

Projektbericht – Design Thinking

von Ruslan Grigoryev

“Ach, ich mach’ da mal mit – ich habe ja eh nichts zu verlieren und es ist kostenlos. Mint-EC-Punkte bekomme ich dafür sogar auch!”

Das war mein erster Gedanke, als ich vom Projekt Design Thinking erfahren habe. Die Entscheidung für eines der vier Design-Challenges fiel mir sehr leicht. Die Challenge “Entwerft neue Lernmittel für Schüler*innen in einer Welt, in der sich ändernde Kompetenzen und Fähigkeiten wichtig werden.” hat direkt mein Interesse geweckt. Nach dem Einreichen der Einverständniserklärung wartete ich gespannt auf den ersten Termin.

Mit zwei Erwartungen – wohl eher Hoffnungen – betrat ich den digitalen Raum der Veranstaltung: 1. hoffentlich komme ich in eine coole Gruppe und 2. ich möchte viele neue Erfahrungen sammeln. Die hervorragende Organisation der Veranstaltung hat mich positiv überrascht. In meiner Gruppe herrschte direkt von Anfang an eine motivierende und produktive Arbeitsatmosphäre. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde sammelten wir Gedanken und Ideen im Bezug auf unser Thema. Beispielsweise was gut oder schlecht läuft, aber auch welche Personen wir ansprechen wollen und von wem wir uns inspirieren lassen könnten.

Bei der zweiten digitalen Veranstaltung verglichen wir die Ergebnisse der vorherigen Sitzung, welche wir als Hausaufgabe beenden sollten. Danach bereiteten wir in der Gruppe ein Interview vor, indem wir Rollen verteilten und uns Fragen überlegten. Das Interview führten wir zwei mal mit unterschiedlichen Personen durch. Anhand der Antworten konnten wir unsere Persona erstellen – in unserem Fall die 16 Jahre alte Lisa. Unser Auftrag für Lisa war es, ihr eine Kombination von analogen und digitalen Lernmitteln ohne viel Ablenkung zu ermöglichen.

In der dritten Sitzung begannen wir mit dem nächsten Brainstorming um Ideen zu sammeln, welche uns bei der Lösung von dem Problem unserer Persona weiter brachten. Nachdem wir die besten Ideen ausgesucht haben, erstellten wir einen Prototypen für die Lösung. Unsere Idee war ein Schultisch mit digitaler Oberfläche, die man wie ein großes Tablet nutzen kann. Man darauf schreiben wie auf normalem Papier, wenn man eine spezielle Folie namens “Paperlike” auf die Oberfläche klebt. Am Ende der dritten Sitzung wurde die Hausaufgabe erteilt, Freunde oder Lehrer nach ihren Meinungen zum Prototypen zu fragen, um ihn im Anschluss zu verbessern.



In der vierten und letzten Sitzung besprachen wir die Ergebnisse der Umfragen und optimierten den Prototypen. Danach war es auch schon an der Zeit, die Arbeitsergebnisse den anderen zu präsentieren. Die Vorbereitung der Abschlusspräsentation war stressig, aber auch sehr spannend, weil sie sich von der Form her von herkömmlichen Präsentationen in der Schule unterscheidet. Am Ende der Veranstaltung habe ich gemerkt, wie sehr ich sie genossen habe. Die Organisation war hervorragend und die Arbeit an sich hat Spaß gemacht. Außerdem habe ich von dem Projekt "Design Thinking" viel gelernt:

Das **Hineinversetzen in eine Zielgruppe** war ein notwendiger Bestandteil der Arbeit, da wir für einen "Kunden" arbeiteten. Wir mussten uns in unsere Persona versetzen und nach ihren Wünschen und Bedürfnissen unseren Prototypen anpassen.

Der **kreative Austausch** innerhalb der Gruppe war essentiell für die produktive Zusammenarbeit. Für unsere Idee haben wir erstmal viele Vorschläge und Gedanken gesammelt – der kreative Austausch wurde vor allem durch das Brainstorming gefördert.

Aufgrund der limitierten Zeit für die Besprechung der Ergebnisse habe ich gelernt, mich **kurz und präzise auszudrücken**. Mit der Zeit klappte dies sehr viel besser, da man sich nur auf die wichtigsten Aspekte konzentrierte.

Miro als digitales Hilfsmittel hat mich mit seiner Vielseitigkeit an Funktionen beeindruckt. Vor allem die Funktion, digital Mind-Maps zu erstellen erwies sich bei mir im Chemieunterricht als nützlich. Ich nutze das Programm seitdem sehr gerne.

Zielorientierte Fragen zu formulieren und zu stellen ist eine essentielle Aufgabe beim Design Thinking, da man auf ein konkretes Endergebnis hinarbeitet. Offene Fragen liefern oft keine gute Antwort.

Während den Sitzungen mussten wir **Präsentation von Arbeitsergebnissen** halten. In der Gruppe haben wir gelernt, wie wir Vorträge am besten erstellen.

Schließlich kann ich sagen, dass ich im Projekt "Design Thinking" sehr viel gelernt habe und einen Teil dessen, was ich gelernt habe, nutze ich seitdem viel mehr – insbesondere im Schulunterricht. Im Vergleich zu anderen MINT-Veranstaltungen sprach mich die diese am meisten an – so sehr, dass ich gerne ein freiwilliges Praktikum in diesem Arbeitsbereich durchführen würde. Ich würde mich sehr freuen, wenn mir eine Praktikumsstelle angeboten wird, weil ich gerne den Arbeitsalltag kennenlernen möchte. Für eine solche Chance wäre ich sehr dankbar.