

## **Projektbericht Ishita Vashist**

In diesen 4 Lernphasen habe ich unglaublich viel gelernt. Nicht nur die Teamarbeit konnte ich verbessern: Auch ein mir damals ganz neues Konzept, nämlich das Design-Thinking, habe ich erlernt. Dabei geht es besonders darum, nutzerorientiert zu denken – von einem Problem zu Interviews oder Statistiksammlungen bis hin zu einer finalen Lösung, die mein Team und ich überraschenderweise gut ausgearbeitet haben.

Es fing damit an, dass mir erst einmal das Design Thinking und sein Prozess vorgestellt wurde, von den 4 Coaches, die uns zur Verfügung standen. Wir hatten auch ein Mural-Board für jedes Team, das auf einer Art und Weise die White-Boards und Sticky Notes ersetzte, die wir sonst genutzt hätten, wenn die Corona-Pandemie nicht da wäre. So hatten wir doch noch eine etwas persönlichere Erfahrung miteinander – die Kameras waren an und wir haben uns in Jitsi-Räumen getroffen.

In der ersten Phase, die wir in der ersten Sitzung bearbeitet haben, haben wir uns zuerst in unserem Team besser kennengelernt. Wir haben uns überlegt, wer in welcher Sitzung der Teampate/die Teampatin sein wird, und unsere Stärken und Schwächen verglichen. Anschließend kamen wir zu einem Team-Namen, nämlich „die faulen Mathematiker“ – da unser Team sich mathematisch gut auskennt, aber noch an seinem Zeitmanagement arbeiten musste! Diese Phase fand ich gut, denn wenn wir uns gegenseitig in Team kennen, wird die Teamarbeit deutlich erleichtert und die Arbeit macht mehr Spaß.

In der zweiten Sitzung haben wir uns dann näher mit unserem Problem beschäftigt: Wir haben uns basierend auf unser jeweiliges Problem Interviewfragen überlegt und dabei Rollen auf das ganze Team verteilt. Im Anschluss wurden dann die Interviews mit Personen aus den

anderen Gruppen durchgeführt – so erhielten wir eine erste Einsicht in unsere Nutzergruppe, was für den Design-Thinking-Prozess sehr wichtig ist.

Danach, in der dritten Sitzung, haben wir die Interviewantworten näher analysiert. So konnten wir anhand einer Beispielsperson (s. Mural Board) verschiedene Eigenschaften sowie die Bedürfnisse unserer Nutzergruppe spezialisieren. Mithilfe dessen habe ich mir mit meinem Team genaue Fragen und Probleme überlegt sowie mögliche Lösungen aus der Sicht verschiedener Personen: die Schule, die Eltern, oder auch bekannte Personen wie Greta Thunberg. Dies hat uns gut als Vorbereitung geholfen, unsere Lösungen genauer auszuarbeiten.

Leider konnte ich aufgrund von Internetproblemen nicht an der vierten Sitzung teilnehmen, mein Team hat mir glücklicherweise Vieles davon berichtet. Unser Projekt wurde vorgestellt und wir erhielten daraufhin Feedback.

Insgesamt gefällt mir der Prozess des Design-Thinkings sehr; ich konnte Vieles mitnehmen, wie Zeitmanagement und Nutzerorientierung sowie gute Problemlösung. Ich denke, dieser Prozess ist für die Weiterentwicklung der digitalen Schule sehr nützlich, da wir uns stark auf die Sichtweise und Bedürfnisse der Schüler konzentrieren müssen, um den digitalen Unterricht effektiver zu gestalten. Dabei hilft es (wie ich es in meinem Team gemacht habe), Interviews mit Schülern zu führen, oder man könnte z.B. eine Umfrage erstellen, wo Schüler für oder gegen neue Ideen stimmen können. So können wir unser Schulsystem besonders in der aktuellen Pandemie verbessern.