

Bericht

Mit Design Thinking neue Ideen für die digitale Schule entwerfen

Victoria Efremenko, den 13. Oktober 2021

In den vergangenen 3-4 Wochen nahm ich an einem Online-Projekt teil, welcher sich allgemein mit dem Gestalten einer neuen Form der Schule beschäftigt, welche man davor noch nicht erlebt hat. Die Hauptschwerpunkte waren unter anderem, neue Lernmittel für Schüler*innen zu entdecken, neue Formen der Zusammenarbeit zusammenzustellen, einen neuen, flexiblen Stundenplan zu entwerfen und neue Projektarbeiten zu ermitteln. Ich selbst war in der dritten Gruppe, die den Namen „Die Planlosen“ trug und sich mit dem Entwickeln eines neuen Stundenplans beschäftigte.

Am ersten Nachmittag versammelten sich alle Teilnehmenden in einem Meeting in Webex und es wurde zunächst einmal eine Vorstellungsrunde durchgeführt, wo wir uns alle kennenlernten. Danach wurde uns genauer von dem Projekt berichtet, an welchem wir arbeiten durften und anschließend wurde die Gruppeneinteilung bekanntgegeben. Meine Gruppe bestand zum Anfang aus mir, weiteren 5 Schülern und einem Coach. Wir haben uns dann in dieser engeren Runde nochmal genauer kennengelernt und haben die ersten Ideen zu unserem Thema gesammelt. Schon war die erste Versammlung so gut wie zum Schluss gekommen. Am Ende trafen wir uns alle gemeinsam und gaben ein kurzes Feedback zu der ersten Sitzung.

Am zweiten Tag ging es bereits los mit dem Arbeiten. Es sollten Interviews mit anderen Gruppen durchgeführt werden. Um diese tiefgründig verstehen zu können, sollten erst einmal Fragen entwickelt werden. Anschließend teilten wir uns in unserer Gruppe die Aufgaben zu. Meine war es, in die anderen Gruppen zu gehen und dort von anderen Teilnehmenden interviewt zu werden. Der Rest meiner Gruppe hat dementsprechend die Interviews mit Schülern geführt, die uns besuchten. Anschließend trugen wir alle gesammelten Informationen zusammen, wie Name, Alter, Traumberuf, Hobbies und vieles weiteres, und entwickelten aus allen Antworten ein „Point of view“, also eine ausgedachte Person, die aber aus den Kernaussagen der Interviews bestand. Bei uns hieß die Person Avery. Zum Schluss wurde die erste sogenannte WKW- Frage ausgearbeitet, welche uns in der Veranstaltung weiter begleiten wird.

In der dritten Veranstaltung begannen wir das große Brainstorming zu unserem Thema und der in der letzten Veranstaltung aufgestellten Frage, nämlich: „Wie können wir es schaffen, dass Avery selbstständiger lernen kann und dabei trotzdem genug Flexibilität in der Freizeit hat?“. Nach den drei Stufen von Brainstorming (Stilles Brainstorming, Everything is possible Brainstorming und Rollen Brainstorming) wurde die beste Idee ausgewählt. Bei uns hieß diese „SchUni – Schule aber besser“ und es ging darum, die Schule ähnlich wie eine Uni zu gestalten. Diese Idee haben wir dann weiter ausgearbeitet und entwarfen ein Poster. Nach der Veranstaltung hatten wir eine kleine Hausaufgabe, ein Feedback über das entworfene Plakat einzuholen.

Bei der vierten und letzten Veranstaltung hatten wir die Aufgabe, unsere erreichten Ergebnisse nochmal zu verbessern und das Endergebnis vor anderen Gruppen vorzustellen. Dabei erstellten wir auch einen „Pitch“, wo wir die wichtigsten Informationen im Form eines Steckbriefs darstellten. Nach dem Vortragen jeder Gruppe hatten wir kurz Zeit, Fragen zu stellen und ein Feedback zu geben. Zum Schluss gab es eine Abschlussrede und wir erhielten die Aufgabe, einen Bericht und einen Steckbrief zu erstellen. Somit war das Projekt zu Ende.

Die Erfahrung, bei einem Online-Projekt mitzumachen, war für mich neu und ich wusste am Anfang nicht, was von dem Projekt zu erwarten war. Es hat sich jedoch als sehr interessant ergeben und ich bin glücklich, an solch einem Projekt teilgenommen zu haben. Ich habe gelernt, in einem Team mit Leuten zu arbeiten, die ich gerade kennengelernt habe und habe nun mehr Erfahrung mit dem Brainstormen und mit dem Gestalten von Ideen. Ich bin der Meinung, dass Design Thinking eine wichtige Rolle in der Entwicklung von Schulen spielt. Das ist ein wichtiger Aspekt für das Digitalisieren von Bildung, da man mithilfe von Design Thinking viel praktischere und flexible Ideen entwickelt, die den Schülern eine große Hilfe leisten.