

Feldforschung im Schülercafé ^{Brawo} _{So, 19.2.12}

„Design Thinking“ in Paretz: Studenten stellen ihre Ergebnisse vor

KETZIN/PARETZ. (hak) In Paretz wird auch studiert: „Design Thinking“ wurde an der Stanford University entwickelt und ist ein Konzept für kreative Problemlösungen. Der Grundgedanke dieser Methode ist der, dass interdisziplinäre Teams mit Hilfe ihres unterschiedlichen Wissens gemeinsam konstruktiv an der Lösung eines Problems arbeiten.

„Design Thinking“ entwickelte sich aus dem Industrie-Design, darum zielte es auf die Entwicklung von innovativen Produkten und Dienstleistungen ab, die die Bedürfnisse der Menschen befriedigen. Seit 2007 gibt es am Hasso-Plattner-Institut in Potsdam die Zusatzausbildung „Design-Thinking“. Teams von bis zu sechs Studenten der unterschiedlichsten Fachrichtungen arbeiten hier an verschiedenen Projekten und bieten Lösungen an.

Dr. Helga Breuninger von der Stiftung Paretz stellte dem Institut die Aufgabe: Wie können Schüler zu unternehmerischen Denken geführt werden? Wie kann man Schülerfirmen unterstützen? Zwei Studententeams arbeiteten an Vorschlägen zur Lösung des Problems. Sie betrieben „Feldforschung“ im Paretzer Schülercafé und in Schulen in Potsdam und Berlin, die ähnliche Projekte durchführen. Die Vorschläge



Dr. Helga Breuninger und Studenten des Hasso-Plattner-Instituts Potsdam in Paretz. Foto: hak

der Studenten mündeten in der Erkenntnis, dass Kinder gerne spielen und dass Lehrmittel gefunden werden müssen, die spielerisch unternehmerisches Lernen ermöglichen. Durch diese Lehrmittel werden auch die potentiellen Projektmanager in ländlichen Gebieten unterstützt. Für die Zukunft wird die Empfehlung gegeben, dass ein Handbuch für Projektmanager von Schülerfirmen erarbeitet und dass ein Netzwerk für Spielideen geschaffen wird.

In der Diskussion zu den vorgestellten Ergebnissen, wiesen die Studenten darauf-

hin, dass durch Fachleute das Projekt „Schülerfirmen“ weiter bearbeitet werden muss. Die Anwendung ihrer Ideen muss in der Praxis noch erprobt werden.

Das vorgestellte Projekt ist noch nicht das Finalprodukt, es muss noch weiter entwickelt werden. Bei den Schülern sind die Meinungen zu den vorgestellten Ergebnissen geteilt. Von Zweifeln daran, ob die Zeit, die sie für die Arbeit im Schülercafé aufbringen auch noch für Rollenspiele reicht, bis zu Zustimmung, dass sie die Ergebnisse der Untersuchungen ausprobieren wollen.