

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

In den Wochen vom 19.04.21 bis zum 6.05.21 habe ich am MINT-Camp „HPI Schul-Cloud: Mit Design Thinking neue Ideen für die digitale Schule entwerfen“, welches über vier Nachmittage verteilt war. In Dreiergruppen haben wir dabei zu jeweiligen Themen ein Konzept erarbeitet. Zusammen mit Alexander und Melissa habe ich an dem Thema „Neue Fächer“ gearbeitet. Zunächst haben uns die vier Tutoren Helena, Juliane, Nils und Robin in das Thema Design Thinking eingeführt und uns den Prozess erklärt. Danach wurde uns die gewählten Themen näher gebracht. Die Aufgabe meines Teams war es, neue Fächer zu entwickeln für eine zukünftige Welt, in der wir nicht wissen welche Berufe es einmal geben wird. Bei unserm Prozess wurden wir dabei von Juliane betreut. Dabei war es zunächst wichtig herauszufinden, welche Fähigkeiten und Kompetenzen die Schüler*innen für eine digitale Welt mit den entsprechenden neuen Berufen benötigen.

Als nächstes haben wir uns dann als Dreiergruppe erstmal gegenseitig kennengelernt und unsere Schwächen und Stärken einander mitgeteilt und dann uns Gedanken zu unserem Thema gemacht. Für wen entwickeln wir die neuen Fächer, was läuft bereits richtig, was sind Probleme, gibt es andere inspirierende Beispiele, waren Fragen die wir uns dabei stellten. Es war direkt klar, dass wir uns auf die Schüler*innen jeder Stufe konzentrieren. Zwar fiel uns auf, dass manche Schulen digital bereits gut ausgerüstet sind, bei anderen ist dies allerdings nicht der Fall. Dieser Unterschied, sowie die oft fehlende Medienkompetenz stellte ein Problem dar. Diese Erkenntnisse hielten wir auf einem Muralboard fest.

Beim zweiten Treffen haben wir uns dann mit dem Schritt des Beobachten beschäftigt. Dafür haben wir uns zunächst fragen überlegt, welche wir dann den anderen Teilnehmer*innen gestellt haben, um eine Persona mit entsprechenden Bedürfnissen zu erstellen. Dabei teilten uns mehrere Schüler*innen mit, dass sie sich nicht auf das spätere Leben vorbereitet fühlen und gerne dies in der Schule lernen würden. Beispielsweise wie man mit Kritik oder Fehlschlägen umgeht oder wie man eine Steuererklärung macht. Auch das der praktische Part in der Schule oft vernachlässigt wird wurde kritisiert. So lernt man in der Schule beispielsweise Zinsrechnung, aber bekommt nicht gezeigt wofür man das später benötigt. Im Anschluss haben wir dann eine

Persona erstellt, der wir einen geschlechtsneutralen Namen gaben. Dabei entstand die Frage „wie können wir Lebenserfahrung in ein Fach packen“. Beim Brainstormen kam uns dann eine Art Antwort auf diese Frage. Man könnte „mit viel Geld virtuell Räume erstellen, in denen man verschiedene Persönlichkeiten/ deren KIs treffen kann und sich mit diesen austauschen kann. Die Räume werden dann im Lebenskundeunterricht, neben besseren, praxisorientierten Lehrplänen und Praktika angewendet. Im vorletzten Schritt haben wir dann einen Prototyp entwickelt und diesen getestet.

Der erste Schritt des Prototyps bestand daraus, dass zum einen Geld für die Umsetzung und für Geräte für die Schüler*innen freigegeben wird und zum anderen Lehrer fortgebildet werden und es bereits an der Uni lernen. Der Unterricht würde dann folgendermaßen aussehen. Die Schüler*innen, vor allem in den unteren Stufen, erlernen zunächst den theoretischen Part, der aus verstehen und anhören besteht. In den oberen Stufen würde dann der praktische Part zunehmen, welcher aus anwenden und ausprobieren besteht. Mit dieser Mischung aus Praxis und Theorie werden die Schüler*innen so aufs Leben vorbereitet.

Durch den Prozess des Design Thinking konnten wir so ein mögliches, zukünftiges Schulfach entwickeln. Design Thinking beinhaltet den Austausch zwischen Entwickler*innen und der betroffenen Gruppe. So werden die Bedürfnisse herausgefunden, ein Prototyp entwickelt und durch das Testen nochmal auf die Benutzer*innengruppe abgestimmt.

Persönlich konnte ich verschiedenes vom Workshop lernen. Neben der Tatsache, dass ich mehrere neue, interessante Bekanntschaften gemacht habe, durfte ich auch den Prozess des Design Thinking kennenlernen. Dabei muss man zunächst sich zunächst mit dem Problem beschäftigen, bevor man etwas entwickelt. Man muss sich fragen, wer und wie von dem Problem betroffen ist. Dabei bekommt man ein Gefühl für die Situation. Wenn man sich dann näher mit den betroffenen Personen beschäftigt und ihnen bestimmte Fragen stellt, lernt man oft andere, neue Aspekte kennen, die man vorher möglicherweise noch gar nicht bedacht hat. Auch das Testen des Prototyps und das Annehmen der Kritik bringen den Prozess voran. Zusätzlich durfte ich während des Workshops mit dem Tool Muralboard arbeiten und dies kennenlernen. Es fungiert als Whiteboard auf das verschiedene Menschen schreiben und arbeiten können, was ich als sehr praktisch empfunden habe. Man konnte parallel arbeiten und sehen was die anderen machen während man über BigBlueButton darüber geredet und das Gesehene besprochen hat. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ich im Laufe der letzten Wochen viel über den Design Thinking Prozess gelernt habe und dabei gemerkt habe, wie wichtig es ist auch mal die Aspekte anderer wahrzunehmen und zu reflektieren.