



Raumgestaltung als Basis für einen strukturierten Kreativprozess in den Seminaren der internationalen Gesundheitspolitik und -ökonomie

Mirco Steudtner, Prof. Dr. Tom Schaal
Westfälische Hochschule Zwickau

Mirco Steudtner ist Dozent für Gesundheitswissenschaften an der Fakultät Gesundheits- und Pflegewissenschaften an der Westfälischen Hochschule Zwickau und setzt die Methode LEGO® SERIOUS PLAY® im Dienstleistungsmanagement sowie Gesundheitssystemvergleich ein. Tom Schaal ist Professor für Management im Gesundheitswesen an der Fakultät Gesundheits- und Pflegewissenschaften an der Westfälischen Hochschule Zwickau und zertifizierter LEGO® SERIOUS PLAY®-Facilitator. Er setzt die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode im Risk Management and Management Control sowie Gesundheitssystemvergleich ein.

Hochschulbereich:

Masterstudiengang „Gesundheitswissenschaften“

Veranstaltung:

Gesundheitspolitik und -ökonomie im internationalen Vergleich

Zielgruppe:

Masterstudierende im ersten Semester

Zeitraumen:

Auftaktworkshop mit 180 Minuten

4 Präsenzveranstaltungen mit je 90 Minuten

Selbststudium mit Nutzung des Kreativraumes

Gruppengröße:

16–24 Studierende

Eingesetztes Material:

6 Identity and Landscape Sets (Setnummer 2000430),

6 Connections Kits (Setnummer 2000431)

Raumkonfiguration:

Kreativraum mit vier Design-Thinking Kreativinseln. Eine Kreativinsel umfasst einen Design Thinking Table und ein Design Thinking Whiteboard Large. Zwei Kreativinseln teilen sich einen DT-Line ToolRack M mit den LEGO® SERIOUS PLAY®-Sets.

Modellart:

Individuelles Modell, Gruppenmodell

Didaktisches Ziel:

Förderung von Kollaboration und Kreativität mit Blick auf das Paradigma der Lern- und Studierendenorientierung und semesterbegleitenden Prüfungsvorbereitung

Ausgangslage

Die co-kreative Innovationsmethode Design Thinking (DT) mit dem menschenzentrierten und kollaborativen Ansatz sowie dem schnellen Testen von Prototypen wurde bereits von einigen Autoren als Ergänzung zu bestehenden Ansätzen in den Gesundheitswissenschaften identifiziert (Roberts et al., 2016; Huang et al., 2018). In der Didaktik der Gesundheitsberufe wird das Potenzial von DT für die Entwicklung von Problemlösungskompetenz zunehmend aufgegriffen (McLaughlin et al., 2022; McLaughlin et al., 2019; Romero & Donaldson, 2023) und deckt sich mit der Bedeutung innovativer Ansätze für Versorgungsmodelle im Gesundheitswesen (Hendricks et al., 2018; Leary et al., 2022). Insofern war die didaktische Eignung von DT für die Qualifikationsziele des Moduls Gesundheitspolitik und -ökonomie im internationalen Vergleich gegeben und steht im Zusammenhang mit dem forschenden Lernen mit einer literaturbasierten Entwicklung von Forschungsfragen über Datenerhebung und -analyse (Straub et al., 2020). Der strukturierte kreative DT-Prozess bestand im Modul Gesundheitspolitik und -ökonomie im internationalen Vergleich

aus einem Problem- sowie einem Lösungsraum und entsprach dem „doppelten Diamanten“ (Design Council). Beide Phasen erstreckten sich über zwölf Wochen. Im Lösungsraum sieht der DT-Prozess beispielsweise den Einsatz von LEGO®-Material zum Bau von Prototypen vor. Dies ist die Schnittstelle zum Einsatz von LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) im vorliegenden Beitrag. Der LSP-Ansatz folgt der Flow-Theorie von Csíkszentmihályi (1975), nach der Flow positive Emotionen hervorruft. Diese Flow-Erfahrung ist in der Theorie und Praxis des DTs eher unterrepräsentiert (Primus & Sonnenburg, 2018) und wurde mit der LSP-Methode im Lösungsraum prominent eingesetzt.

Es ist kein Geheimnis, dass die Gestaltung des räumlichen Umfeldes die Kreativität bei den Studierenden fördern kann. Das Inventar der meisten Seminarräume ist dafür wenig flexibel. Die Räume müssen für diesen Zweck mit einem erheblichen Aufwand vorbereitet werden, aber auch dann unterstützen diese Räume kaum „echte“ Kollaboration und Kreativität. Mit Blick auf das Paradigma der Lern- und Studierendenorientierung stellt dies eine didaktische Herausforderung dar. Diese Herausforderung wurde 2021 mit der Sonderzuweisung des SMWK für Investitionen und



Sachaufgaben angegangen und ein Kreativraum zur Unterstützung unterschiedlicher Arbeitsmodi eingerichtet. Der physische Raum ist eines der unterstützenden Elemente von DT. Vier Kreativinseln mit 24 DT-Arbeitsplätzen unterstützen die Kollaboration und Kreativität der Studierenden u. a. mit DT-Tischen und bewegbaren Whiteboards für eine aktive Teamarbeit (vgl. Abb. 1). DT wird in der Hochschullehre als Möglichkeit gesehen, eine innovative Lernumgebung zu schaffen, um eine studierendenzentrierte und handlungsorientierte Lehre und Prüfung zu ermöglichen (Härer, Florian & Herzwurm 2022).



Abb. 1: Blick in den Kreativraum.

Alle Kreativinseln können auf einen Materialtisch mit Protoboxen zugreifen. Zwei Kreativinseln teilen sich einen ToolRack mit jeweils drei Identity and Landscape Sets und Connections Kits. Mobile Raumteiler grenzen die Kreativinseln voneinander ab. Die Oberflächen des Raumteilers können zur Visualisierung von Arbeitsergebnissen o. ä. verwendet werden. Mögliche Kurzvorträge der Lehrenden werden mit einer interaktiven, beweglichen Tafel unterstützt. Innerhalb weniger Minuten lässt sich der Raum frontal ausrichten. Das WLAN ist sehr gut und die Studierenden können auf Online-Informationen im Sinne hybriden Lernens zugreifen. Die Raumgestaltung ermöglichte die Weiterentwicklung des Mastermoduls Gesundheitspolitik und -ökonomie im internationalen Vergleich. Nach Abschluss des Moduls sollen die Studierenden in der Lage sein, unterschiedliche Systeme theoretisch und empirisch vergleichend zu bewerten, zu synthetisieren und alternative Modelle zu entwerfen. Die Rückmeldungen der Studierenden in den vergangenen Jahren haben gezeigt, dass gerade beim Vergleich der Gesundheitssysteme die Motivation der Studierenden stark nachgelassen hat, da nur Hausarbeiten geschrieben wurden. Durch die Überarbeitung des Moduls mit der Methode LEGO® SERIOUS PLAY® wird Wissen spielerisch durch praktisches Tun vermittelt.

Vorgehen

Zu Beginn des Moduls wurden den Studierenden vier Wochen lang Schlüsselthemen für systemübergreifendes Lernen im europäischen Raum aus dem TO-REACH-Projekt (Nolte & Groenewegen, 2021) vorgestellt und diskutiert. Damit war der Problem-

raum von DT eröffnet. Nach dieser Einführung sollten sich die Studierenden in Gruppen von drei bis vier Mitgliedern zu einem selbst gewählten Thema zusammenfinden. Es bildeten sich vier Gruppen. Im Selbststudium sollten die Studierenden im Zeitraum von vier Wochen das Problem mittels systematischer und narrativer Literaturrecherche aufarbeiten. In vier Präsenzveranstaltungen wurden kreative Methoden eingesetzt, um die analytischen Fähigkeiten der Studierenden in einem internationalen und komplexen Umfeld anhand ihres selbstgewählten Themas zu vertiefen. Ein wöchentliches Expert*innenfeedback zum aktuellen Arbeitsstand ermöglichte eine umfassende und zielgerichtete Auseinandersetzung mit dem selbst gewählten Thema. Die Prüfung beinhaltete mindestens fünf kritische Fragen pro Gruppe an die LEGO®-Modelle der anderen. Um die Studierenden darauf vorzubereiten, wurde bereits in dieser frühen Phase nach einer kurzen Präsentation der Arbeitsergebnisse aus dem Selbststudium ein Peer-Feedback eingeführt.

Der Lösungsraum wurde mit einem Workshop eröffnet, bei dem die LEGO® SERIOUS PLAY®-Methode zum Einsatz kam. Der Eröffnungsworkshop begann mit der Erläuterung der Spielregeln. Den Teilnehmer*innen wurde erklärt, dass sie Fragen in das Modell einbringen sollten und dass es kein richtig oder falsch gibt. Stattdessen wurde ihnen geraten, sich auf den Prozess einzulassen. Als erste Challenge wurden die Teilnehmer*innen aufgefordert, eine Brücke in drei Minuten zu bauen, und zwar „mit 2 Füßen – so hoch, so weit und so schön, wie möglich“. Obwohl alle Teilnehmer*innen gleiche Steine, die gleiche Aufgabe und die gleiche Zeit zum Bauen hatten, waren alle Brücken unterschiedlich. Dies führte zu der Erkenntnis, dass jede*r ihre/seine eigene Perspektive und Wahrnehmung hat, die sichtbar wurde. Die Brücke wurde dann zerstört, was zu einem Identifikationsprozess, einer emotionalen Verbindung und einer persönlichen Beziehung führte. Die Arbeit mit den Händen förderte außerdem die Kreativität und sprach fast alle Sinne an. Es wurde auch die Metapher „wichtiger beruflicher Meilenstein“ verwendet, um Storytelling zu betonen. Jede*r Teilnehmer*in erzählte „seine“ bzw. „ihre“ Geschichte zum Modell, das Metaphern enthielt. In Kombination mit der Geschichte wurden diese Metaphern „begreifbar“. Es wurde auch erklärt, dass die Methode LEGO® SERIOUS PLAY® auf wissenschaftlichen Grundlagen basiert. Ein zentrales Element davon ist die Hand-Gehirn-Verbindung, die sensorisch und motorisch im Vergleich zu anderen Körperregionen besonders stark ausgeprägt ist. Forschungen haben ergeben, dass Denkprozesse in Verbindung mit körperlicher Bewegung und Empfindung – und insbesondere mit den Händen – zu einem tieferen und langanhaltenden Verständnis der Umgebung und ihrer Möglichkeiten führen.

Zum Abschluss des Workshops wurde der Zusammenhang zwischen individuellem Modell und anschließender Zusammenführung in das gemeinsame Modell sowie die Möglichkeit externe Faktoren über „Agenten“ abzubilden erklärt, um die Studierenden für das eigentliche Thema des internationalen Gesundheitssystemvergleichs in seiner Komplexität zu sensibilisieren und die damit verbundene praktische Umsetzung ideal vorzubereiten.

Darüber hinaus dient Storytelling im organisationalen Kontext der Sozialisation, der Identifikation und als Interpretationsrahmen (Bittelmeyer, 2004). Ziel war es, die Vorteile des Spielens und Modellierens mit den realen Problemstellungen der selbst ge-



wählten Themen zu verbinden.

Der Prozess mündete mit der Prüfungsleistung in einem 45-minütigen LSP-Vortrag (Abb. 2), der an das EMED-Format angelehnt war. Im Vorfeld war für alle Beteiligten ein mindestens vierseitiges Handout zu erstellen. Die Studierenden beschrieben Strategien zur Umsetzung durch die Politik eines selbstgewählten OECD-Mitgliedsstaates und verglichen diese mit Deutschland. Diese Ansätze wurden für Deutschland bewertet und ein fertiges alternatives Modell für Deutschland mithilfe der LSP-Methode präsentiert. Es schloss sich eine von den Studierenden moderierte Diskussionsrunde von 15 Minuten an.

Zur Vorbereitung der Prüfungsleistung standen den Studierenden im Rahmen der Lehrveranstaltung vier Präsenztermine zur Verfügung. Somit konnte semesterbegleitend in den Lehrveranstaltungen kontinuierlich zunächst das individuelle Modell und anschließend das gemeinsame Modell entstehen. Zu Beginn jeder Veranstaltung sollten die Studierenden einen recherchierten Aspekt ihrer Fragestellung aus dem Selbststudium mit LEGO®-Bausteinen umsetzen. Dabei standen die Studierenden vor der Herausforderung, das umfangreiche recherchierte Material inkl. der Ergebnisse ihrer Diskussion in ein relativ überschaubares LEGO®-Modell zu überführen, in dem sich alle Studierenden wiederfinden. Im Vergleich zur klassischen Lehre kommt es dabei zu spontanen und interaktiven Coaching-Sitzungen seitens der Lehrenden. Inhalte, Ziele und Problemstellungen werden erst während der Lehrveranstaltung sowie gruppenbezogen entwickelt



Abb. 2: Alternative Prüfungsleistung LEGO® SERIOUS PLAY®-Vortrag.

und adressierten ebenso das Selbststudium zur Vorbereitung der folgenden Lehrveranstaltung. Dies erfordert einen intensiven Betreuungsaufwand. Nach 45 bis 60 Minuten Gruppenarbeitszeit wurden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und mit den anderen Gruppen diskutiert. Ziel war es, den Austausch und ein vertieftes Problemverständnis innerhalb der Gruppe zu fördern. Bei Bedarf konnten die Studierenden im Rahmen des Selbststudiums im Kreativraum an ihren Modellen weiterarbeiten, sich mit den anderen Gruppen zu ihren Modellen austauschen und Konsultationstermine mit den Lehrenden vereinbaren.

Reflexion und Tipps

Die spielerische Auseinandersetzung mit der LSP-Methode führte für die Studierenden zu einem vertieften Verständnis der jeweiligen Problemstellung. Dieses tiefe Eintauchen in ein Thema wäre nach Aussage der Studierenden in Einzelarbeit nicht möglich gewesen und zeigte Potenziale zur Förderung sozialer Kompetenzen auf, wie sie bereits bei Management-Studierenden nachgewiesen werden konnten und für einen managementorientierten Studiengang wie die Gesundheitswissenschaften von Bedeutung sind (Martin-Cruz et al., 2022). Zudem konnte mit dem praktischen Durchlaufen des LSP-Prozesses die Methodenkompetenz der Management-Studierenden erweitert werden. Das wurde für die spätere berufliche Tätigkeit als hilfreich empfunden. Die inhaltliche Durchdringung der Themen mittels des LSP-Vortrags übertraf deutlich die Qualität der bisherigen klassischen Hausarbeiten. Empfehlenswert ist ein anschließendes Feedbackgespräch mit den Studierenden zu ihrem LEGO®-Modell und der Forschungsfrage.

Im Rahmen der TAP-Evaluation konnte der Erfolg bestätigt werden. Trotz der erschwerten Bedingungen während der COVID19-Pandemie wurden u.a. die Umsetzung der Theorie in die Praxis sowie die bessere Anschaulichkeit und der Perspektivwechsel durch das Projekt mit der LSP-Methode als sehr lernförderlich empfunden. Auch aus Sicht der Lehrenden bestätigte die als hoch empfundene Motivation der Studierenden diesen Aufwand.

Weiterführende Literatur

Bittelmeyer, A. (2004). Geschichten, die das Unternehmen schreibt. Manager-Seminare, 78.

Härer, F., & Herzwurm, G. (2022). Design Thinking als agiler Ansatz zur Entstehung von innovativen Lernumgebungen. die hochschullehre, 8(19).

Hendricks, S., Conrad, N., Douglas, T. S., & Mutsvangwa, T. (2018). A modified stakeholder participation assessment framework for design thinking in health innovation. *Healthcare*, 6(3), 191–196. <https://doi.org/10.1016/j.hjdsi.2018.06.003>

Huang, T. T. K., Aitken, J., Ferris, E., & Cohen, N. (2018). Design thinking to improve implementation of public health interventions: An exploratory case study on enhancing park use. *Design for Health*, 2(2), 236–252. <https://doi.org/10.1080/24735132.2018.1541047>



Leary, M., Cacchione, P. Z., Demiris, G., Carthon, J. M. B., & Bauermeister, J. A. (2022). An integrative review of human-centered design and design thinking for the creation of health interventions. *Nursing Forum*, 57(6), 1137–1152. <https://doi.org/10.1111/nuf.12805>

Martin-Cruz, N., Martin-Gutierrez, A., & Rojo-Revenga, M. (2022). A LEGO® Serious Play activity to help teamwork skills development amongst business students. *International Journal of Research & Method in Education*, 45(5), 479–494. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2021.1990881>

McLaughlin, J. E., Chen, E., Lake, D., Guo, W., Skywark, E. R., Chernik, A., & Liu, T. (2022). Design thinking teaching and learning in higher education: Experiences across four universities. *PLOS ONE*, 17(3), e0265902. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0265902>

McLaughlin, J. E., Wolcott, M. D., Hubbard, D., Umstead, K., & Rider, T. R. (2019). A qualitative review of the design thinking framework in health professions education. *BMC Medical Education*, 19(1), 98. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1528-8>

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. Jossey-Bass.

Nolte, E. & Groenewegen, P. (2021). How can we transfer service and policy innovations between health systems?. *European Observatory on Health Systems and Policies*. European Observatory on Health Systems and Policies.

Primus, D. J., & Sonnenburg, S. (2018). Flow Experience in Design Thinking and Practical Synergies with Lego Serious Play. *Creativity Research Journal*, 30(1), 104–112. <https://doi.org/10.1080/10400419.2018.1411574>

Roberts, J. P., Fisher, T. R., Trowbridge, M. J., & Bent, C. (2016). A design thinking framework for healthcare management and innovation. *Healthcare*, 4(1), 11–14. <https://doi.org/10.1016/j.hjdsi.2015.12.002>

Romero, V., & Donaldson, H. (2024). Human-centred design thinking and public health education: A scoping review. *Health Promotion Journal of Australia*, 35(3), 688–700. <https://doi.org/10.1002/hpja.802>

Straub, J., Plontke, S., Ruppel, P. S., Frey, B., Mehrabi, F., & Ricken, J. (Hrsg.). (2020). *Forschendes Lernen an Universitäten: Prinzipien, Methoden, Best-Practices an der Ruhr-Universität Bochum*. Wiesbaden: Springer Gabler. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30828-5>