

## Report – Design Thinking Workshop

---

Im Zeitraum vom 19. April bis zum 06. Mai 2021 fand im Rahmen des Pilotprojekts HPI Schul-Cloud ein von erfahrenen Coaches angeleiteter Workshop zum „Mit Thema Design Thinking Ideen für die digitale Schule entwerfen“. Hierfür trafen sich Schüler:innen aus ganz Deutschland insgesamt vier mal und lernten den Prozess des Design Thinking kennen.

Innerhalb dieses Projektes wurden vier verschiedene Workshops angeboten: Neue Rollen, Neue Fächer, Neue Lernbedingungen und Neue Austauschmöglichkeiten. Meine persönliche Entscheidung traf auf den Workshop „Neue Fächer“. Der Reiz dieses Themas ist schlichtweg der, dass uns eine Zukunft erwartet die aufgrund des theologischen Fortschritts weitaus digitaler ausgestattet sein wird, als wir Schüler:innen es in der Schule mitkriegen. Die Gestaltung der Schulfächer und die Fächer selber unterliegen in vielen Fällen noch alten Prinzipien und Disziplinen. Eine solche Struktur von Bildung bereitet somit nicht eine technische ausgeprägte Zukunft, mit höchstwahrscheinlich neuen Berufen, vor. Inhalt dieses Workshops war, in Zusammenarbeit mit drei weiteren Mitglieder:innen, und durch Anleitung und Hilfestellung unseres Coaches, neue Fächer zu entwerfen, die für eine Welt mit offener Zukunft von Relevanz sein werden.

Am ersten Tag des Workshops wurde allen Teilnehmenden der Prozess des Design Thinking und seine sechs Schritte präsentiert und grundlegend erklärt: Verstehen, Beobachten, Sichtweise definieren, Ideen finden, Prototypen entwickeln und Testen. Daraufhin ging es in die Arbeitphase und jedes Team konnte erstmal seine drei weiteren Teammitglieder und ihren zugeteilten Coach kennenlernen. Auch wurde ein Teamname festgelegt, welcher bei den meisten Teams lustig und kreativ ausfiel.

Wie schon festgehalten beginnt Design Thinking mit Verstehen, man macht sich erst einmal Gedanken drüber, was zum Thema schon gut läuft, was noch nicht, man macht sich über die involvierten Personengruppen Gedanken und ob zum Thema schon vorhandene Ideen, Erfahrungen oder vorhandenes Wissen da ist. Offen gebliebene Fragen wurden daraufhin notiert mit dem Ziel diese in der Beobachtung und Auswertungsphase dann beantworten zu können. Zudem wird die relevanteste Nutzergruppe für die Testphase festgelegt. In dieser werden unter dem Schritt „Beobachten“ Interviews mit Personen, die unter die

Nutzergruppe fallen Interviews geführt. Mithilfe der Ergebnisse aus den Interviews der Schritt der Synthese, es formt sich langsam eine Idee. Während des Workshops wurden hierfür die Ergebnisse der Interviews in eine Persona gefasst, die die gesamte Nutzergruppe vertretet und deren Wünsche gilt es zu erfüllen. Es werden Fragen formuliert für die im grenzenlosen Brainstorming Ideen für Lösungsansätze versucht zu finden. Man ist für multiperspektivische Ideen aufgefordert sich von jeglichen Grenzen zu lösen und sich zum Beispiel auch in prominente oder auch fiktive Figuren hineinzusetzen. Dadurch wird das Ideenspektrum erweitert und neue, realistische Ideen, die man zu Beginn nicht in Erwägung gezogen hat, werden geboren. Um dann schließlich seinen ersten Prototypen erstellen zu können, werden die Ideen gefiltert und sortiert. Der fertige Prototyp wird dann getestet. Dafür werden wieder Probanden der Nutzergruppe hinzugezogen. Das Testen ist mit einer der wichtigsten Schritte des gesamten Design Thinking Prozesses, da dieser letztendlich eine Aussage darüber trifft, inwiefern der Prototyp das angehende Ergebnis erreicht oder nicht erreicht. Das Besondere an Design Thinking ist, dass der Prozess nach dem ersten Prototypen nicht gleich beendet ist. Je nach erreichtem, geglücktem Stadium werden Vorgänge wiederholt und ausgebessert, sodass das Ziel irgendwann erreicht wird.

In Bezug auf eine digitale Schule ist Design Thinking eines der besten Strukturen für die Ideengenerierung. Denn das, was einem entwickelten Prototypen zum Erfolg verhilft, sind die Auswertungen der Interviews mit der Nutzergruppe. In Bezug auf das Konzept „Schule“ wäre das Einbeziehen der Schüler:innen für ihren zukünftigen Fortschritt von großer Bedeutung. Eine digital geprägte Zukunft wird Schüler:innen erwarten und die Schule muss sich darauf anpassen und ihre angehenden Absolvent:innen dementsprechend vorbereiten.

Das Team „Die faulen Mathematiker“, dessen Teammitglied war, ist auf den Schluss gekommen, dass die Einführung eines bestimmten Faches nicht die nötige Vorbereitung auf eine freie Zukunft decken würde und entwickelte einen ersten Prototypen der das Schulsystem für die Einführungsphase in die Oberstufe ändert.

Der Workshop hat mich gelehrt auch Ideen zuzulassen, die zu Beginn unscheinbar und nicht umsetzbar wirken. Auch hat man gut merken können, dass sich Design Thinking schwer auf ein Thema begrenzen lässt und man mit seinen Gedanken flexibel umgehen sollte. Das Stichwort lautet multiperspektivisch!