

# Workshopreport „Mit Design Thinking neue Ideen für die digitale Schule entwerfen“

Meine ersten Berührungspunkte mit dem Design Thinking hatte ich auf dem MINT-EC Digitalforum 2020, wo ich im Rahmen eines Workshops des HPI Gelegenheit hatte, einen Teil des Design Thinking Prozesses selbst zu erleben. Konkret wurden die Schritte „Verstehen und Synthese“, ebenfalls am Beispiel der digitalen Schule modelliert. Als sich die Möglichkeit bot, in einem weiteren Workshop nochmals vertieft auf das Thema einzugehen wollte ich mir das also nicht entgehen lassen.

## Der Workshop

In der ersten Session wurde zunächst eine thematische Einführung gegeben und wir hatten Zeit, unsere Teams kennenzulernen. Mit Mitgliedern aus Braunschweig, Nordhorn (Niedersachsen), Frankfurt und Höchstädt (Bayern) sind wir quer über die Republik verteilt und auch in Bezug auf Urbanität ziemlich divers aufgestellt. Die Geschlechterverteilung war ebenfalls ausgeglichen.

Mit Coach Christian gingen wir dann unsere Design Challenge an: Nach einer anfänglichen Einschätzung des Themenfelds formulierten wir Fragen für unsere User\*innen, die wir - repräsentiert von den Schüler\*innen Kim und Felix (beide 16) - befragten und versuchten, ihre Sichtweise auf den Status quo nachzuvollziehen. Ihre Wünsche und Bedürfnisse synthetisierten wir dann in Form einer „Persona“, einer 16-jährigen Schülerin, die von unzuverlässiger Technik im Unterricht, der ihr ohnehin zu „trocken“ und unpersönlich ist, genervt ist und sich einfach nur einen reibungslosen Stundenablauf wünscht. Sie selbst pflegt als „digital native“ einen routinierten Umgang mit dem Smartphone, während ihre Lehrer\*innen schon mit der Bedienung eines Smartboards überfordert scheinen.

Die Frage, die sich nun stellte war, wie wir es schaffen können, dass unsere Persona den digitalen Unterricht als Bereicherung und nicht als Bürde empfindet. Da die größte Hürde der noch wenig routinierte Umgang vieler Lehrkräfte mit der digitalen Infrastruktur zu sein schien suchten wir vor allem Lösungsansätze, dem entgegenzuwirken und verständigten uns letztlich darauf, eine Arbeitsform zu finden, die die Lehrer\*innen motivieren würde, sich selbstständig mit dem Thema auseinanderzusetzen, miteinander in Austausch zu treten, neue Wege zu gehen und von deren Ergebnissen möglichst viele Kolleg\*innen profitieren sollten. Als solche identifizierten wir schulinterne Wettbewerbe. Das Konzept sieht vor, dass die Lehrer\*innen in einem vorgegebenen zeitlichen Rahmen verschiedene Wege suchen und erproben sollen, ihren eigenen Unterricht neu zu gestalten. Dieser „frische Wind“ soll eine in Routinen gefangene Arbeitsweise aufbrechen und für neue Ambitionen sorgen. Nach Ende des Wettbewerbs werden die Ergebnisse evaluiert und unter Einbeziehung der Schüler\*innen die interessantesten und vielversprechendsten Ansätze ausgezeichnet. Die intensive Auseinandersetzung mit der Thematik soll zu mehr Praxis und Verständnis bei der Bedienung von Hard- und Software führen und die verschiedensten Ideen unter dem Lehrpersonal verbreitet werden.

Nachdem wir von einzelnen Lehrer\*innen (als „Nutzer\*innen“ der Wettbewerbe) Feedback zum Vorschlag eingeholt hatten durften wir noch kurz an unserer Idee feilen bevor wir einen Pitch im Plenum vorbereiten sollten, wo uns weitere Rückmeldungen von den anderen Workshopteilnehmer\*innen erwartete.

## Potenzial des Design Thinkings für die digitale Schule

Die digitale Transformation im Bildungssektor bedarf weitreichender Gestaltungsentscheidungen, die auch und vor allem Schüler\*innen beeinflussen werden. Es ist daher im Interesse eines respektvollen Umgangs mit dieser größten Nutzergruppe unbedingt notwendig, sie in die Entscheidungsprozesse mit einzubinden, wie Plattformen neue Schulgebäude etc. gestaltet werden. Klassische Partizipationsformen wie die Schülermitverantwortung sind dazu möglicherweise nicht ausreichend. Schülersprecher\*innen sind in der Regel in den höheren Jahrgangsstufen, haben ausreichend gute Noten, dass sie auch die Zeit haben, sich in der SMV zu engagieren usw. Wenn also alleine sie Möglichkeit haben, ihre Wünsche mit in die Planung einfließen zu lassen wird das unweigerlich dazu führen, dass die Interessen und Bedürfnisse anderer Schüler\*innen unzureichend berücksichtigt werden.

Die Stärke von Design Thinking liegt darin, ein breiteres Spektrum an Personen aktiv in die Gestaltung der Schule einzubinden. Der nutzerzentrierte Ansatz ermöglicht es, dass nicht Anpassungen an ein „Standardprodukt“ durchgesetzt werden müssen, sondern dass von Beginn an die Anforderung möglichst aller Beteiligten mitgedacht werden.

## Meine Learnings

Gemeinsam mit Gleichaltrigen aus ganz Deutschland über Wochen hinweg an einem Thema zu arbeiten, das unmittelbar unseren Alltag betrifft war eine für mich ungewohnte Erfahrung. Besonders spannend war aus meiner Perspektive, gleichzeitig die einzelnen Schritte im Design Thinking Prozess zu erlernen und das neue Wissen dann direkt in einem sinnvollen und nicht konstruierten Kontext praktisch anzuwenden. In der Schule wird Wissen meist in Aufgaben geübt, die sich nicht real anfühlen. Sie wurden erfunden, um bestimmte Unterrichtsinhalte abzu prüfen, nicht die Unterrichtsinhalte wurden so festgelegt, dass sie es den Schüler\*innen ermöglichen, eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Letztere Arbeitsweise erweckt natürlich viel mehr den Eindruck, einen Mehrwert zu vermitteln.

Alles in allem lässt sich sagen, dass die Teilnahme am Workshop „Mit Design Thinking neue Ideen für die digitale Schule entwerfen“ für mich durchaus lohnend war.