



## Pressemitteilung vom 21.06.2022

### Un(an)fassbares begreifbar machen

#### Trainingsworkshop mit kleinen Spielzeugsteinen

Viele der aktuellen Herausforderungen für Unternehmen und Institutionen beruhen auf der Notwendigkeit, sich dramatischen Veränderungen zu stellen. Um dies schnell, zielsicher und innovativ zu bewerkstelligen, bauen aktuelle Kreativ- und Innovationsmethoden, wie zum Beispiel Design Thinking und Lean Innovation, darauf, Problemstellungen schnell zu erfassen und Lösungsansätze iterativ durch schnelles Prototyping zu verfeinern.

Bei gegenständlichen Produkten ist 3D-Druck hier ein probates Mittel – aber wie kann man Dinge prototypisch verfeinern, die kein physischer Gegenstand sind, zum Beispiel die Unternehmenskultur, die Bereichsstrategie, die Teamvision, das Geschäftsmodell, Dienstleistungs- und App-Ideen?

Fünf Mitarbeiter\*innen der Hochschule Kaiserslautern erlernten Ende Mai bei einem Trainingsworkshop die Nutzung der LEGO® SERIOUS PLAY®-Materialien und -Methoden kennen und deren Einsatz bei Workshops zu oben genannten Themenfeldern. Professor Thurnes vom Kompetenzzentrum OPINNOMETH der Hochschule Kaiserslautern führte den zweitägigen Trainingsworkshop im Makerspace des Fachbereichs Betriebswirtschaft durch, in dem die erforderlichen Materialien zur Verfügung stehen.

Mit „Spielerei“ hat der Workshop übrigens recht wenig zu tun, obgleich die Problemstellungen mit Hilfe von Spielzeug bearbeitet werden. Hierzu wird in einem Workshop zunächst kurz geübt, wie den Spielsteinen und Konstrukten eine eigene Bedeutung (Metapher) zugewiesen werden kann: während der 8-noppige weiße Baustein für eine Teilnehmerin einen Eisbär darstellt, repräsentiert er für einen anderen Teilnehmer ein Gebäude. In einer weiteren Übung steht das Storytelling im Mittelpunkt: mit Bausteinen erstellte Figuren oder Konstrukte erlauben das Erzählen von Handlungen, welche die Antwort auf eine spezifische Fragestellung darstellen. Nach diesen einführenden Übungen stehen dann die eigentlichen Sachfragen im Mittelpunkt und die Teilnehmenden „bauen“ individuelle Antworten zu einer gestellten Frage, wie zum Beispiel: „Wofür loben Studierende in 10 Jahren die Hochschule?“ Da es sich um eine konsensorientierte Methode handelt, werden alle „gebauten“ Antworten – sogenannte Individualmodelle – im Stillen erstellt und danach in der Gruppe erläutert. Sie sind der Ausgangspunkt für weitere Bauaufträge oder auch das gemeinsame Zusammenfügen der Einzelmodelle in ein großes Gruppenmodell. Auch prozessuale Beziehungen, die Wirkung von Einflussgrößen etc. können „gebaut“ und integriert werden. Dies alles geschieht nach einem bestimmten Regelwerk, das dafür sorgt, dass keine Meinung untergeht oder übertönt wird. Je nach Thematik kann dieser Vorgang mehrere Stunden oder auch Tage in Anspruch nehmen.

Der große Vorteil der angewandten Methodik liegt darin, dass nach dem anfänglichen Üben von Metaphernbildung und Storytelling „Unanfassbares“ tatsächlich eine im wahrsten Sinne des Wortes „begreifbare“ Form erhält, mit der dann sehr konkret weitergearbeitet werden kann. Die Vorzüge eines

intuitiven, haptischen Prototypings sind somit auch für abstrakte Fragestellungen der Personal- und Organisationsentwicklung, des Innovationsmanagements und des Change-Managements nutzbar.

Weitere Informationen im Internet:

Kompetenzzentrum OPINNOMETH: [www.hs-kl.de/opinnometh](http://www.hs-kl.de/opinnometh)

Beigefügtes Bildmaterial:

workshop\_begreifbar1.jpg: Teilnehmende am Workshop

Ihr Ansprechpartner:

Prof. Dr.-Ing. Christian M. Thurnes +++ 0631-3724-5265 +++ [Christian.Thurnes@hs-kl.de](mailto:Christian.Thurnes@hs-kl.de)

---

V.i.S.d.P. Prof. Dr. Hans-Joachim Schmidt, Präsident der HS Kaiserslautern ++ Tel: 0631/3724-2100 ++ Mail: [praesident@hs-kl.de](mailto:praesident@hs-kl.de)

Red.: Pressestelle HS Kaiserslautern +++ Mail: [presse@hs-kl.de](mailto:presse@hs-kl.de)

Tel. Pressestelle KL: 0631/3724-2525 +++ Tel. Pressestelle PS: 0631/3724-7081 +++ Tel. Pressestelle ZW: 0631/3724-5136