



# PROJEKTBERICHT

Bei dem MINT-EC-Workshop »Design Thinking-Workshop Digitale Schule« durfte ich in 4 Sessions online viel über das *Design-Thinking*, einem Entwicklungsprozess von Strategien und Lösungen in der Wirtschaft lernen und den Prozess selbst mitmachen. Dabei stand als Beispiel die Schule der Zukunft im Fokus. In den 4 Sitzungen haben Gruppen von Schülerinnen und Schülern für die unterschiedlichsten Probleme im Umfeld einer möglichen Schule der Zukunft Lösungen erdacht.

Dabei haben sie sich an folgendes professionelles Schema gehalten.

## I | Verstehen

In diesem Abschnitt des Prozesses wird das Umfeld genau betrachtet. Im Beispiel digitale Schule wurden also die aktuellen Vorgänge an Schulen untersucht und mögliche Probleme identifiziert. Hier haben sich die Gruppen dann auf eine relevante Personengruppe festgelegt dessen Probleme sie lösen wollten.

## II | Beobachten

Nun wurden mit dieser Personengruppe Interviews geführt. Dadurch erhielten die Schülerinnen und Schüler einen Eindruck von dem tatsächlichen Problem und wie betroffene darüber denken. Denn durch Design-Thinking soll eine *nutzerorientierte Lösung* gefunden werden. I.e. die Lösung soll vor allem der gewählten Nutzergruppe helfen.

## III | Sichtweise definieren

Jetzt erst wird das Problem formuliert, das gelöst werden soll. Aus den Ergebnissen der Interviews wird abgeleitet, was für die gesamte Zielgruppe wichtig ist und bei was es sich nur um Individualbedürfnisse handelt. So wird eine *Persona* entwickelt: Eine fiktive Figur, die die Zielgruppe mit ihren Eigenheiten, Zielen und Bedürfnissen repräsentiert. Daraus wird ein Problem formuliert, das gelöst werden soll.

## IV | Ideen finden

Nun, da das Problem erkannt ist, kann nach Lösungen gesucht werden. Dafür wird im Team gebrainstormed. Besonders hierbei ist, dass verschiedene Perspektiven eingenommen werden. So werden zum Beispiel auch Lösungsansätze erdacht, die erst in der Zukunft mit fortschrittlicherer Technologie zu verwirklichen wären. Trotzdem helfen diese Ideen eine Lösung im Hier und Jetzt zu finden.



## V | Einen Prototypen entwickeln

Die Gruppen haben einen Lösungsansatz erdacht und in diesem Abschnitt des Prozesses geht es darum, aus der Idee eine konkrete Lösung oder eine Strategie zu entwerfen. Hierbei kann auch bereits reflektiert werden, welche Probleme der Vorschlag an sich hat.

## VI | Testen

Nachdem eine Strategie entworfen wurde geht es in diesem Abschnitt darum, das Vorgehen zu testen. In diesem Workshop wurde dies durch Gespräche mit der Zielgruppe realisiert. Dabei wird die Strategie vorgestellt und das Feedback dafür genutzt die Idee zu verfeinern.

Dadurch, dass wir selber die Möglichkeit hatten, das Vorgehen zu testen, war es uns als Schülerinnen und Schülern möglich, selbst ein Verständnis für Vorgehen beim Problemlösen zu bekommen. Auch bei Lösen unserer Probleme war dieses Vorgehen natürlich extrem hilfreich: Durch das mehrfachen wechseln von Perspektiven und das Arbeiten im Team kann man das Problem viel umfassender wahrnehmen und so auch eine bessere Lösung finden.

Durch den Workshop habe ich viel gelernt. Ich persönlich hatte mir das Problemlösen in der Wirtschaft anders vorgestellt. Auch war ich überrascht, wie gut die Technik selbst im kleinen Kreis und mit sehr begrenzten Mitteln und wenig Zeit funktioniert und zu tollen Ergebnissen geführt hat. Ich denke, dass besonders die Multiperspektivität eine große Rolle beim Finden von guten Lösungen ist.