

Team 4 – Neue Projektarbeiten für Schüler*innen mit Fokus auf fächerübergreifenden Kompetenzen entwerfen

In einem Zeitraum von insgesamt drei Wochen haben wir uns in vier Sitzungen mit dem Prozess des Design Thinking befasst und dabei war unsere Challenge, neue Projektarbeiten für Schüler*innen zu entwickeln, in denen fächerübergreifende Kompetenzen eine wichtige Rolle spielen. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde in der wir uns mit unseren Teammitgliedern bekannt gemacht haben und uns auf den Teamnamen „FuPros“ geeinigt haben, gingen wir zusammen mit unseren Coach Robin in den folgenden Schritten an unsere Challenge ran:

1. Verstehen

Als erstes war es wichtig unsere Problemstellung richtig zu verstehen. Dabei haben wir uns darüber Gedanken gemacht, was in Bezug auf unser Thema bereits gut bzw. weniger gut läuft. Dabei sind Dinge wie Wettbewerbe (Jugend forscht, Bundeswettbewerbe usw.), Schülerpraktika und Themen orientierte Fahrten positiv aufgefallen, während wir eine geringe Informierung der Schüler über bereits existierenden Möglichkeiten, eine relativ hohe Eigenverantwortung und ein recht mageres Angebot an fächerübergreifenden Schulfächern als eher negativ angesehen haben. Außerdem waren wir uns einig, dass Lehrer und möglicherweise spezialisierte Coaches von Außerhalb eine wichtige Rolle spielten bei unseren Thema spielten. Die wichtigste Nutzergruppe blieben jedoch die Schüler, weshalb wir uns im nächsten Schritt mit Ihnen unterhalten haben.

2. Beobachten

Um unsere Herausforderung besser verstehen zu können, haben wir zwei Personen aus zwei anderen Teams interviewt. Hierbei haben wir Fragen gestellt, die uns zusätzliche Informationen zu unserem Thema lieferten, wie welche Probleme fächerübergreifend bei unseren Interview-Teilnehmern auftauchen oder welche Aspekte an Schule fördernd für fächerübergreifenden Kompetenzen sind. Somit haben wir eine Persona erstellen können, welche unsere Challenge fokussiert hat. Daraus entwickelten wir dann konkretere Problemstellungen, nämlich wie wir es schaffen könnten, die Kommunikationskompetenz zu stärken, eine bessere Vorbereitung auf die zukünftige Berufslaufbahn zu ermöglichen und abwechslungsreiche und attraktive Projekte zu entwickeln. Mit diesen Fragestellungen gingen wir dann weiter zur Generierung erster Ideen.

3. Ideen generieren

In kurzen Brainstormings mit verschiedenen Schwerpunkten haben dann unsere ersten Ideen entwickelt. Hierbei haben wir Aspekte wie Projektleiter, Orte, Finanzierung, Abläufe und allgemeine Problematiken berücksichtigt. Als Ergebnis hatten wir dann eine Art Projektwoche, welche sich in ihren Konzept als attraktivere Alternative und ihrer Gestaltung im Freien charakterisierte und als Ziel hatte, Schüler durch Projekte in ihren Stärken und Schwächen zu fördern. Mit diesem Ansatz begangen wir dann die Entwicklung eines ersten Prototypens.

4. Prototyp bauen

Unser erster Prototyp sollte dann wie folgt aussehen: Ein Sommercamp, bei dem man zu Beginn ein Beratungsgespräch führt, um die eigene Stärken und Schwächen zu ermitteln und Anhand von diesen in themenorientierten Gruppen eingeteilt wird. Anschließend folgt die Erarbeitung der Projekte und eine Vorstellung der Ergebnisse zum Schluss des Camps sowie ein Feedbackgespräch. Wichtig dabei war eine entspannte Atmosphäre und das Spaß haben an den Projekten. Mit einem zu unseren Camp gestalteten Flyer widmeten wir uns der Testphase zu.

5. Testen und iterieren

Nun war es an der Zeit, unser Prototyp neuen Personen vorzustellen und deren Feedback dazu zu holen. Hierbei sind wir auf Verbesserungsvorschläge wie eine spielerische Vorstellungsrunde zu Beginn, eine entspannte Atmosphäre beim Beratungsgespräch, genügend Abwechslung zwischen Lernen und Freizeitaktivitäten und der Bedeutung der Flexibilität der Betreuer aufmerksam gemacht worden. Zum Schluss stellten wir unser Camp den anderen Teams vor.

Fazit

Mit Bezug auf die Entwicklung neuer Ideen für die digitale Schule denke ich, dass Design Thinking durch die nutzerzentrierte Produktentwicklung sehr zielführend ist, da die Berücksichtigung und Auswertung der Nutzermeinungen zu einem angepassten und dementsprechend einen produktiveren Erlebnis führen kann.

Insgesamt hat mich der Workshop das Konzept des Design Thinking und die Bedeutung einer anderen bzw. der Perspektive des Endverbrauchers bei der Entwicklung eines Produkts und dessen Umsetzung gelehrt.