

Projektbericht

Gruppe 3: die faulen Mathematiker

Amelina Hein

### ***„Mit Design Thinking Ideen für die digitale Schule entwerfen“***

In dem Workshop Design Thinking, welcher über vier Termine verteilt für je 90 Minuten stattgefunden hat, ging es darum, neue Ideen für eine Schule zu entwickeln, in der alle SchülerInnen die gleichen Möglichkeiten zu lernen und die gleichen Chancen auf einen späteren Beruf haben. Der Schwerpunkt dabei lag darauf, die Schulen im Zuge der Digitalisierung zukunftsfähiger zu gestalten.

Design Thinking ist ein Prozess, der in mehrere Stufen unterteilt ist. Die sechs verschiedenen Stufen wurden über die vier Termine aufgeteilt. Am ersten Termin, Montag, den 19. April wurde das Thema Design Thinking zunächst von den vier Coaches vorgestellt. Dabei wurde anhand eines Zitates von David Kelley erklärt, dass Design Thinking ein Weg zur Problemlösung beschreibt, bei dem innovative Ideen zur Problemlösung von komplexen, existierenden Problemen führen sollen, wobei die Wünsche der Nutzer in Zentrum des Prozesses stehen. Die Ideen sollen später folgende drei Aspekte erfüllen: dem Nutzen der Zielgruppe, die Umsetzbarkeit und die Wirtschaftliche Marktfähigkeit. Nach der Einführung ging es mit dem ersten Schritt des Design Thinking los, dem Verstehen des Problems. Hierzu haben wir uns in kleinen Teams mit unseren Problemen befasst und erste Ideen zur Lösung dieser Probleme erstellt. Zudem wurde eine genaue Zielgruppe festgelegt.

Am zweiten Termin, Donnerstag, den 22. April ging es dann darum, sich mit der Zielgruppe auseinander zu setzen. Dazu wurden Interviews geführt, anhand derer die Wünsche der Zielgruppe klar werden sollten. Somit konnten die zuvor entwickelten Ideen gegebenenfalls verworfen bzw. verbessert werden. Somit wird deutlich, welches spezifische Problem wie behoben werden soll. Im zweiten Teil dieses Termins wurde eine Persona erstellt, die die bestehenden und zu beseitigenden Probleme genau aufzeigt. Damit konnten „Wie-können-wir-Fragen“ erstellt werden, welche zur weiteren Ideengenerierung beitragen.

Am dritten Termin, Donnerstag, den 29. April stand die Ideengenerierung und das Prototypen im Vordergrund. Anhand der am letzten Termin erstellten „Wie-können-wir-Fragen“ konnten nun erneut Ideen gesammelt werden. Dazu half ein kurzes Brainstorming. Im Zuge drei kurzer Denkphasen, wurden mehrere zunächst wilde Ideen gesammelt, wie man der Zielgruppe in der Gegenwart, aber auch in einer bisher noch unbekanntem Zukunft helfen kann. Diese Ideen mussten zunächst nicht umsetzbar sein; sie mussten nur auf irgendeine Weise zur Problemlösung beitragen. Anschließend wurde sich dann für eine dieser Ideen entschieden, die im weiteren Verlauf bzw. im Zuge des „Prototyping“ ausgearbeitet werden sollten. Nachdem der Prototyp festgelegt war, ging es um das Testen. Dazu hat jedes Mitglied eines Teams den Prototyp Außenstehenden vorgestellt, um sich dessen Rückmeldung in Form von Lob, Kritik und Verbesserungsvorschlägen einzuholen. Dies diente zum Verlauf des vierten Termins.

Am letzten Termin, Donnerstag, den 06. Mai wurden die Prototypen anhand der bekommenen Kritik bearbeitet, ein weiteres Mal an die Nutzer angepasst und verbessert. Schließlich wurden die verbesserten Prototypen der einzelnen Teams im Plenum vorgestellt.

So wurden also aus anfänglich scheinbar wagen Ideen umsetzbare Prototypen, die letzten Endes auch zur Behebung des betrachteten Problems führen können.

### **Inwiefern kann Design Thinking dabei unterstützen neue Ideen für die digitale Schule zu entwickeln?**

Das Design Thinking ist eine sehr gute Möglichkeit, Schulen nutzerorientierter und zukunftsfähiger zu gestalten, denn durch die ersten Phasen insbesondere dem ausgiebigen Betrachten des Problems und dem genauen Auseinandersetzen mit den Wünschen und Vorstellungen der Zielgruppe können durch diesen Prozess innovative Ideen zu Problemlösungen werden. Besonders in Zeiten, wie der Corona Pandemie ist das Entwickeln Nutzerorientierte Lösungen wichtig, um den SchülerInnen vor allem den eintönigen Tagesablauf und die Schwierigkeiten beim Lernen zu erleichtern. So wurden bei diesem Workshop beispielsweise Lösungsansätze entwickeln, die sich auf den genaueren Austausch zwischen Lehrperson und SchülerIn, aber auch auf neue Plattformen, die dem heutigen Stand der Technik gerecht werden, beziehen.

### **Was hast du persönlich in dem Workshop gelernt?**

Durch diesen Workshop habe ich eine Herangehensweise kennengelernt, die einem dabei hilft, scheinbar unlösbare Probleme zu verstehen und mithilfe eines strukturierten Ablaufes Lösungsansätze zu finden. Insbesondere habe ich jedoch gelernt, dass es beim Problemlösen wichtig ist, nutzerorientiert vorzugehen. Eine Idee, die für SchülerInnen gedacht ist, jedoch nur den LehrerInnen hilft, ist keine Lösung. Auch habe ich verstanden, dass Niederlagen nicht unbedingt schlecht sind. Auch Ideen, die verworfen werden, können zum Ziel führen. Durch „Niederlagen“ geht man zwar einen oder mehrere Schritte zurück, jedoch eröffnet dies oft eine neue Sichtweise auf das Problem. Auf jeden Fall werde ich mir diesen Prozess, bei dem aus einer kleinen Idee eine Lösung für eine ganze Zielgruppe wird, für spätere Probleme, die es zu lösen gilt, merken.

### **Fazit**

Nach den letzten Wochen würde ich den Design-Thinking Prozess als eine sehr gute Lösung zum Lösen von Problemen bezeichnen. Besonders das nutzerorientierte Arbeiten und das Diskutieren in Gruppen, um das Problem von möglichst vielen Perspektiven zu betrachten, stellt eine vielversprechende Lösung dar. Es ist dementsprechend empfehlenswert, das Design Thinking einmal selbst auszuprobieren.

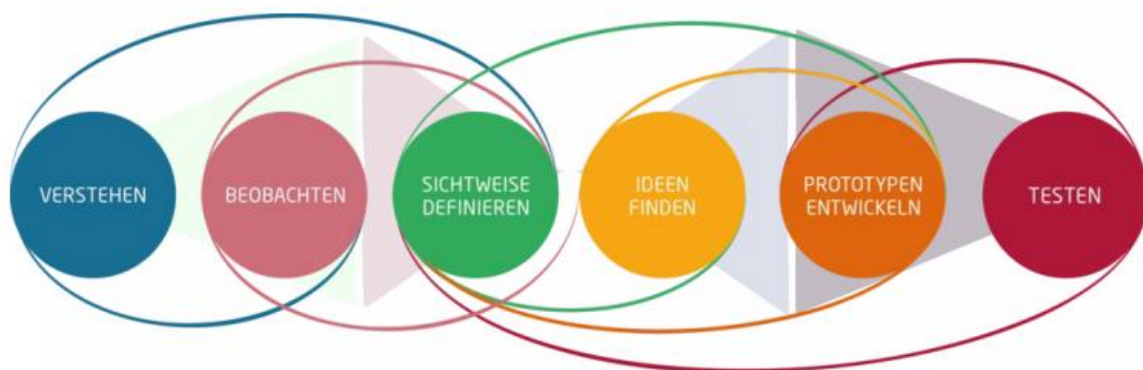


Abb. 1: Ablauf des Design Thinking (Quelle: PDF „Slides-Design-Dash\_Digitale\_Schule“)