



Partizipative Lehrentwicklung: Studierende erarbeiten Lehrformate

Prof. Dr. Markus Stäuble
Hochschule München

Markus Stäuble hat eine Innovationsprofessur für Lehre an der Hochschule München inne und beschäftigt sich in diesem Zusammenhang mit Gamification für die Aktivierung von Studierenden zur kollaborativen Arbeit. Hier kommt auch die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode als kreatives Werkzeug für die Ideenfindung zum Einsatz.

Hochschulbereich:

Curriculumsentwicklung der Studiengänge

Veranstaltung:

Eröffnungsveranstaltung in projektbasierten Modulen

Zielgruppe:

Bachelor- und Masterstudierende

Zeitraumen:

3 Stunden Einführung in die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode +
3 Stunden Entwicklung der Grundidee mit der LEGO® SERIOUS
PLAY®-Methode

Weitere Sitzungen (hier: 10 Sitzungen) für die Ausarbeitung der
Idee

Gruppengröße:

Maximal 20 Teilnehmende

Eingesetztes Material:

Connections Kit (Setnummer 2000431)

Identity and Landscape Set (Setnummer 2000430)

Brick Soup (Zusätzliche LEGO®-Minifiguren: LEGO® Education
45022; LEGO® DUPLO®-Steine)

20 x Starter Set (Setnummer 2000414; aus diesen Sets wurden u.
a. die Steine für die Enten genommen)

Pro TN 1x grüne Bauplatte (11023)

Pro Gruppe 2x graue Grundplatten (1124)

Große Stoffkisten für Grundbausteine

Sortierboxen für Spezialsteine und Verbinder

Raumkonfiguration:

Länglicher Materialtisch mit den sortierten Steinen in kleinen
Behältern. Der Tisch ist von allen Seiten erreichbar.

Pro Gruppe zwei Tische für den Bau des Modells. Auf dem Grup-
pentisch ist Platz für zwei graue Grundplatten und eine grüne
Bauplatte pro Gruppenmitglied.

Leere Materialbehälter für das Einsammeln der notwendigen
Steine.

Präsentationstisch für die Besprechung eines Einzelmodells.

Modellart:

Individuelles Modell, Gruppenmodell

Didaktisches Ziel:

Kreative Zusammenarbeit in der Produktentwicklung

Ausgangslage

Sowohl im grundständigen Bachelorstudium Digital Media & Print als auch im Master Media Technology & Management an der Hochschule München müssen die Studierenden für das Erreichen des Studienziels zwei Pflichtprojekte absolvieren. Für diese studentischen Projekte bietet sich häufig ein agiles Vorgehen mit dem Scrum-Framework an. Die Herausforderung dabei ist, das notwendige Wissen zu Scrum in kurzer Zeit zu vermitteln, damit alle Studierenden gleichberechtigt und auf Augenhöhe partizipieren können. Das Lernziel der Projekte ist nicht vornehmlich Scrum, sondern die kollaborative Zusammenarbeit an einer praxisorientierten Aufgabe.

Es sollte daher ein Workshopformat zur Einführung in Scrum entwickelt werden, das alle Studierenden auf einen vergleichbaren

Wissensstand bringt. Der Anspruch war dabei nicht, dass die komplette Theorie von Scrum vermittelt wird – dies kann ggf. im Selbststudium nachgeholt werden. Wichtig war vor allem, dass das entstehende Format von den Studierenden gut angenommen wird, so dass es regelmäßig erfolgreich durchgeführt werden kann.

Um dieses Ziel zu erreichen, wurde das Format partizipativ im Rahmen eines studentischen Projekts im Master entwickelt. Im Sinne von User-Centered Design (UCD) sollte eine Studierenden-
gruppe zu Produzierenden für die nachfolgenden Studierenden („Konsumierenden“) des Formats werden. Für die Projektentwicklung kam dabei die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode zum Einsatz. Die Vorgabe an die Studierenden war auf das Nötigste beschränkt: ein praktisches Workshopformat zur Vermittlung von Scrum. Weitere Vorgaben wurden nicht gemacht. Die Begleitung



des Projekts beschränkte sich auf ein unterstützendes Coaching und die Moderation der LSP-Methode. Diese Art der Begleitung wurde sehr positiv evaluiert.

Vorgehen

Einführung der Methode

In der ersten Sitzung (Dauer: 3 Stunden) wird die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode als kreative Methode für die Entwicklung von Produktideen eingeführt. Da die meisten Studierenden zuvor noch keine Berührung mit der Methode gehabt haben, wird hier klassisch mit dem Skill Building begonnen. Hier hat sich eine abgewandelte „Duck Challenge“ (vgl. Beitrag 01) bewährt. Alle Teilnehmenden bekommen die gleichen sechs LEGO®-Steine.

Nach Start der Stoppuhr haben alle Teilnehmenden eine Minute Zeit, um aus den Steinen eine Ente zu bauen. Im Anschluss kommt die Reflexion. Alle Beteiligten präsentieren ihre Ente und erklären, warum das gebaute Modell eine Ente ist. Besonders wichtig ist hierbei, dass es keine falschen Enten gibt – alle Enten sind großartig und richtig! Dies wird auch zur Einleitung der Duck Challenge mehrmals gesagt.

Da nicht alle Studierenden sich in der Gruppe gut kennen, kommt im nächsten Schritt die erweiterte Duck Challenge als Maßnahme für das Teambuilding zum Einsatz (Zeitraumen: 5 Minuten). In Gruppen (4–5 Studierende) sollen Enten gebaut werden. Jede*r in der Gruppe baut eine Ente, mit der Vorgabe, dass alle Enten in einer Gruppe unterschiedlich sein sollen. Einzelne Bausteine dürfen dabei nicht weggelassen werden und die Enten bestehen weiterhin aus den sechs initialen LEGO®-Steinen. Um die Herausforderung zu steigern, müssen Entenfotos gemacht werden. Alle Enten der Gruppe müssen auf das Foto, und die Gruppen müssen vorher angeben, wie viele verschiedene Enten-Fotos sie erstellen. Es gibt zu den Fotos keine weiteren Vorgaben: Die Enten können jedes Mal umgebaut werden, oder es wird lediglich die Position der einzelnen Enten verändert. Durch das Festlegen der Foto-Anzahl kommen die Studierenden direkt mit dem Begriff „Commitment“ aus SCRUM in Berührung. Die Fotos werden auf ein Online-Whiteboard hochgeladen.

Danach ist der Klassiker dran, die Brücke. Innerhalb von 15 Minuten soll eine Brücke gebaut werden. Bewährt hat sich, Anforderungen zu verschweigen und nach der Hälfte der Bauzeit so zu formulieren, dass ein Umbau der bereits erstellten Brücken erforderlich ist. Zum Abschluss kommt der essenzielle Belastungstest mit dem DUPLO®-Elefanten: Hält die Brücke? Für den Effekt, die emotionale Verbindung von Erbauer*in und Modell zu erleben, ist es wichtig, dass mindestens eine Brücke einstürzt.

Um sicherzustellen, dass die Teilnehmenden das Repertoire der vorhandenen Steine kennenlernen, erfolgt eine weitere Runde zum Skill Building, um das sogenannte „Storytelling“ zu üben. Hierfür wird folgende Fragestellung formuliert: „Bauen Sie ein Modell, das Ihren Start im Masterstudium darstellt.“ In der abschließenden Reflexion üben die Studierenden das Storytelling und erhalten dadurch die Selbsterfahrung, dass Modelle aus LEGO®-Steinen große Geschichten zu erzählen haben.

Die Präsentation erfolgt auf dem Präsentationstisch. Auf dem Tisch befindet sich nur das Modell, ansonsten nichts. Für die Präsentation der Modelle wurden zuvor die Regeln erklärt:

- Erzählen Sie die Geschichte des Modells und nicht Ihre Geschichte.
- Jeder Stein hat eine Bedeutung, ansonsten kann der Stein weg.
- Tipp-Regel: Mit einer verlängerten LEGO®-Antenne muss auf die jeweiligen Steine gezeigt werden.
- Die Augen sind auf das Modell gerichtet und nicht auf die Zuschauer*innen (Zuhörer*innen).

Als Nebeneffekt können die Dozierenden aus dieser Übung noch Verbesserungspotenziale für den Studienstart mitnehmen.

Produktentwicklung mit Hilfe der LSP-Methode

In einer zweiten Sitzung (Dauer: 3 Stunden) geht es dann um das eigentliche Thema, die Entwicklung des Workshops zu Scrum. Zwischen den beiden Sitzungen liegt eine Woche Zeit. Um das Wissen wieder aufzufrischen, wird als Warm-Up die 5-Steine-Methode genutzt. Alle Studierenden suchen sich 5 Steine und bauen innerhalb von 30 Sekunden etwas (keine Vorgabe). Das Gebaute wird an ein Gruppenmitglied weitergegeben. Die Teilnehmenden erklären nun nacheinander, was das Modell darstellt.

Anschließend folgt die Ideenfindung für das Scrum-Workshopformat. Analog können hier auch Ideen für andere Veranstaltungen, für Curricula etc. partizipativ entwickelt werden. Für dieses Produkt wurde folgende Aufgabe gestellt: „Bauen Sie ein Modell, wie Sie sich vorstellen, dass Scrum praktisch innerhalb von 3 Stunden vermittelt wird.“ Alle Studierenden haben dann 10 Minuten Zeit, um ihr Einzelmodell auf einer grünen Bauplatte zu bauen. Die Modelle werden danach auf dem Präsentationstisch vorgestellt. Hierfür sind ca. 5 Minuten pro Teilnehmer*in einzuplanen. Anschließend führen die Studierenden in Gruppen die Einzelmodelle auf zwei grauen Grundplatten zu einem Gruppenmodell zusammen. Die Regeln sind wie folgt:

- Bestandteile der Einzelmodelle, die weitergenutzt werden sollen, werden vom Einzelmodell auf das Gruppenmodell gebracht.
- Wer spricht, der baut.
- Neue Steine dürfen hinzugenommen werden.

Ergebnis des Projekts an der Hochschule München ist das Format 3h Scrum (3 Hours Scrum, <http://3h-scrum.de/>), als Abkürzung für Scrum in drei Stunden. Studierende haben einen Moderationskoffer mit Materialien entwickelt, mit dem Scrum innerhalb von drei Stunden spielerisch erlernt werden kann.

Reflexion und Tipps

Das Prinzip, dass Studierende Lehrformate entwickeln, die von anderen Studierenden genutzt werden, ist zu einem Erfolgskonzept geworden. Inzwischen wurde dieses Vorgehen an der Hochschule München schon mehrmals eingesetzt, und alle Formate sind regelmäßig im Einsatz. Durch den Einsatz der LSP-Methode in der kreativen Ideengenerierung steht das Konzept des zukünftigen Formats schon sehr frühzeitig fest und alle Studierenden haben eine konkrete Vorstellung, was in den restlichen Sitzungen des Semesters umgesetzt wird.

Bei der Durchführung in der Bauphase hat sich gezeigt, dass die Vielfalt der Bausteine eine Herausforderung darstellen kann. Mit Vielfalt ist gemeint, dass besonders Bausteine aus dem Con-



nections Kit eine Erklärung benötigen. Die Erklärung bietet sich begleitend an, z. B. wenn die Teilnehmenden Steine suchen; so kann immer mal wieder etwas von den Moderator*innen gebaut werden. Dies unterstützt beim Verständnis der Bausteine und zeigt, dass es mehr als nur eine Verwendung gibt. Dies bietet sich z. B. auch an, wenn einige Teilnehmende Anzeichen einer gewissen Langeweile zeigen. Dies ist normal für solche Workshops. Hier helfen einfache Fragen zum bisher gebauten Modell, und schon geht es weiter.

Die Duck Challenge hat sich als Start für die Workshops mit der LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode sehr bewährt. Hier ist wichtig, dass alle Steine gleich sind. Die Steine sind dafür in kleinen Tütchen abgepackt. Auch bei großen Gruppen lässt sich die Methode sehr gut durchführen. Die erweiterte Duck Challenge mit den Fotos ist ein gutes Instrument für das initiale Teambuilding, benötigt aber Zeit.

Nicht zu verschweigen ist, dass der Auf- und Abbau von Workshops mit der LSP-Methode Zeit in Anspruch nimmt. Hier hat sich gezeigt, dass ein gemeinsames Aufräumen sehr viel Zeit einspart. Dies verhindert auch, dass alle Bausteine schnell in eine Kiste geworfen werden. Ein solches hastiges Aufräumen sollte zwingend vermieden werden.

Abschließend bleibt zu sagen, dass die LSP-Methode in der Lehre ein großer Gewinn ist, und außer etwas Mut und einigen Steinen benötigen Dozierende nichts. Spielen Sie einfach mit!