Methodenblatt 3: Prototypen-Werkstatt

Ziel. Zwei bis drei Ideen so weit bauen, dass Kinder oder Jugendliche sie am selben Tag ausprobieren können, und die Entscheidung des Fachteams auf diese Erfahrung stützen.

Eignung. Klausur, Startveranstaltung, Fachteam-Tag. Besonders dann, wenn ein Angebot neu aufgesetzt oder ein eingeschlafenes wiederbelebt werden soll.

Gruppengröße. 12 bis 30 Personen im Fachteam-Teil, dazu 6 bis 10 eingeladene Kinder oder Jugendliche. Die Gäste sind zweimal im Raum: zu Beginn als Befragte, am Ende als Testpersonen.

Dauer. 4 Stunden ab Treffpunkt (30 Minuten Aufbau, 210 Minuten Programm). Die Gäste sind davon rund 70 Minuten da, verteilt auf zwei Blöcke.

Raum und Material. Ein großer Raum mit Bautischen, dazu ruhige Ecken für Interviews. Bastelmaterial (Karton, Papier, Klebeband, Scheren, Stifte, Schnur), Moderationskärtchen, Plakate, Klebepunkte, Stoppuhr, Verpflegung für die Gäste.

Vorbereitung. Einladung der Kinder und Jugendlichen mit klarer Zeitangabe für beide Blöcke, Einverständnis der Eltern bei Minderjährigen, Betreuung in der Zwischenzeit. Interviewleitfaden mit vier Alltagsfragen. Pro Kleingruppe eine Person, die das Mitschreiben übernimmt.

Zeit	Dauer	Was	Wer	Material
09:00	30	Treffpunkt Kernteam, Bautische, Interviewecken, Material	Kernteam	
09:30	15	Ankommen, Rahmen, Gäste begrüßen und vorstellen	Moderation	
09:45	35	Verstehen: Interviews in Kleingruppen, danach Gäste verabschieden	alle, Gäste	Leitfaden, Notizblätter
10:20	20	Fokussieren: eine „Wie können wir“-Frage formulieren	alle	Flipchart
10:40	15	Pause		Verpflegung
10:55	25	Ideen entwickeln, erst sammeln, dann zwei bis drei auswählen	alle	Kärtchen, Klebepunkte
11:20	40	Bauen: pro Idee ein grober Prototyp	Kleingruppen	Bastelmaterial
12:00	30	Testen: Gäste probieren aus, Fachteam beobachtet und schreibt mit	alle, Gäste	Beobachtungsbogen
12:30	20	Auswerten, entscheiden, nächste Schritte terminieren	Moderation	Protokoll
12:50	10	Abschluss	Moderation	
13:00		Ende		

Moderationshinweise. Die Interviews ohne Angebotsliste führen. Auf die Frage „Würdest du zu einem Jugendtreff kommen?“ antworten Jugendliche höflich, und das Ergebnis ist wertlos. Beim Bauen die Zeit knapp halten und laut mitzählen; unter Zeitdruck entstehen grobe Prototypen, und an groben Prototypen wird eher Kritik geäußert. In der Testphase gilt für das Fachteam Redeverbot bis auf Verständnisfragen.

Stolpersteine. Die Gäste nur begrüßen und wieder verabschieden, statt sie zu befragen und testen zu lassen. Den eigenen Prototyp im Test verteidigen. Und ohne Entscheidung auseinandergehen; die 20 Minuten am Schluss sind kein Puffer.

Herkunft. Tim Brown hat Design Thinking 2008 im Harvard Business Review beschrieben. Die fünf Schritte stammen aus dem „Design Thinking Bootleg“ des Hasso Plattner Institute of Design

in Stanford (2018), dort im englischen Original „Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test“. Der Einbezug der Zielgruppe als Testpersonen gehört zum Verfahren; die hier vorgeschlagene Umsetzung für ein pfarrliches Fachteam ist mein Vorschlag und kein belegtes Standardsetting.