

# Design Thinking... Abschlussbericht

Die vergangenen Wochen haben wir uns beim (online) Workshop zur HPI Schul-Cloud mit dem Thema Design Thinking auseinandergesetzt, um neue Ideen beispielsweise für eine verbesserte Lernumgebung oder neue Rollen für die Schule zu finden. Ich selbst habe mich zusammen mit meiner Gruppe mit dem Thema „neue Fächer“ auseinandergesetzt.

Zu dritt sind wir letztlich auf eine spannende Idee gekommen, angefangen haben wir beim ersten Treffen aber überhaupt erstmal damit unsere Teams und auch die Veranstalter/Coaches kennenzulernen, die alle einen sehr netten und hilfsbereiten Eindruck gemacht haben. Auch die Websites und Programme mussten erst einmal wild ausgetestet werden, auf denen wir dann im Nachhinein unsere Ideen gesammelt haben.

Die eigentliche Veranstaltung hat mit einer kurzen Einführung in das Thema „Was ist Design Thinking überhaupt?“ begonnen. Dabei wurde uns allen der generelle Ablauf der Veranstaltung und auch vom Design Thinking erklärt und die einzelnen Schritte wie „Verstehen“, „Beobachten“, „Ideenfindung“, „Prototyping“ und „Testen“ beschrieben.

In den jeweiligen Gruppen haben wir am ersten Tag begonnen über das Programm Mural das eigentliche Problem zu verstehen und herauszuarbeiten, dass wir z.B aktuell mit den Schulfächern haben. Wie ich schnell gelernt habe, ist die Zusammenarbeit beim Design Thinking sehr wichtig, so kommt man auf die verschiedensten Ideen, die einem aus dem eigenen Blickwinkel womöglich gar nicht auf/-eingefallen wären und man kann sich von den anderen „Inspirieren lassen“, was vor allem im späteren Verlauf beim Ideen generieren wichtig wird. So sind wir zu dem Schluss gekommen, dass die Schüler/-innen nach ihrem Abschluss meist nicht vorbereitet sind auf das weitere Leben. Es fehlt schlicht an Erfahrung.

Im weiteren Verlauf, beim zweiten Treffen, ging es dann darum sich noch weitere Meinungen und Sichten einzuholen in Form von Interviews, mit den anderen Gruppen. Wo sehen die andern noch Probleme? In welche Richtung müssen wir denken? Was müssen wir beachten?... Mit den verschiedensten Fragen und Antworten konnte daraus abschließend eine Persona erstellt werden, für die alles einmal zusammengefasst wurde und die stellvertretend für unsere Nutzer dasteht. Daraus ließ sich dann eine konkrete Frage ableiten: „Wie können wir Lebenserfahrung in ein Fach packen?“, mit der wir weiterhin arbeiten und Ideen sammeln konnten.

An Tag drei stand das Ideen Brainstorming an. Aus den gesammelten Sichtweisen sollte nun für unser Fächer-Problem eine Lösung gefunden werden, mit der wir der Persona vom vorherigen Treffen helfen können. Dabei sind wir nicht nur auf unseren eigenen Ideen eingegangen, oder haben überlegt wie es in der Zukunft damit aussehen könnte, sondern haben uns auch in die Blickwinkel von verschiedenen Personen hineinversetzt, was unsere Gruppe im Endeffekt auf die Lösung gebracht hat: Lebenskunde!

Unser entwickelter Prototyp sah dann so aus: Möglichst Praxisorientierter Unterricht mit vielen Praktika und (finanziert durch das Geld von Außenstehenden) virtuelle Räume in denen sich die Schüler/-innen unter anderem mit KIs austauschen oder selbst in simulierten alltäglichen Situationen Erfahrung sammeln können.

In einem letzten Schritt vom Prozess sollte der Prototyp schließlich getestet und Feedback aus der Zielgruppe eingeholt werden. Ein wichtiger Schritt, um

Fehler zu finden und zu überprüfen, wie das Ergebnis bei den Leuten ankommt. Sie sind es immerhin die, die nach der Fertigstellung damit arbeiten werden, wie in unserem Fall die Schüler und Schülerinnen, welche unser entwickeltes Fach unterrichtet bekommen sollen. Das Feedback aus unserer erstellten Umfrage aber war überwiegend positiv. Die Idee vom „Lebenskunde-Unterricht“ kam bei den Testern gut an.

So bestand unser letztes Treffen schließlich daraus allen anderen Gruppen, teilweise mit ganz anderen Themen, unser Konzept zu präsentieren. Dabei konnten wir natürlich auch einen Blick auf die Arbeiten der anderen werfen. In der vergangenen Zeit sind die unterschiedlichsten, kreativen Ideen entstanden: KILearning, Selbstbestimmter Schulunterricht, ein neues intelligentes Konferenz Tool usw....

Nach dieser Veranstaltung kann ich sagen, dass Design Thinking hilft ein Problem von Anfang an zu verstehen und durch einen kreativen Prozess letztendlich zu einer erfolgreichen und zufriedenstellenden Idee, optimiert auf die Nutzer, zu finden, welche man im weiteren Verlauf weiter ausbauen kann. Nicht nur für die digitale Schule stellt das eine Unterstützung dar, es kann auch in vielen weiteren Bereichen genutzt werden in denen eine (kreative) Lösung gefragt ist.

