

In dem Workshop „Mit Design Thinking neue Ideen für die digitale Schule entwerfen“ wurde uns die Möglichkeit gegeben sich mit interessanten Fragestellungen zu beschäftigen und durch den Ansatz des Design Thinkings neue Lösungen zu Problemen, durch die Entwicklung neuer Ideen, zu ergründen. Die grundlegende Fragestellung von unserem Team FUPros war es neue Projektarbeiten für Schüler\*innen in einer Welt, in der fachübergreifende Kompetenzen wichtig sind, zu entwerfen. In den ersten Videokonferenzen verschafften wir uns ein Verständnis von der Aufgabe und konnten Fragen besprechen. Außerdem lernten wir einen wichtigen Prozess des Design Thinkings kennen, welcher uns durch die verschiedenen Meetings begleitete. Dieser nicht lineare Prozess ist von Schleifen und Verbindungen in der Ideenentwicklung geprägt. Er besteht aus unterschiedlichen Teilstücken wie dem Verstehen, dem Beobachten, dem point of view, dem Ideen finden, dem Prototypen entwickeln bis hin zum Testen. Mit diesen Vorgang war es uns möglich Ideen zu generieren, welche die Entwicklung der digitalen Schule betreffen. Im folgenden Bericht werde ich unsere Entwicklung anhand der eben genannten Methoden darstellen.

Beim „Verstehen“ wurden individuelle Gedanken von allen Gruppenmitgliedern aufgelistet, die sich mit unterschiedlichen Aussagen bzw. Fragen zu unserer Aufgabe beschäftigten. Aus dem Ausarbeitungen schlussfolgerten wir, dass die wichtigste Nutzergruppe zu unserem Thema Schüler und Lehrer sind. Im nächsten Schritt dem „Beobachten“ wurden Interviews zu der Nutzergruppe „Schüler“ geführt, welche sich auf themenspezifische Fragen bezogen. Ich selbst wurde auch interviewt und konnte tolle Einblicke in die Beschäftigungen der anderen Teams gewinnen. Die von unserem Team interviewten Personen hatten ebenfalls spannende Einsichten, die zum Nachdenken anregten und aus den wir viel lernen konnten. Anschließend entwickelten wir beim „Point of view“ aus den gesammelten Informationen und vorherigen Erkenntnissen eine sogenannte „Persona“, welche unsere Nutzergruppe, mit ihren Wünschen im Bezug auf die Schule, repräsentierte. Besonders deutlich wurde uns, dass sich von den Schülern mehr Selbstbestimmung speziell beim Lernen gewünscht wurde und Lehrer ihnen engagierter helfen sollten, zum Beispiel bei der Vorbereitung auf die Uni oder die Ausbildung. Neben der Berufsorientierung lernten wir auch, dass die Kommunikationskompetenz immer wichtiger wird, aber einige Schüler damit Probleme haben. Als nächstes „brainstormten“ wir zusammen sowie alleine, um neue Projektarbeiten für Schüler\*innen zu finden unter der allgemeinen, aus den Problemen der Schüler zusammengefassten, WKW-Frage „Wie können wir es schaffen Schüler durch Projekte besser in ihren Stärken und Schwächen zu fördern“. Wir stellten fest, dass wir durch verschiedene Brainstormings eine Menge an kreativen Ideen entwickelten, wie zum Beispiel spezielle Projektwochen oder Partnerprogramme unter Schülern.

Nach einer Diskussion entschieden wir uns als „Prototypen“ bzw. Projekt ein Sommercamp zu gestalten. Die Zielsetzung des Sommercamp bestand darin einen Ort

mit lockerer Atmosphäre zu schaffen, indem Schüler sich in interessenorientierten Gruppen aufteilen und weiterentwickeln können. Es sollte ebenfalls Abwechslung zwischen Freizeitaktivitäten und Lernen geben. Am Ende des Sommercamps stellt jedes Team ihr Gelerntes vor und es gibt Abschlussgespräche um Feedback zu geben. Nachdem wir die Idee weitestgehend ausgearbeitet haben, kreierten wir einen Werbeflyer, der unsere Idee bildlich präsentiert. (siehe Grafik a).



Grafik a

Der letzte Schritt vom Design Thinking Prozess war das Testen & Iterieren. Hierzu stellte jedes Gruppenmitglied Personen unsere Idee vor, um Feedback zu erhalten. Insgesamt ist das Sommercamp bei den Personen sehr gut angekommen. Das Entdecken eigener Stärken und die Möglichkeit Gleichgesinnte zu treffen wurde besonders hervorgehoben, aber es kam ebenfalls immer wieder die Frage auf, wie das Projekt finanziert werden sollte.

Abschließend suchten wir speziell für die Punkte „eine lockere Atmosphäre“ zu erhalten und der Finanzierung Lösungen. Zum Finanzierungsproblem gab es den Vorschlag Sponsoren von der Idee zu überzeugen. Eine lockere Atmosphäre soll hingegen vor allem durch die Anpassung der Betreuer bestehen bleiben und durch die Bildung von möglichst kleinen Gruppen.

In diesem Workshop habe ich nicht nur sehr nette Menschen kennen gelernt, sondern außerdem viele beeindruckende Ideen gesehen, von welchen bestimmt einige in der Zukunft Einsatz finden. Das Denken außerhalb der vorgegeben Norm hat mir sehr gefallen und das freie Brainstorming führte zu einer Menge von kreativen Ideen. Ich nehme ebenfalls aus dieser Erfahrung mit, dass das Bewusstmachen seiner eigenen Interessen und Fähigkeiten sehr wichtig ist und man jenen nachgehen sollte. Der Prozess des Design Thinking machte es erst möglich so viel innovative Gedanken entstehen zu lassen, daher werde ich sein Prinzip auf zukünftige Projekte oder Aufgabenstellungen anwenden.