

**Teamname:** FUPros

**Teammitglieder (Vorname & Wohnort):** Felix, Oldenburg; Franziska, Augustfehn; Andrei, Rodheim-Bieber; Rieke, Weener

**Problemraum: Worum es in unserem Design Thinking (DT) Projekt geht**

Unser Ausgangsproblem beschäftigte sich damit, dass die individuellen Fähigkeiten vieler Schüler wenig gefördert werden und teilweise für immer unentdeckt bleiben. Natürlich denken Schüler ab einem gewissen Punkt an die Zeit nach der Schule, wo man berufsorientierte Fähigkeiten benötigt, die im Rahmen des Unterrichts nicht immer vermittelt werden können. So werden zum Beispiel die Kommunikationsfähigkeiten zwar in jedem Beruf benötigt, aber nur bedingt vermittelt. Außerdem legten wir Wert darauf, dass die Projekte unterrichtsübergreifende Kompetenzen fördern. Also haben wir uns auf Grundlage einiger Befragungen überlegt, wie wir es schaffen können, die Kommunikationskompetenz zu stärken, die Schüler besser auf die Universität oder die Ausbildung vorzubereiten und abwechslungsreiche Projekte anzubieten, an denen die Schüler gerne arbeiten. Deshalb wurde unser Ziel, Schüler durch Projekte besser in ihren Stärken und Schwächen zu fördern. Bei der Ausarbeitung eines solchen Projektes stellten sich aber auch weitere Probleme heraus. So haben wir uns überlegt, dass die Ermittlung der Stärken und Schwächen der Teilnehmer und die darauffolgende Einordnung in Gruppen, die den einzelnen Themenbereichen nach gehen, eine Herausforderung sein wird. Hinzu kommt, dass diese auch ohne Gruppenzwang oder durch Beeinflussung von einem Freundeskreis stattfinden können soll. Außerdem muss eine Zusammenarbeit in einer lockeren Atmosphäre ermöglicht werden, was nicht immer leicht ist. Zudem muss die Dauer und der genaue Ort, sowie der genaue Ablauf eines solchen Projekts organisiert werden. Der Preis sollte trotzdem für alle bezahlbar sein, wobei auch die Frage aufkommt, ob die Betreuer ehrenamtlich arbeiten oder entlohnt werden.

**Lösungsraum: Was ist eure Lösung für das Problem?**

Unsere Lösung war ein Sommercamp, indem fachübergreifende Kompetenzen in Kombination mit Spaß, Spielen und Sport eine große Rolle spielen. Bei der Gestaltung gab es noch einige Probleme und Fragen.

Wir haben herausgearbeitet, dass eine lockere Atmosphäre sehr wichtig ist, um vor allem Unsicherheiten zu nehmen. Dabei sollte man kleinere Gruppen von gleichaltrigen Schülern bilden, damit diese sich besser kennenlernen können. Die Betreuer sollten sich demnach den Bedürfnissen der Schüler anpassen. Den Schülern sollte außerdem ermöglicht werden, ohne Gruppenzwang, ihren Interessen (Projekte) nachgehen zu können.



### Zukunft: Wie es weiter gehen könnte?

Um unsere Idee noch zu verfeinern und zu konkretisieren, könnte man vorrangig den Prototyp noch mehreren Schülern vorstellen und deren Feedback sammeln. In Hinblick auf dieses könnten konkretere Projekte, Aufgaben, Veranstaltungsorte und Zeiten formuliert werden.

Auch könnte man sich mit dem finanziellen Hintergrund des Camps weiter auseinandersetzen. So vielleicht Sponsoren für das Camp finden, um das Camp kostenlos oder kostengünstig anzubieten.

### Was waren eure Learnings / was nehmt ihr mit ?

- guter Überblick zu verschiedenen Projektarbeiten
- Wichtigkeit von fachübergreifenden Kompetenzen
- + Bewusstmachen eigener Interessen -> besseres Nachgehen dieser
- Freies Brainstorming -> viele kreative Ideen
- Denken außerhalb der vorgegebenen Norm
- Umgebung ohne großer Leistungsdruck: kreatives und interessenorientiertes Arbeiten
- Methode des Design Thinking: Nutzerorientiert, sonst selten der Fall
- Technik: Miroboards, Webox
- Zusammenarbeit mit netten Menschen