

Projektbericht

Team 1: Team Orgativität

Emily Zielezny

Meine Erfahrungen mit Design Thinking

HPI Schul-Cloud: Mit Design Thinking neue Ideen für die digitale Schule entwerfen

Was ist Design Thinking eigentlich?

Design Thinking ist eine kundenzentrierte Methode für die Lösung von komplexen Problemen und die Entwicklung neuer Ideen. Mit dieser Methode gelingt es unter Abwägung von Wirtschaftlichkeit, Machbarkeit und Erwünschtheit eine aus Kundensicht überlegende Lösung zu entwickeln. Mit der offenen, kreativen aber gleichzeitig systematischen Herangehensweise bietet Design Thinking ein strukturiertes Vorgehensmodell, das man in Gruppen für unterschiedliche Fragestellungen und Problembereiche vieler verschiedener Bereiche anwendet. Grundsätzlich steht bei Design Thinking die Gruppenarbeit im Fokus, in der man Prototypen oder andere Ideen entwirft, um die Fragestellung zu beantworten und die Probleme zu lösen.

Wie kann Design Thinking dabei unterstützen, neue Ideen für die digitale Schule zu entwickeln?

Da vor allem durch die aktuelle Pandemie die Digitalisierung der Schulen zur Priorität geworden ist, spielt Design Thinking dabei eine sehr große Rolle. So kann diese Methode genutzt werden, um die Lernerfahrung für Schüler und Lehrer zu verbessern. Anhand des Beispiels des Online-Schooling kann die Methode sehr anschaulich dargestellt werden. Zu Beginn werden beide Parteien, also Schüler und Lehrer (eventuell sogar die Eltern), zu möglichen Nachteilen oder Problemen bezüglich des Online-Schoolings befragt. So kann eine Fragestellung entwickelt werden, um die Probleme der Parteien zu lösen. Im aktiven Design Thinking Prozess werden dann Prototypen, wie neue Modelle, neue Lernplattformen, Internetseiten, etc. entwickelt. Möglicherweise ist, dann darunter eine perfekte Lösung und somit eine passende Idee für die digitalen Schulen.

Was habe ich in dem Workshop gelernt?

In diesem Workshop habe ich gelernt, Ideen von Grund auf zu entwickeln. Ich habe gelernt, dass es durch nur eine Fragestellung so viele Möglichkeiten vorhanden sind diese zu lösen. Jeder Lösungsansatz ist durch die individuellen Eindrücke verschiedener Personen anders zu betrachten und anders anzugehen. Somit gibt es unendlich viele Möglichkeiten. Auch wenn einer dieser Möglichkeiten am Ende nicht funktioniert, habe ich gelernt nicht direkt die ganze Idee verwerfen zu müssen, sondern nur einzelne Aspekte davon zu verändern und neu zu überdenken. Vor allem habe ich gelernt, dass das Entwickeln neuer Ideen im Team viel einfacher und effizienter ist und vor allem viel mehr Spaß macht.

Der Ablauf von Design Thinking + Anwendung an meiner Fragestellung

VERSTEHEN

- Was läuft gut/schlecht bei unserem Thema?
- Wichtige Personengruppen?
- Gibt es schon Inspirationen?
- ⇒ Wichtige Kompetenzen in der Zukunft:
 - Digitalisierung, Datenschutz, Organisation

BEOBACHTEN - INTERVIEWS

- Was war am schlimmsten/besten in deiner Homeschooling-Zeit?
- Wie und durch welche Medien hast du zuletzt gelernt?
- ⇒ Felix, 16, lernt gerne analog - findet digitale Lernmittel genauso wichtig
- ⇒ Victoria, 16, mag digitales Lernen im Unterricht, braucht jedoch viel Ruhe

SICHTWEISE - PERSONA ERSTELLEN

- unsere Persona: Lisa, 16, mag Sport und Naturwissenschaften
- Mag: ruhiges Lernen, Routine, analoges u. digitales
- ⇒ Wie können wir für die Naturwissenschaft-begeisterte Lisa digitale und analoge Lernmittel & Prozesse so zusammenbringen, dass es Ausgleich, Ruhe, Konzentration und Inspiration schafft

IDEEN FINDEN

- Ruhemodus bei Tablet / Handy
- Lernapp für Ruhe / Konzentration, etc.
- Tische mit Display
- Schreibtisch mit vielen Funktionen
- Lernraum zum Selberbauen
- Programme mit Musik / Geräusch für bessere Konzentration

PROTOTYP ENTWICKELN - tābo



TESTEN - Fazit

- ⊕ Zusammenfügen aller Funktionen
Für Lehrer/ Schüler nutzbar
Gleiche Chancen/Möglichkeiten für alle
- ⊖ nicht mobil
extra Belüftung
- ⊕? Jede Tabletgröße?
Für Schule oder zu Hause?
Vorteil der vr-Brille?
Kosten?