

## Design Thinking als innovativer pädagogischer Ansatz zur Steigerung der Motivation im DaF-Unterricht – eine praxisbezogene Studie

Marieta Grigorova, Gymnasium für Mathematik und  
Naturwissenschaften „Vassil Drumev“, Veliko Tarnovo

Marieta Grigorova ist Deutschlehrerin am Gymnasium für Mathematik- und Naturwissenschaften „Vassil Drumev“ in Veliko Turnovo und unterrichtet Deutsch als erste und zweite Fremdsprache. Innovative Pädagogik und die Möglichkeiten, die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien im Unterricht einzusetzen, faszinieren sie.

E-Mail: D1606@sd.uni-vt.bg, marieta\_grigorova@abv.bg

**Abstract:** *I'll never learn it because I'll never need it in my life:* every high school teacher has probably heard this sentence at least once when students explain why they don't understand the material and don't want to take the time to do so. Such "honesty" is a clear sign of loss of motivation, which in today's digital age is present to varying degrees at all levels of education. This article, however, focuses on learning and teaching German as a foreign language in high school education, seeking to answer the question of what is meant by learning and teaching motivation, how this can be positively influenced, and to what extent innovative pedagogical approaches such as design thinking offer useful applications for increasing it.

**Key words:** Design Thinking, Innovative pedagogy, Empathy, Learning autonomy

Obwohl es keine allgemeingültige Definition von Motivation und Motivieren im Klassenraum gibt, hat jeder von uns je nach seiner Erfahrung bestimmt eine Vorstellung davon. Das Wort *Motivation* stammt vom lateinischen Begriff *motivus*<sup>17</sup> – *Beweggrund* für eine bestimmte Handlung, für spezifisches Verhalten. Im Bereich der Pädagogik könnten wir die Motivation als den Antrieb zum Lernen bzw. als Grundlage für effektives Unterrichten interpretieren. In diesem Beitrag betrachten wir die Motivation unter dem Blickwinkel von *Design Thinking*<sup>18</sup>: einer zeitgenössischen, nicht-linearen Reflexion über die Unterrichtsmethodologie und -ziele, sowie den Unterrichtsinhalt, indem wir versuchen, Antworten auf drei Fragen zu finden:

### 1. Gehört das Motivieren zu den Haupt- bzw. Feinzielen des Unterrichts?

---

<sup>17</sup> So die berühmte Britannica-Enzyklopädie (Petri & Cofer 2024: <https://www.britannica.com/topic/motivation>).

<sup>18</sup> Der Begriff "Design Thinking" lässt sich ins Deutsche als "kreatives, gestalterisches Denken" übersetzen. In diesem Artikel habe ich mich dafür entschieden, bei der ursprünglichen englischen Bezeichnung zu bleiben, weil Design Thinking Hand in Hand mit bestimmten methodologischen Ansätzen geht, die in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts entstanden sind. Zu den Hauptvertretern dieses Konzepts, das sich noch heute dynamisch weiterentwickelt, gehören Herbert Simon, Donald Schön und Nigel Cross.

2. Wie erfolgreich könnten die Lehrkräfte die Motivation ihrer Lernenden beeinflussen?
3. Könnte Design Thinking als innovativer pädagogischer Ansatz dabei behilflich sein und wenn ja – wie?

Die vorliegende Argumentation und alle dazugehörigen Beispiele beziehen sich auf den gymnasialen Deutschunterricht.

Dabei geht diese Studie von einer nicht so populären Hypothese aus, und zwar: Das Motivieren ist kein Ziel, sondern ein begleitender Faktor des Lernprozesses und soll nicht allein in den Mittelpunkt der pädagogischen Bemühungen gestellt werden. Die Gründe dafür sind vielfältiger Natur: Motivation ist einerseits von vielen psychologischen und individuellen Faktoren abhängig, von denen die Lehrpersonen nicht genug Kenntnisse haben und nicht immer direkt beeinflussen können. Andererseits ist die alltägliche Anwendung der Fremdsprachenkenntnisse außerhalb des Ziellandes begrenzt, und man könnte auch nicht vorhersagen, in welchen Bereichen das erworbene Wissen künftig gebraucht wird.

Stattdessen befassen wir uns mit der Hypothese, dass ein erfolgreicher Lehr- und Lernprozess, der seine Ziele erfüllt und die Interessen und Bedürfnisse der Lernenden berücksichtigt, in der Regel die Motivation steigert. Um Beweise zu finden, versuchen wir zunächst den Begriff *Motivation* deutlicher zu klären und „Wege“ zu zeigen, wie man durch innovative Ansätze wie Design Thinking die Lernenden dazu bringen kann, den Unterricht mitzugestalten und aktiv daran teilzunehmen.

Im Beitrag setzen wir uns weiter mit einem praxisbezogenen Beispiel für eine Modell-Unterrichtsplanung für die 11. Klasse auseinander, die eine konkrete Anwendungsmöglichkeit für Design Thinking im DaF-Unterricht darstellt.

Motivation ist ein Begriff komplexer psychologischer Natur, deswegen werden in der Fachliteratur verschiedene Motivationsarten unterschieden. In der Artikelsammlung „SchülerInnen für lebenslanges Lernen motivieren“ der OECD<sup>19</sup> wird der Schwerpunkt auf den Unterschied zwischen *interner und externer Motivation* gelegt. Unter *externer Motivation* versteht man alle bewussten Bemühungen der Lehrkräfte die Lernenden für eine erfüllte Aufgabe zu belohnen: durch ein Lob vor der Klasse, eine ausgezeichnete Note<sup>20</sup> oder einen kleinen Preis. Zu der externen Motivation zählen auch die Versuche der SchülerInnen, negative Folgen wie eine schlechte Bewertung, Lehrerbemerkungen oder Enttäuschung der Eltern zu vermeiden. Die externe Motivierung hat jedoch auf Dauer eher negative Auswirkungen, denn „*extern motivierte Schüler [...] neigen dazu,*

<sup>19</sup> Organisation for Economic Co-operation and Development.

<sup>20</sup> Natürlich sollten die Lehrkräfte dabei nicht vergessen, dass die Noten als reine Förderungsmittel unzulässig sind.

sich so wenig wie nötig Mühe zu geben, um den Preis zu bekommen“ (OECD 2000: 28). Die Belohnung oder Strafe sind folglich keine effektiven Mittel für langfristige motivationsfördernde Wirkung.

Im Vergleich dazu versteht man unter *interner Motivation* „den individuellen Wunsch eine Aufgabe um ihrer selbst willen zu erfüllen“ (Bénabou & Tirole 2003: 49). Dabei ist das unmittelbare Ziel die Lösung der Aufgabe selbst, was Zufriedenheit und Stolz mit sich bringt und die Selbstsicherheit der Lernenden stärkt. Die *interne Motivation* wird in dieser Hinsicht nicht nur durch die Unterstützung der Lehrperson erreicht<sup>21</sup>, sondern erfordert bestimmte Eigenschaften, wie starken Willen, Geduld und Ausdauer, Offenheit anderen Kulturen und Traditionen gegenüber, Fähigkeit zur persönlichen Zielsetzung. Diese Motivationsart aufrechtzuerhalten, kann bei einer schwierigen Sprache wie die deutsche und besonders auf gymnasialer Etappe problematisch werden. „Kleinen Kindern fehlt es selten an Neugierde, im Teenager-Alter schrumpft aber häufig die Lust zum Lernen“ (OECD 2000: 11).

Das Gemeinsame zwischen beiden oben genannten Motivationsarten ist die Tatsache, dass sie von zahlreichen, für den Lernprozess auch äußerlichen Faktoren abhängen: „der allgemeine Gesundheitszustand, die Schlafmenge, die Selbstsicherheit, die eventuelle Belohnung [...], die Unterstützung vonseiten der Familie und Freunde, die möglichen Ablenkungen wie Fernsehen und Sport [...], das Wesen der Aufgabe, ihre Relevanz (zu den Interessen und Erfahrungen der Lernenden), der Schwierigkeitsgrad“ (OECD 2000: 27). Dazu können wir noch den emotionalen Zustand der Lernenden, die positive Einstellung der Kultur des fremden Landes gegenüber, die Bereitschaft, sich regelmäßig Mühe für den Erwerb des neuen Lernstoffs zu geben usw., zählen. Autoren wie Park empfehlen den Lehrkräften sich mit einigen von diesen Faktoren durch Umfragen bekannt zu machen, die bestimmte Aussagen, wie „Ich genieße das Lernen von Koreanisch sehr viel“ oder „Die Verbesserung meiner Kenntnisse im Koreanischen wird mir finanzielle Vorteile bringen“ enthalten (Park 2004: 312). Obwohl solche Art Umfragen bestimmt von Nutzen sind, damit die Lehrperson eine Vorstellung von den Eigenzielen der Lernenden bekommt, können sie im Endeffekt nicht alle oben genannten Faktoren umfassen.

Nicht an letzter Stelle kann weder die Lehrperson noch jemand von den Lernenden sich deutlich vorstellen, wie die erworbenen Fremdsprachenkenntnisse künftig ihre Anwendung finden würden. Die zukünftigen Anforderungen des Arbeitsmarktes sowie die Fähigkeiten, die man benötigen

---

<sup>21</sup> Nach Lam, Wing-yi Cheng und Ma (2009: 569) kann „die Motivation des Lehrers die Motivation seiner SchülerInnen direkt vorhersagen“, weil der motivierte Lehrer klare und hilfreiche Anweisungen gibt und die SchülerInnen seine positive Einstellung dem Fach gegenüber nachahmen.

würde, lassen sich wegen der rasanten Technologieentwicklung schwer vorhersagen, was dazu führt, dass man als Lehrperson keine gute Antwort auf die Frage hat: „Wozu soll ich Deutsch lernen, wenn ich nach dem Schulabschluss keine Pläne habe, etwas mit der Sprache anzufangen?“. Natürlich können wir uns damit argumentieren, dass die Sprachen unser Gehirn „jung“ halten und das Denken entwickeln, dass es niemals überflüssig ist, eine Fremdsprache zu beherrschen, dass die deutsche Kultur besonders reich ist oder dass die deutsche Sprache in der Regel ausgezeichnete Chancen auf dem Arbeitsmarkt gibt. Für viele Jugendliche werden aber diese Antworten, die zwar wahrhaftig sind, zu abstrakt und gar nicht überzeugend klingen. Wenn wir dazu noch die Tatsache hinzufügen, dass die physiologischen, sozialen und viele von den individuellen Faktoren, mit denen die Motivation in direktem Zusammenhang steht, nicht von der Lehrperson beeinflusst werden können, sehen wir ganz deutlich, dass sogar die kreativsten Ideen, die Lernenden zu motivieren, manchmal scheitern können.

Eine mögliche Lösung in dieser Situation, die ich als Lehrerin selbst ausprobiert habe, ist sich nicht auf die Frage „Wie kann ich meine SchülerInnen motivieren?“ zu konzentrieren, sondern darüber nachzudenken, wie ich den Lernprozess so erfolgreich gestalte, dass meine SchülerInnen Fortschritte machen und zur Überzeugung gelangen, dass es sich lohnt, Deutsch zu lernen. In dieser Hinsicht halte ich folgende Meinung für völlig relevant: *„damit die Lernenden motiviert sind, brauchen sie wiederholend Beweise [...], dass die Vorteile des L2-Lernens<sup>22</sup> die (dafür gegebenen) Mühe überwiegen“* (Oxford & Shearin 1994: 20). Über welche Art von Beweisen sprechen wir jedoch? Es geht um die konkreten Anwendungsmöglichkeiten des Gelernten: Die SchülerInnen sollen begreifen, dass der Lernstoff in realen Lebenssituationen einsetzbar ist. Dabei haben alle Fremdsprachen der einzigartige Vorteil, dass die neuen Kenntnisse von Anfang an verwendet werden können – noch vom ersten Lerntag an kann man zumindest begrüßen, sich vorstellen usw. Damit alle oben genannten Aspekte der Lernenden beigebracht werden können, kann man praxisorientierte pädagogische Ansätze wie Design Thinking verwenden.

Für den Nobelpreisträger Herbert Simon bedeutet das Design *„Handlungsabläufe zu entwickeln, die darauf abzielen, bestehende Situationen in bevorzugte Situationen umzuwandeln“* (Simon 2019: 111). Davon ausgehend lässt sich Design Thinking als *„ein menschenbasierter Innovationsansatz, der darauf abzielt, kreative Ideen [...] zu etablieren, indem er sich auf die Bedürfnisse der Menschen konzentriert“* (Müller-Roterberg 2020: 16). Natürlich eignet sich die Methode nicht nur für die Wirtschaft, sondern hat zahlreiche Anwendungsgebiete. Nach Nigel Cross (2023: 7) ist

---

22 Das Lernen einer Zweitsprache, bzw. das Fremdsprachenlernen.

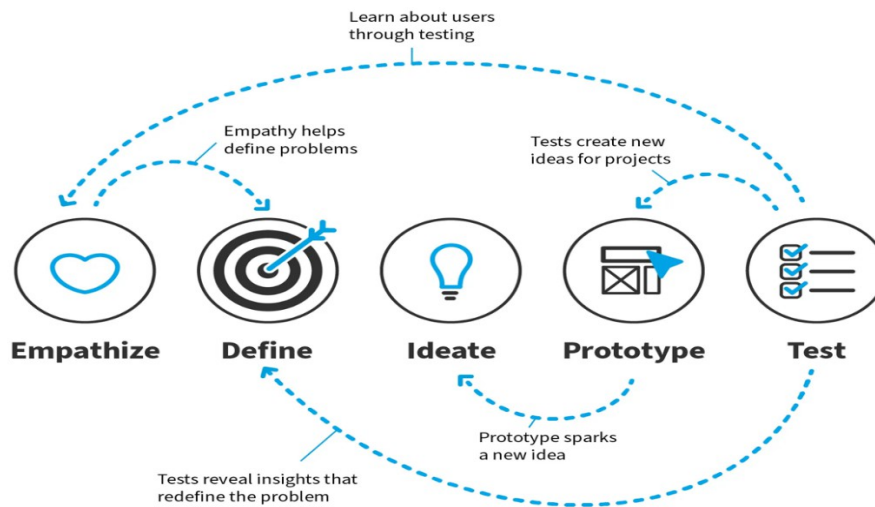
„Dinge zu entwerfen... für den Menschen normal und erfordert nicht immer besondere Fähigkeiten“. Heutzutage leben wir in einer künstlichen, vom Menschen geschaffenen Welt, wobei wir von Produkten unserer Tätigkeit ständig umgeben sind. Hinter jedem Artefakt – materieller oder geistiger Natur, steckt die Absicht seines „Designers“, den existierenden Sachverhalt zu verbessern. Zu diesen Errungenschaften gehört auch die Ausbildung selbst als ein umfangreiches menschenorganisiertes und -zentriertes System, dessen Ziele durch die Anforderungen der Gesellschaft definiert werden. Diese neue Perspektive zur Ausbildung – als Produkt menschlichen Designs, ermöglicht uns ein qualitativ neues Verständnis für den Lernprozess und die nötigen Veränderungen im Bildungssystem, damit es die SchülerInnen auf das Erwachsenenleben adäquat vorbereitet.

Solche Veränderungen sind heute notwendiger als je, denn „das bestehende Schulsystem basiert auf [...] der Industrialisierung und legt den Schwerpunkt auf die allgemeine [...] Bildung für alle sowie auf standardisierte Lehrpläne und Tests. Lehrer werden als Experten angesehen und Lernen als Aufnahme und Wiedergabe von verifiziertem Wissen“ (Koh, Chai, Wong & Hong 2015: 7). Unsere Realität im 21. Jh. ist aber kaum mit dieser vor 200 Jahren vergleichbar, und „die Annahme, dass Wissen relativ stabil ist und es einen Kern von Kenntnissen gibt, die von allen verstanden werden sollten“ (Koh, Chai, Wong & Hong 2015: 8) stimmt in der Epoche des Technologiefortschritts seit langem auch nicht. Damit das Schulsystem nicht dazu „verurteilt“ wird, immer veraltete, nicht dem heutigen Sachverhalt entsprechende Informationen zu geben, soll der Schwerpunkt nicht auf das Wissen über Fakten, sondern auf die Entwicklung von Fähigkeiten und Kompetenzen gelegt werden, die sich in verschiedenen Kontexten erfolgreich übertragen lassen, wie z.B. die Fremdsprachenkenntnisse.

Wie lässt sich jedoch Design Thinking im Fremdsprachenunterricht implementieren, damit man eine „Wissensbildung neuer Art“ (Howard 2014: 122) ermöglichen kann? Die verschiedenen Forscher und Experte haben oft eigene Konzepte über die Anzahl und Reihenfolge der Schritte, denen man folgen soll, die „Interaction Design“ Stiftung hat jedoch die Gemeinsamkeiten in dieser Info-Grafik zusammengefasst:



## Design Thinking: a Non-Linear Process



Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

**Abb. 1. Design Thinking as a Non-Linear Process**

Auf der *Empathie-Phase* ist es wichtig, Information über die Wünsche, Ziele, Bedürfnisse und Probleme der Zielgruppe zu bekommen. Zu diesem Zweck kann man eine Diskussion mit der Klasse initiieren, eine Umfrage durchführen, die SchülerInnen Vorschläge machen lassen. Nachdem man schon die nötige Information gesammelt hat, kann man seine Beobachtungen analysieren, um eine Problemstellung zu formulieren. Das nennt man *Definieren*. Wenn man schon einmal klare Vorstellung davon hat, was seine Lernenden interessiert, begeistert oder Sorgen bereitet, kann man mit der *Ideenfindung* beginnen. Die SchülerInnen können an dieser Etappe ebenso aktiv teilnehmen, z.B. durch Brainstorming, Mindmapping, Sammeln von Pro- und Contra-Argumenten. Es folgt die *Prototypenerstellung*: Die Entwicklung möglicher Lösungen des Problems, die danach in realer Umgebung getestet werden, damit man überprüfen kann, ob sie zum gewünschten Ergebnis führen. Mit dem *Testen* wird jede Lösung bewertet und dann weiterhin verfeinert.

Es lässt sich feststellen, dass Design Thinking kein streng linearer Prozess ist. Man kann einige Phasen verpassen oder zurückkehren, wenn es nötig ist, die Lösung zu bearbeiten oder das Problem noch präziser zu definieren. Das Testen kann uns beispielsweise weitere Einsichten bezüglich der Bedürfnisse der Lernenden geben, und auch dazu führen, dass wir neue Prototypen von Lösungen erstellen, indem wir ein noch besseres Verständnis für das Problem erreichen. Die Prototypen können auch zu qualitativ neuen Ideen führen usw. Der riesige Vorteil von Design Thinking ist, dass

man die SchülerInnen auf allen Etappen miteinbeziehen kann, sodass ihre Motivation, Lernautonomie und Interesse am Fach gefördert werden. Die Reflexion über die einzelnen Phasen des Lernprozesses kann dazu führen, dass sich die SchülerInnen mit den von Philip Hulbig (2023: 168) sogenannten „subjektiven Problemen“ beim Lernen aktiv auseinandersetzen: *„Sie entstehen, wenn einem Schüler [...] das Wissen über etwas fehlt. Dies kann auf organische Probleme oder innere Denkweisen zurückzuführen sein, die das Verständnis erschweren. Es können Informationen aufgrund von nicht regelmäßigem Lernen oder äußeren Umständen fehlen. Darüber hinaus kann ein Schüler aufgeben, wenn er sich nicht fähig fühlt“*. Trotz der ganzen Unterstützung der Lehrperson sind das Probleme, mit deren Lösung sich jeder Lernende individuell befassen soll, wobei Design Thinking von Hilfe sein kann.

Eine weitere positive Seite dieses Ansatzes ist die Tatsache, dass die sozialen Interaktionen und die gute Zusammenarbeit dadurch gefördert werden. Die Methode ist besonders gut für projektorientiertes Lernen geeignet und kann einen wesentlichen Beitrag zur Verbesserung der Gruppeninteraktion und der gemeinsamen Konfliktlösung leisten.

Damit ich zeige, wie man den DaF-Unterricht mithilfe von Design-Thinking planen kann, möchte ich ein Beispiel für zwei Unterrichtsstunden im Modul „Die Sprache durch die Literatur“ in der 11. Klasse geben, die Deutsch als erste Fremdsprache, und zwar als Profulfach lernen. Mit den SchülerInnen haben wir uns mit Erich Kästners Kinderroman „Pünktchen und Anton“ befasst und der Unterricht war der Überwindung der sozialen Unterschiede gewidmet. Hier stelle ich die grundlegende Struktur einer Unterrichtsplanung vor, die ich nach den Prinzipien von Design Thinking organisiert habe. Dabei ist diese Planung nicht vollständig, weil ich mich auf kein konkretes Lehrwerk beziehe. Das ist jedoch das Ergebnis von einem bewusst gesuchten Effekt: Jede Lehrperson kann diesen Rahmen mit Inhalt bereichern, indem sie mit einem ausgewählten Kursbuch oder von ihr selbst erstellten Lernmaterial arbeitet.

**Thema des Unterrichts:** „Pünktchen und Anton“, E. Kästner: eigene Lösung für ein soziales Problem entwickeln

**Zielgruppe:** 11. Klasse, Niveaustufe B2

**Zeit:** 90 Min. (2 Unterrichtsstunden)

**Hauptziel:** Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Leseverstehen und Informationen dem Text entnehmen, zum freien Sprechen; Erweiterung des Wortschatzes

**Feinziele:**

- ein tiefes Verständnis über die soziale Problematik in Kästners Roman entwickeln,
- eine vom Werk inspirierte Lösung eines sozialen Problems ausarbeiten und präsentieren,
- unbekannte Vokabeln zum Thema „Armut und Reichtum“ erwerben,
- selbstständig mit einem Auszug aus dem Literaturwerk arbeiten,
- Ideen zur Lösung von sozialen Problemen frei besprechen.

### **1. Einstieg ins Thema (10 Min.)**

Nach der Hausaufgabenkorrektur machen sich die SchülerInnen mit dem Inhalt des Buchs bekannt, z.B. durch eine Inhaltangabe, die sie auf einem Arbeitsblatt bekommen.

Die Lehrperson vergewissert sich, dass die Lernenden das Wichtigste über die Heldencharaktere und deren Lebensweise verstanden haben, indem sie gezielte Fragen stellt.

Danach wird den SchülerInnen erklärt, dass sie heute die Rolle von „Problemlösern“ übernehmen, indem sie eigene Ideen für die Überwindung eines sozialen Problems entwickeln, das die Hauptfiguren im Buch erleben: Armut, Vorurteile, Einsamkeit usw.

Hier kann man auch Schlüsselbegriffe zum Thema erläutern – z.B. mithilfe von Mindmapping.

### **2. Empathie-Phase (15 Min.)**

Die SchülerInnen lesen selbstständig einen Auszug aus dem Roman, in dem die sozialen Unterschiede zwischen beiden Hauptfiguren dargestellt sind. Dabei kann die Lehrperson sie unterstützen, indem sie die unbekannteren Vokabeln, die eine Schlüsselrolle für das Verständnis spielen, im Voraus erklärt.

Dann machen die Lernenden eine Charakteranalyse von einer ausgewählten Figur (Pünktchen, Anton, Frau Gast), indem sie in Gruppen zusammenarbeiten und die Herausforderungen und Schwierigkeiten besprechen, die ihrer Figur im Leben widerfahren.

Die Beziehungen zu den anderen Helden können auch miteinbezogen werden, z.B.: „Wie wirkt sich Antons Armut auf seine Beziehung zu Pünktchen aus?“

### **3. Problemformulierung (10 Min.)**

Jede Gruppe denkt darüber nach, welches soziale Problem sie lösen möchte, z.B. Antons Armut. Das Problem wird mithilfe von 1-2 Sätzen klar definiert.

Die Gruppe setzt sich zum Ziel, eine Lösung zu finden, sodass Anton und seine kranke Mutter mehr Unterstützung im Alltag erhalten. Der Lehrer unterstützt sie bei Fragen.

### **4. Ideenfindung (15 Min.)**

Durch Brainstorming sammelt jede Gruppe kreative Ideen, wie das Problem gelöst werden kann. Dabei können die Ideen sowohl realistisch als auch fantastisch sein: z.B. Pünktchen erzählt seinem Vater über Antons Situation und er entscheidet sich, die arme Familie finanziell zu unterstützen; Anton und seine Mutter bekommen Hilfe von der Gemeinschaft; Anton findet einen vergrabenen Schatz usw.

Nachdem alle Ideen besprochen werden, wählt die Gruppe eine Lösung aus, die sie umsetzen will.

### **5. Prototypenerstellung (20 Min.)**

Die Gruppen fertigen einen Prototyp ihrer Lösung an. Dies könnte ein kurzes Rollenspiel, ein skizziertes Schema, eine Liste mit den Lösungsschritten, ein Poster oder eine kurze Präsentation – je nach der verfügbaren Zeit.

Die Gruppen bereiten sich darauf vor, die Lösung vor der Klasse zu präsentieren. Die Lehrperson steuert den Vorbereitungsprozess und achtet darauf hin, dass alle Teilnehmenden dabei eine Rolle spielen.

### **6. Testen und Rückmeldung (15 Min.)**

Jede Gruppe präsentiert vor der Klasse und danach werden die Ergebnisse zusammen besprochen. Die Lehrperson gibt Hinweise darauf, nach welchen Kriterien die SchülerInnen jede Lösung bewerten sollten – z.B. adressiert sie adäquat das Problem, ist sie gut umsetzbar, sind die Lösungsschritte klar definiert usw.

Schließlich kann die Klasse darüber abstimmen, welche die kreativsten und realitätsnächsten Lösungen waren.

### **7. Zusammenfassung und Hausaufgabe (5 Min.):**

Am Ende des Unterrichts werden die Ergebnisse zusammengefasst: Die SchülerInnen haben nicht nur ein tiefes Verständnis für Kästners Roman entwickelt, sondern auch gelernt, wie die durch den Kontakt mit der schöngestigen Literatur lösungsorientierte und kreative Denkweisen



angeregt werden könnten.

Als Hausaufgabe sind z.B. Wortschatzübungen geeignet, damit die SchülerInnen die unbekanntesten Vokabeln festigen.

Die Vor- und Nachteile der vorgestellten Modell-Unterrichtsplanung kann jede Lehrperson für sich abwägen und im Geist von Design Thinking auch testen. Viele Fragen über die Vor- und Nachteile, sowie die anderen möglichen Anwendungen dieses Ansatzes haben ihre Antworten noch nicht gefunden, dies gibt jedoch den LeserInnen die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden und sich eigene Meinung über die vorgestellte Problematik zu bilden.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Frage, ob man erfolgreich unterrichten und lernen kann, indem man Motivation und Motivieren eher als Begleiter dieser Prozesse betrachtet, immer noch offen bleibt. Das könnte natürlich nicht schlimm sein: Genau „in der Diskussion wird die Wahrheit geboren“, wie ein verbreiteter Spruch lautet. Meines Erachtens kann die Anwendung von Design Thinking auch „nebenbei“ motivieren, das Hauptziel ist aber anders: die SchülerInnen dazu zu bringen, am Unterricht aktiv teilzunehmen und engagiert zu sein. Auf diese Weise lässt sich im Laufe der Zeit eine vortreffliche Fremdsprachenkompetenz entwickeln, und der Stolz darauf, dass die eigene Mühe zu so einem Ergebnis geführt hat, kann bestimmt motivieren.

## Literaturverzeichnis

- Herbert L. Petri/Charles N. Cofer (2024):** *Britannica Science and Tech: Motivation*. <https://www.britannica.com/topic/motivation> (Stand: 31.08.2024)
- OECD (2000):** *Motivating Students for Lifelong Learning*. Paris: OECD Publications Service.
- Bénabou, R./Tirole, J. (2003):** Intrinsic and Extrinsic Motivation. In: *Review of Economic Studies*, S. 489-520.
- Park, B. Y. (2004):** Relationship between Motivation and Language Learning. In: *The Korean Language in America*, S. 308-313.
- Lam, Shui-fong/Wing-yi Cheng, Rebecca/Ma, William Y. K. (2009):** Teacher and student intrinsic motivation in project-based learning. In: *Instructional Science*, S. 565-578.
- Simon, H. A. (2019):** *The sciences of the artificial, 3rd edition*. MIT Press.
- Müller-Roterberg, C. (2020).** *Design Thinking for Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Cross, N. (2023):** *Design Thinking: Understanding how designers think and work, 2nd edition*. London: Bloomsbury Publishing .
- Koh, J./Chai, C./Wong, B./Hong H. (2015):** *Design Thinking for Education: Conceptions and Applications in Teaching and Learning*. Singapore: Springer .
- Howard, C. (2014):** The Rhetoric of Instructional Design Cases: Knowledge Building Via Examples of Process and Product. In: *Design in Educational Technology*. Springer.
- Interaction Design Foundation (2016):** *Design Thinking (DT)*. [https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srltid=AfmBOoqnRJbgBkcx2g4\\_eGdY27hFyOOG7CJyWIpdaBM0qCVn-te72Tiz#stage\\_2:\\_define—state\\_users'\\_needs\\_and\\_problems-8](https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srltid=AfmBOoqnRJbgBkcx2g4_eGdY27hFyOOG7CJyWIpdaBM0qCVn-te72Tiz#stage_2:_define—state_users'_needs_and_problems-8) (Stand: 31.08.2024).
- Hulbig, P. R. (2023):** *The Pedagogy of Self-Authorship*. Cambridge: Springer.