelle Prototypenentwicklung
- Nutzerinterviews und Empathymapping
- Brainstorming-Techniken
- Feedback-Zyklen
- Digitale Whiteboards und Tools für die Zusammenarbeit

4) Ergebnisse / Ergebnisse





Was waren die konkreten Ergebnisse?

Wie wirkte sich die Maßnahme auf die Teilnehmer aus?

Konkrete Ergebnisse:

- Seit Beginn des Programms wurden über 3.000 Fachkräfte in Design Thinking und digitaler Zusammenarbeit geschult.
- Zahlreiche praktische Lösungen wurden in den Bereichen Gesundheitswesen, urbane Mobilität, Bildung und ökologische Nachhaltigkeit entwickelt.
- Die Teilnehmer berichten von einem deutlich gestiegenen kreativen Selbstvertrauen, verbesserten Kooperationsfähigkeiten und einer höheren Bereitschaft, Initiative zu ergreifen.

Auswirkungen auf die Teilnehmer:

- Die Teilnehmer fühlten sich befähigt, komplexe Herausforderungen mit einer kreativen Denkweise anzugehen.
- Viele berichteten von tiefgreifenden Veränderungen in ihrer Herangehensweise an Führung und Teamarbeit in ihrem Beruf.
- Absolventen haben Design Thinking in ihren eigenen Institutionen eingeführt und so die Wirkung vervielfacht.

5) Erfahrungsberichte der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen der Teilnehmer

6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?

Gab es einzigartige oder kreative Elemente?

Was machte die Praxis wirksam oder innovativ:

- Eine strukturierte, aber flexible Methodik, die sich gut an die Erwachsenenbildung anpasst.
- Der Schwerpunkt auf „**Learning by Doing**“ – die Teilnehmer arbeiten in echten Teams an realen Problemen.
- Ein Umfeld **psychologischer Sicherheit**, das zum Eingehen von Risiken und zum Experimentieren ermutigt.
- Die interdisziplinäre Teamzusammensetzung fördert vielfältige und differenzierte Sichtweisen.

Einzigartige/kreative Elemente:

- Einbeziehung von **Empathie** und **Storytelling** in die Problemlösung.
- Einsatz von Blended Learning und Tools für die Remote-Zusammenarbeit bereits vor der COVID-19-Pandemie.
- Einbindung professioneller Design-Coaches in jedes Team.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Praxis an anderer Stelle angewendet werden?





Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?

Kann die Praxis anderweitig angewendet werden?

Ja. Design Thinking ist ein global übertragbares Modell, das sich an Erwachsenenbildungszentren, NGOs, öffentliche Verwaltungen und Unternehmensumgebungen anpassen lässt.

Voraussetzungen für eine erfolgreiche Umsetzung:

- Qualifizierte Moderatoren oder Coaches, die in Design Thinking geschult sind
- Ein flexibler Lernraum (physisch oder virtuell), der zum Experimentieren einlädt
- Praxisnahe Herausforderungen aus dem lokalen Kontext
- Bereitschaft der Institutionen, offene, nicht-lineare Lernprozesse zu akzeptieren

8) Tipps / Umsetzungshinweise – optional

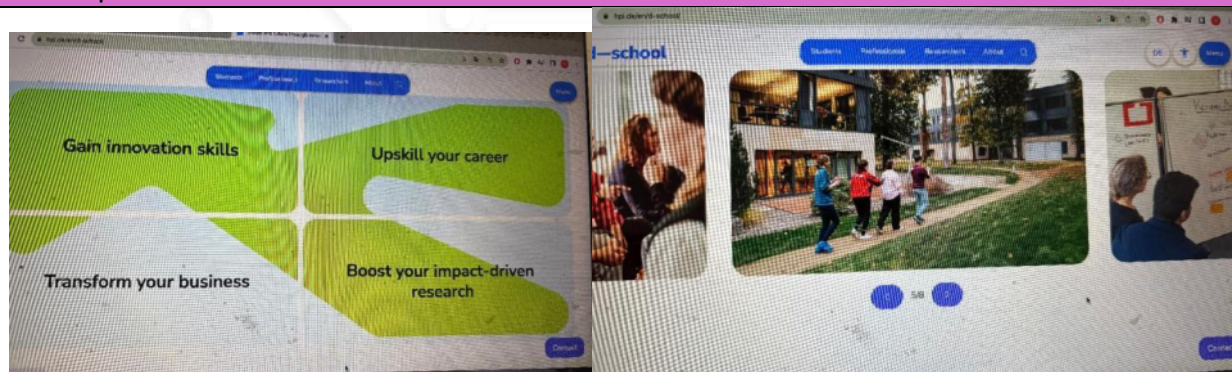
Checklisten, Lektionen oder Ratschläge für diejenigen, die die Praxis umsetzen möchten.

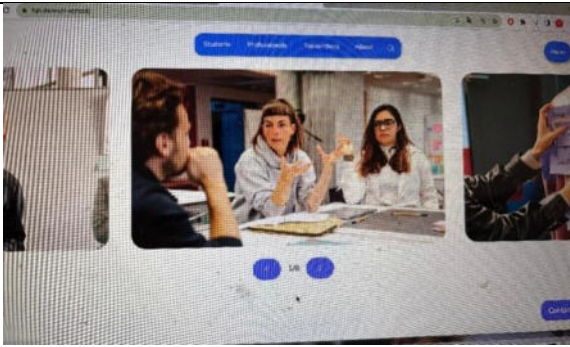
9) Gewonnene Erkenntnisse – optional

Größte Überraschungen, Hindernisse oder wichtige Erkenntnisse während der Umsetzung.

10) Fotos zur Veranschaulichung der beschriebenen Praxis

Bitte fügen Sie mindestens 3 Fotos im Zusammenhang mit der beschriebenen bewährten Praxis bei – optional





Die Fotos stammen von der Website <https://hpi.de/en/d-school/>

PRAXISPROFIL – CHECKLISTE ZUR KLASSIFIZIERUNG

Bitte kreuzen Sie alle Kategorien an, die auf Ihre beschriebene Praxis zutreffen. Sie können mehr als eine auswählen.

ART DER PRAXIS

- Lernen durch Praxis
- Generationenübergreifendes Lernen
- Gemeinschaftsbasiertes Lernen
- Digitales / Blended Learning
- Peer-Lernen
- Mentoring / Coaching
- Kulturelle / kreative Ansätze
- Kooperativ / partnerschaftlich
- Sonstiges (bitte angeben):

ZIELGRUPPE

- Erwachsene mit geringer Qualifikation
- NEETs (nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Weiterbildung)
- Migranten / Flüchtlinge
- Ältere Erwachsene
- Frauen
- Menschen mit Behinderungen
- Andere schutzbedürftige Gruppen
- Allgemeine erwachsene Bevölkerung

LERNUMGEBUNG

- Formell





Nicht-formell

Informell

ENTWICKELTE FÄHIGKEITEN / KOMPETENZEN

Lese- und Schreibkompetenz (Lesen, Schreiben, Textverständnis)

Rechnen (Mathematik, logisches Denken)

Digitale Kompetenzen

MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)

Persönliche, soziale und Lernkompetenzen

Bürgerkompetenzen

Unternehmerische Kompetenz

Kulturelles Bewusstsein und kultureller Ausdruck

Sprachkenntnisse

Berufsbezogene / berufliche Fähigkeiten

Umweltkompetenzen

Sonstiges (bitte angeben):

POTENZIELLE NUTZER

Lehrer/Pädagogen

Verwaltungsmitarbeiter

Schul-/Zentrumsleitung

Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung

NGOs / Gemeinschaftsorganisationen

Sonstiges (bitte angeben):

