

Design Thinking Workshop „Alternative Prüfungsformate“

Zielgruppe: Lehrende, die offen für innovative Methoden sind	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Die Phasen und Methoden des Design Thinking Prozesses benennen können, • unterschiedliche Design Thinking Methoden einsetzen können, • einen Prototyp erstellen können, der in der Lehre getestet werden soll, • den Prototyp nach erhaltenem Feedback anpassen.
Termin:	02.12.2021 bis 17.03.2022
Zeitraum:	02.12.2021: 09:00 - 14:00 Uhr - Kick-Off 13.01.2022 und 10.02.2022: jeweils 10:00 - 11:30 Uhr - Zwischentreffen 17.03.2022: 09:00 - 12:15 Uhr - Abschlusstreffen
Plätze:	12 Teilnehmende
Referent/-in:	Dr. Anke Marks und Alexander Sperl, Zentrum für Lernen und Innovation
Ansprechperson:	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Tanja Adamus, FernUniversität in Hagen Tanja.Adamus@FernUni-Hagen.de • Alexander Sperl, FernUniversität in Hagen Alexander.Sperl@FernUni-Hagen.de

8.2 Design Thinking Workshop „Alternative Prüfungsformate“

Design Thinking bietet einen iterativen Methodenrahmen für die Lösung von komplexen Problemen und für die Entwicklung von neuen Ideen. Dabei wird eine Reihe von Kreativmethoden genutzt, die z.B. im Designbereich schon länger bekannt sind.

Im Workshop soll dieser Methodenrahmen an der FernUni zum ersten Mal für die Bearbeitung von Herausforderungen in der Lehre eingesetzt werden. Im ersten Durchgang wird das Thema „Alternative Prüfungsformate“ in den Fokus rücken. Die Teilnehmenden werden in Teams Prototypen entwickeln, die in der Lehre testweise eingesetzt und entsprechend der Feedbacks der Testpersonen angepasst werden. Bei einem Prototyp kann es sich um ein Konzept, eine Lernumgebung, toolgestützte Szenarien oder ähnliches handeln. Wichtig ist, dass der Prototyp in der „echten“ Lehre getestet werden kann.

Der Ablauf des Workshops gliedert sich in drei Teile:

In einem Kick-Off-Treffen wird zunächst in die Methode des Design Thinking eingeführt. Die Teilnehmenden teilen sich in drei Teams auf. Teil jedes Teams werden ein*e Studierende*r und ein*e externe*r Expert*in sein. Die Teams werden im Kick-Off-Treffen die Phasen 1-5 der Design Thinking Methode (Problem verstehen, Beobachten, Fokussieren, Ideen generieren, Prototyp entwickeln) durchlaufen. (6 AE)

Nach dem Kick-Off sollen die Prototypen mit Testpersonen aus der Lehre zu Einsatz kommen. In dieser zweiten Phase, die drei Monate dauert, werden den Teams je zwei Treffen angeboten, um Anpassungen am Prototyp vorzunehmen. Diese Phase konzentriert sich auf die iterative Herangehensweise von Design Thinking. Je nach Bedarf werden gegebenenfalls Kontakte zu weiteren Expert*innen vermittelt, die bei der Realisierung des Prototyps unterstützen. (6 AE für die Testphase, plus jeweils 2 AE für die Treffen)

In einem Abschlusstreffen sollen die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert werden. (4 AE)

Der Design Thinking Workshop wurde als QuickWin des Zentrums für Lernen und Innovation (ZLI) konzipiert. Dabei wird ein exploratives Vorgehen gewählt, dessen Ausrichtung sich bei weiteren Durchläufen gegebenenfalls ändern kann. Der Workshop soll den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, neue Konzepte zu entwickeln und in der Lehre einzusetzen. Ziel ist es, die entstandenen Prototypen nachhaltig in der Lehre zu verankern. Dabei wird das ZLI unterstützen.

Hinweise

Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt vom eigenen Schreibtisch aus über die Lernplattform Moodle sowie das virtuelle Klassenzimmer Adobe Connect. Für Adobe Connect sind ein an das Internet angeschlossener Rechner sowie ein Headset erforderlich. Ausführliche Informationen zu den technischen Voraussetzungen sind im Helpdesk-Wiki nachzulesen.

Die erforderlichen Zugangsdaten und/oder Links für diesen Kurs erhalten Sie wenige Tage nach Ablauf der Anmeldefrist per E-Mail.

Anmeldefrist: 22.11.2021

Ort: Online

Referent/-in: Dr. Anke Marks und Alexander Sperl, Zentrum für Lernen und Innovation

Bitte melden Sie sich über folgendes [Online-Formular](#) an. Vielen Dank!

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!