

# Report - Mit Design Thinking die digitale Schule der Zukunft entwerfen

---

4 Tage – 4 Challenges – 4 Teams: ein Design-Thinking-Workshop zum Thema “Wie sieht die digitale Schule der Zukunft aus?” wurde zum zweiten Mal von MINT-EC in Kooperation mit dem Hasso-Plattner-Institut (HPI) organisiert. Das klang spannend und innovativ zugleich und so meldete ich mich zu dieser viertägigen Veranstaltung, die im Zeitraum vom 20. September bis 6. Oktober 2021 stattfand, an.

Zum Kick-off, zu dem sich Schüler und Schülerinnen aus ganz Deutschland, Design-Thinking-Coaches und die Organisatoren alle zum ersten Mal in einer online-Konferenz trafen, wurde zunächst der Design Thinking Prozess erläutert. Im Wesentlichen besteht dieser darin, dass in Teams komplexe Herausforderungen bearbeitet und neue Ideen und Lösungsansätze gefunden werden. Im Anschluss an die Vorstellung der Methode wurden die vier Design-Challenges für die “Schule von morgen” an vier Teams vergeben, die sich mit „Neuen Lernmitteln“, „Neuen Formen der Zusammenarbeit“, „Neuen Zeitplänen“ und „Neuen fächerübergreifenden Projektarbeiten“ auseinandersetzen sollten. Ich hatte mich für die Entwicklung „Neuer Zeitpläne“ entschieden. Meine Motivation waren meine Erfahrungen zum hybriden und flexiblen Lernen während der online- und Präsenzunterrichtsphasen im Corona-Lockdown, denen ich durchaus viel Positives abgewinnen konnte. Unser Team bestand aus sechs Teilnehmern. Zukünftig würde abwechselnd an jedem Workshop-Tag ein Teampate ernannt werden, der als Projektleiter fungieren, die Diskussionen strukturieren, die Aufgabenstellung und die zur Verfügung stehende Zeit im Blick behalten und den anderen Teams Teilergebnisse präsentieren würde.

Am zweiten Tag des Workshops strukturierten wir im Team den Prozess und legten die Vorgehensweise für die sechs Arbeitsschritte der Design Thinking Methode fest.

## **Verstehen**

Im ersten Schritt ging es darum, sich mit der Aufgabe auseinanderzusetzen, die Herausforderung zu analysieren und zu verstehen. Zusammen arbeiteten wir heraus, welche Voraussetzungen in Bezug auf unser Thema bereits gegeben (z.B. Digitalisierungsstatus in der Schule), welche Problematiken noch zu lösen (z.B. agiles Zeitmanagement) und welche Personen unsere Zielgruppen für die Umsetzung des Projekts (z.B. Schüler, Lehrer, Eltern, Schulträger) sind.

## **Beobachten**

Als nächstes untersuchten wir die Perspektive der Zielgruppe genauer. Hierzu entwickelten wir Fragestellungen und führten Interviews mit Schülern durch, um weitere Einblicke zu erhalten. Beispielsweise wurden Fragen zum bisherigen Stundenplan, der technischen Infrastruktur oder der zeitlichen Planung des Unterrichtsalltags gestellt.

## **Sichtweise definieren**

Die Antworten konnten danach in Clustern zusammengefasst und dokumentiert werden. Die relevantesten Informationen wurden anschließend extrahiert und einer fiktiven ‚Persona‘ zugeordnet, die ab diesem Zeitpunkt die Sichtweise der Zielgruppe repräsentierte.

## ***Ideen generieren***

Der dritte Workshop-Tag startete mit der Phase der Ideengenerierung. Für die von der „Persona“ aufgezeigten Hürden konnten in einem Brainstorming Ideen entwickelt werden, um die Herausforderungen zufriedenstellend zu lösen. Interessant war, dass wir hierbei Perspektiven einnahmen, die real nicht möglich gewesen wären, z.B. "Welche Lösung wäre machbar, wenn wir eine unbegrenzte Geldmenge zur Verfügung hätten" oder "Welche Lösung würden wir anbieten, wenn wir eine einflussreiche Persönlichkeit (Politiker, CEO eines der GAFAM-Unternehmen) wären". Diese Methode half uns, die bestmögliche Idee, betrachtet aus unterschiedlichen Blickwinkeln, zu finden.

## ***Prototyp bauen***

Unser finaler Lösungsansatz bestand darin, ein hybrides Zeit- und Lernmodell, die sogenannte "schUni" anzubieten. Die Essenz dieses Ergebnisses waren inhaltlich strukturierte Lerneinheiten, die von einem Lehrer zur Verfügung gestellt werden. Dieses Modell entspricht dem bekannten Prozess in der Schule. Ergänzt wird es dadurch, dass die einzelnen Lernpakete flexibel, und wahlweise digital, von den Schülern bearbeitet werden können. Dieser Ansatz kommt dem an einer Universität nahe. Die freie Zeiteinteilung bietet den Schülern mehr Flexibilität bei der Lern- und Freizeitgestaltung und hilft ihnen effizienter zu arbeiten. Gerade in der Oberstufe, in der aktuell oft lange Zeitfenster überbrückt werden müssen, ohne dass Unterricht stattfindet, würde dies einen enormen Zeitvorteil für die Schüler bedeuten.

Zur Vermarktung der "schUni" sollte sich unser Team ebenfalls erste Gedanken machen. Mit einem ansprechend gestalteten Flyer – je nach Zielgruppe virtuell animiert oder als Printversion angeboten - soll unser Lösungsansatz auf breite Resonanz und bestenfalls auf große Nachfrage bei Schülern, Lehrern, Eltern und Schulträgern stoßen.

## ***Testen und iterieren***

Abschließend widmete sich unser Team in einer Hausarbeit dem Projektschritt "Testen und Iterieren". Unser Lösungsansatz wurde verschiedenen Personen vorgestellt und Feedback eingeholt. Dies ist ein entscheidender Schritt, weil man so herausfindet, ob der entwickelte Ansatz Akzeptanz bei den Zielgruppen findet. Außerdem ergeben sich bei den Tests ergänzende Ideen, die für die Weiterentwicklung des Modells hilfreich sind. Durch die Iteration erreicht man eine stetige Verbesserung des Ansatzes.

Am letzten Tag des Workshops stand der Pitch zu unserem Projekt sowie die Präsentation unseres Lösungsansatzes auf dem Programm. Auch alle anderen Teams stellten ihre Ideen zu ihren Design Challenges vor, so dass ein breites Spektrum an innovativen und kreativen Modellen für die digitale Schule der Zukunft gezeigt werden konnte.

## Report - Mit Design Thinking die digitale Schule der Zukunft entwerfen

---

Mein Résumé zum Workshop als auch zur Design Thinking Methode fällt durchweg positiv aus. Die Coaches waren sehr engagiert und haben die Abläufe gut strukturiert. Ich habe viele interessante Informationen aus dieser Veranstaltung mitgenommen.

Dass Schule neu gedacht werden muss, ist allen Akteuren längst bewusst. Design Thinking könnte hierfür hilfreich sein. Die Methode bietet einen innovativen Ansatz, der die unterschiedlichen Zielgruppen und deren Bedürfnisse einbezieht. Durch die Iterationsschleifen ist sichergestellt, dass der erarbeitete Lösungsansatz nicht endgültig, sondern ein dynamischer Prozess ist, der immer wieder Verbesserungspotential bietet.

Bezogen auf meinen Schulalltag könnte ich mir sehr gut vorstellen, die Design Thinking Methode für einzelne Themen in der Oberstufe zu etablieren. Warum? Oft gestaltet sich Gruppenarbeit so, dass ein paar Wenige den Großteil der gestellten Aufgabe erarbeiten, während die restlichen Team-Mitglieder passiv bleiben. Dies hängt meiner Meinung nach damit zusammen, dass es für schulische Gruppenarbeit meist keine vorgegebene Struktur gibt. Design Thinking könnte hier Abhilfe schaffen. Allein die Tatsache, dass jeder einmal den Lead übernimmt, es immer wieder Präsentationen der Zwischenergebnisse sowie Feedbackrunden gibt, hilft, dass alle motiviert und fokussiert bleiben.

Abschließend möchte ich allen ein herzliches Dankeschön sagen, die es regelmäßig möglich machen, dass solche interessanten Workshops für Schüler angeboten werden können.

Niklas Hornfeck