

2.4

Design Thinking am Beispiel Lernumgebung

Design Thinking ist eine Methode für kreative Problemlösungen. Sie basiert auf der Annahme, dass Probleme besser gelöst werden können, wenn Menschen unterschiedlicher Disziplinen zusammenarbeiten, gemeinsam eine Fragestellung entwickeln, die Bedürfnisse und Motivationen von Menschen berücksichtigen und dann Konzepte entwickeln, die mehrfach überprüft werden.⁸

Die räumliche Umgebung nimmt eine wichtige Rolle im Lernprozess ein: Raumklima, Farben, Licht, Akustik, Geruch, Möblierung, Informations- und Kommunikationstechnologie ...

Bei der Aufgabe „Untersuche und designe deine Lernumgebung“ geht es darum, aus dem Blickwinkel einer Designerin oder eines Designers eine Lernumgebung zu untersuchen und Ideen für Änderungen zu sammeln. Das kann sein: die eigene Lernumgebung zu Hause, eine virtuelle Lernumgebung, die reale Situation in der Klasse oder in bestimmten Bereichen der Schule.

Design-Prozess

Bei dieser Übung werden zwei Konzepte angewendet:

1. Design-Proben: Um herauszufinden, ob eine (Lern-) Umgebung gut und sinnvoll gestaltet ist, werden im ersten Schritt „Design Probes“, auch „Cultural Probes“ (kulturelle Proben) genannt, entnommen. Dadurch lässt sich z. B. herausfinden, wie sich Menschen in einer bestimmten Umgebung fühlen. Eine Design-Probe macht man, indem man genau beobachtet, diese Beobachtungen multimedial notiert und Fragen stellt.

2. Design Thinking: Wurde ausreichend Erkenntnis-material gesammelt, folgt der zweite Schritt, das „Design Thinking“. Dabei werden im Team neue Ideen zum Untersuchungsgegenstand entwickelt.

1. Design-Proben

Mit Foto- und Videokamera (Smartphone), Notizbuch, Bleistift und Maßband ausgestattet, startet ihr los, um eure Lernumgebung näher zu untersuchen – alles, was euch auffällt, was euch bedeutsam erscheint. Achtet dabei auch auf Ereignisse, Gefühle, Stimmungen. Stellt auch Fragen, um die Kultur, in die euer Lernen eingebettet ist, besser zu verstehen.

Mit euren Aufzeichnungsgeräten macht ihr die Lernumgebung und die Gedanken der Menschen medial sichtbar und hörbar. So könnt ihr dann später in Ruhe darüber nachdenken und Ideen entwickeln.

Welche Möglichkeiten findet ihr, um den unterschiedlichen Lernbedürfnissen zu Hause, in der Klasse oder im Schulhaus gerecht zu werden?

Es kann losgehen!

Teilt euch in Gruppen mit jeweils fünf Mitgliedern. Jede Gruppe bildet ein Design-Team. Folgende Rollen sind pro Gruppe zu vergeben*:

ErzählerIn schreibt Geschichten über das, was sie oder er sieht und hört.

ZeichnerIn zeichnet, was sie oder er für bedeutend hält.

KartografIn erfasst raumbezogene Informationen und wertet die ermittelten Daten aus.

FotografIn erfasst individuelle Eindrücke von Menschen und Gegenständen.

VideografIn begleitet Begebenheiten und zeichnet Bilder und Töne auf.

*) Alternativ besteht auch die Möglichkeit, dass jede Schülerin und jeder Schüler allein und eigenständig (als ErzählerIn, ZeichnerIn, KartografIn, FotografIn, VideografIn) agiert und ganz für sich Design-Proben der zu untersuchenden Lernumgebung sammelt.

LINKTIPPS

http://de.wikipedia.org/wiki/Design_Thinking

http://de.wikipedia.org/wiki/Personal_Learning_Environment

http://de.wikipedia.org/wiki/Problembasiertes_Lernen

http://de.wikipedia.org/wiki/Kooperatives_Lernen



2. Design Thinking

Wenn ihr ausreichend Material gesammelt habt, analysiert eure Design-Proben im Team – also eure Texte, Skizzen, Karten, Zeichnungen, Fotos, Videos – und wertet sie aus: beobachten, verstehen, Ideen finden!

Schritt 1: Brainstorming

Welche Probleme fallen euch auf? Was stört oder behindert das Lernen? Was hilft? Welche Gefühle und Gedanken kommen zum Vorschein?

Schritt 2: Lösungen andenken

Entwickelt erste Vorschläge, die der Verbesserung dienen. Überlegt gemeinsam: Was könnte gut funktionieren, was weniger gut, was gar nicht? Was lässt sich umsetzen, was nicht?

Schritt 3: Testen

Erprobt eure Ideen. Stellt dazu einen Prototyp her. (Das könnte z. B. bedeuten: die Tische im Klassenzimmer neu anzuordnen, ein neues Kommunikationstool für euren Blog verwenden etc.)
Bringen eure Ideen eine Verbesserung? Bewähren sie sich in der Praxis? Finden eure Ideen Anklang? – Wenn nicht: weiter verändern, umgestalten und wieder testen.

Schritt 4: Dokumentieren, präsentieren, veröffentlichen

Dokumentiert das Ergebnis eurer Idee, die ihr im Rahmen des Designprozesses entwickelt habt, als prototypisches Beispiel. Überlegt euch, in welcher Form ihr es präsentieren und veröffentlichen könntet. Wenn ihr euer Beispiel veröffentlicht, können auch andere eure Anregungen und Vorschläge ausprobieren.

➔ **Untersuche und designe deine Lernumgebung.**

Nütze den Freiraum auf den folgenden Seiten, um deine Ideen zu Papier zu bringen.

.....
UNSERE IDEE – UNSER PROTOTYP:

.....
SPEICHERT DAS ERGEBNIS AUF EUREM USB-STICK.
DATEINAME:



FREIRAUM 2.4

MEINE GESTALTUNGSEIDEN FÜR DIE SCHULE UND DAS LERNEN

