

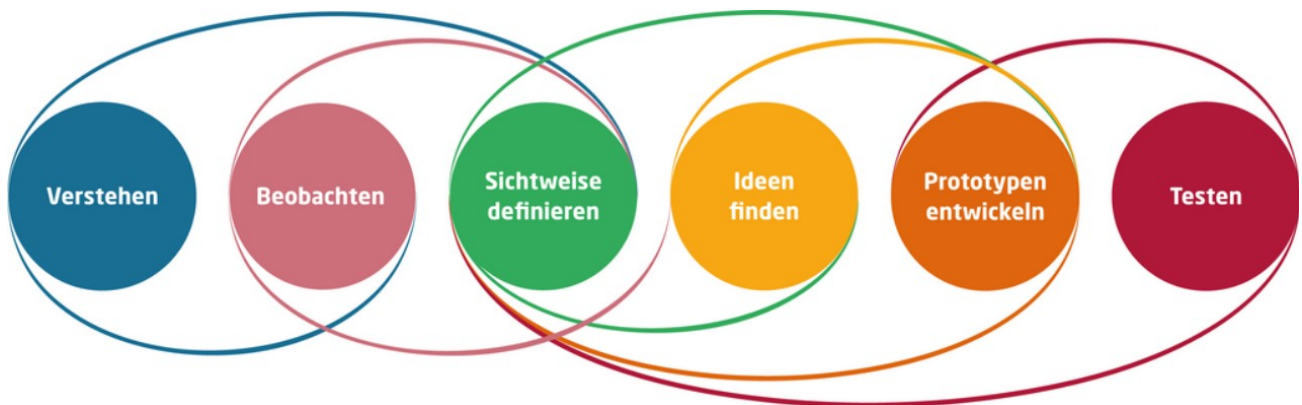
Projektbericht: Design-Thinking-Workshop

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

Im Design-Thinking-Workshop haben wir uns mit dem Projekt „Ideen für die digitale Schule“ beschäftigt.

Design Thinking ist ein Prozess, der zum Lösen von Problemen und zu der Entwicklung neuer Ideen führen soll. Dabei wird versucht die ideale Lösung für die Zielgruppe zu finden.

Der Design Thinking Prozess ist in folgende sechs Schritte unterteilt:



1) Das Verstehen:

Hierbei wird zu Beginn innerhalb einer Gruppe das Problem definiert. Dabei wird bei allen Beteiligten ein allgemeines Verständnis geschaffen und alle werden auf den selbem Wissensstand gebracht. Hierzu werden erste Fragen gestellt, wie zum Beispiel:

- *Was soll neu entwickelt werden?*
- *Für wen soll die Entwicklung sein?*
- *Welche Rahmenbedingungen müssen berücksichtigt werden?*
- *Welcher Endzustand soll durch die Lösung erreicht werden?*

2) Das Beobachten

Beim Beobachten geht es darum, sich in den Kunden hineinversetzen zu können. Durch ein Interview werden die Wünsche und der Wille der Zielgruppe analysiert. Hierbei stehen immer die Wünsche des Kunden im Vordergrund. Deswegen ist es wichtig, gut zu zuhören und den Kunden ausreden zu lassen.

3) Den Standpunkt definieren:

Die Ergebnisse der ersten beiden Schritte werden miteinander verbunden, indem zum Beispiel eine Persona entwickelt wird, um den Standpunkt bildlich und schriftlich zu definieren.

4) Das Ideen finden:

Zu Beginn der Ideenfindung steht ein allgemeines Brainstorming, in dem jegliche Ideen - seien sie noch so verrückt oder seltsam - zusammengetragen werden. Die Ergebnisse werden strukturiert, nach Prioritäten und nach der Effizienz der Umsetzbarkeit sortiert.

5) Der Prototyp:

Ein Prototyp in Form eines Modells wird zu Anschauungszwecken für den Kunden erstellt. Hierbei ist wichtig, dass der Kunde sich anhand des Prototyps die Lösung seines Problems vorstellen kann. Perfektion und Vollendung sind dabei unbedeutend. Wichtiger ist: je einfacher, desto besser.

6) Das Testen:

Zuletzt wird das Erarbeitete vom Kunden getestet. Aufgrund der Rückmeldung vom Kunden werden Verbesserungen vorgenommen oder Ideen eingebracht. Funktioniert die Idee nicht, kann sie auch verworfen werden. Hierbei sind auch schon mal mehrere Testläufe nötig. Design Thinker arbeiten hieran solange bis der Kunde zufrieden ist und das Produkt freigibt.

Unsere Problemstellung lautete: Wie können wir neue Lernmethoden entwickeln, die auf die verschiedenen Bedürfnisse von Lehrern und Schülern, die mit analogen und digitalen Medien in einer ruhigen Umgebung lernen wollen, angepasst sind?

Als Team haben wir einen digitalen Tisch „Tabo“ entworfen, um analoge und digitale Medien zu verbinden. Dieser Tisch beinhaltet Lautsprecher, ein Display auf der Tischplatte und verschiedenen Anschlüsse. Außerdem können weitere optionale Einstellungen sowie Funktionen eingebaut werden, die auf die persönlichen Bedürfnisse angepasst sind.

Design Thinking ist dabei wichtig, um neue Ideen für digitale Schule zu entwickeln.

Die Teilnehmer haben die Möglichkeit frei zu denken ohne Einschränkungen wie zum Beispiele finanzielle Mittel. Durch die einzelnen Stufen: „Verstehen, Beobachten, Sichtweise definieren, Ideen finden, Prototypen entwickeln, Testen“ gelingt es, sich detailliert und präzise mit den Anforderungen auseinander zu setzen. Damit wird erreicht, dass ein Prototyp entwickelt wird, der genau den Anforderungen entspricht. Gerade in Corona-Zeiten und der Erfordernis digitale Schule ist dies sehr wichtig, da die meisten Schulen auf die Situation nicht vorbereitet waren. So kam es dazu, dass Aufgaben in Papierstapeln weitergegeben wurden. Genau das zeigt, wie wichtig es ist, dass die Schule auf ein digitales Lernfeld umgestellt werden muss, um allen Schüler*innen optimale Voraussetzungen zu schaffen.

Durch diesen Workshop und Design Thinking habe ich eine neue Methode gelernt, wie ich in Zukunft auch schwierigere Problemstellungen lösen kann. Außerdem wurde ich durch den Workshop angeregt, kreativer und freier zu denken. Auch habe ich andere Ansichten und Interpretationsmöglichkeiten und neue Ideen kennengelernt. Bei der Gruppenarbeit lernen die Teilnehmenden durch die aktive Beteiligung zu argumentieren, zu diskutieren und Ideen verständlich und strukturiert vorzutragen.

Mein Fazit aus diesem Workshop ist, dass ich gerne weitere Projekte mit Design Thinking erarbeiten möchte, da ich gelernt habe wie wichtig neue kreative Ideen sind.