

TEAM CHECK-IN

Führe ein Interview mit einem anderen Team-Mitglied.
Schreibe auf, was du über deinen Partner/deine Partnerin erfahren hast.

Name deines Partners/deiner Partnerin:

**1 Was kann das Team-Mitglied besonders gut?
Welche Stärken kann die Person in euer Team einbringen?**

**2 Was fällt dem Team-Mitglied noch schwer?
Wo braucht die Person Unterstützung vom Team?**

Übersicht einiger Stärken

Visionen haben

Andere motivieren

Ziele verfolgen

Fokus behalten

Aktiv zuhören

Strukturiert vorgehen

Selbstsicher sein

Menschen
zusammenbringen

Hilfsbereit sein

Kreativ denken

Offen sein

Mut haben

Organisiert arbeiten

Humor haben

Verantwortung
übernehmen

Neues ausprobieren

Geduld haben

Zuverlässig sein

Ideen entwickeln

Initiative ergreifen

3 Du hast nun einiges über das Team-Mitglied erfahren. Bastele deinem Partner/deiner Partnerin nun mit Hilfe des Materials im Umschlag einen Avatar, der eine Stärke oder Charaktereigenschaft darstellt.

4 Stell dir vor, ihr würdet alle in einem Raumschiff arbeiten. Wo würde man deinen Partner/deine Partnerin an Bord am ehesten finden? Kreuze an:

In der Küche, wo das Team versorgt und der Zusammenhalt gestärkt wird.

Am Fenster mit Blick in die Sterne, wo Visionen erträumt und Ideen entwickelt werden.

Beim Antrieb, der Energie, Spaß und Motivation ermöglicht.

Am Steuerrad – dort wird entschieden, wo es langgeht.

Am Fernrohr, wo Unbekanntes als Erstes gesehen wird.

Beim Anker, der das Raumschiff ruhig und sicher hält.

Im Maschinenraum, wo Pläne in die Tat umgesetzt werden.

5 Stelle deinen Partner/deine Partnerin vor und platziere den Avatar an der entsprechenden Stelle auf eurem Team-Raumschiff.



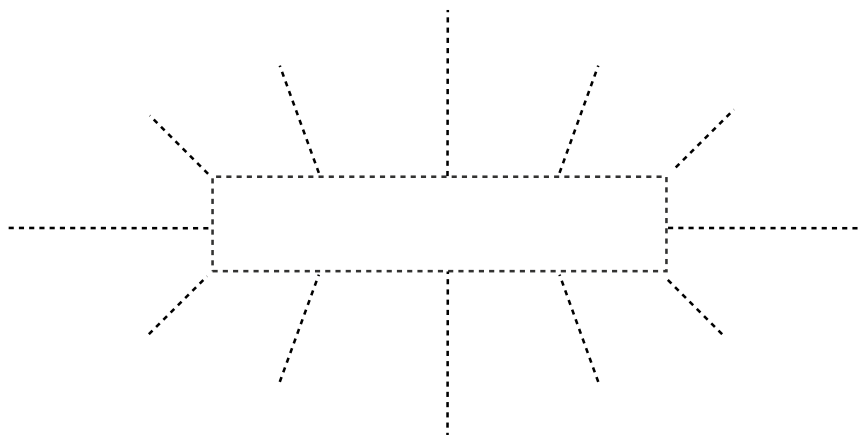
MISSION FINDEN

Dieses Arbeitsblatt hilft dabei, eine Mission für ein Design Thinking Projekt zu finden.

1 Kreuze bei jeder Frage die zutreffenden Themen an. Du kannst auch ein eigenes Thema ergänzen.

	Bei welchen Themen müssen wir dringend etwas ändern, um der Welt zu helfen?	Bei welchen Themen fällt es dir schwer, dein Verhalten zu verändern?	Über welche Themen möchtest du gern mehr erfahren?	Über welche Themen sprichst du viel mit deinen Freunden/deiner Familie?
Natur & Umwelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesundheit & Wohlergehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobilität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konsum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Energie & Ressourcen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abfall	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pflanzen- & Tierschutz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ernährung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2 Schreibe das Thema mit den meisten Kreuzen in den Kasten. (Im Falle eines Gleichstands, wähle das Thema, das dir persönlich am wichtigsten erscheint.) **Erstelle nun eine kleine Mindmap.** Sammle Begriffe, die du mit dem Thema verbindest.



INTERVIEW PLANEN

Findet in Interviews heraus, was betroffene Personen über eure Mission denken und fühlen. Entwickelt dafür einen Fragebogen. Ihr könnt euch von den vorgeschlagenen Beispielfragen inspirieren lassen oder euch ganz eigene ausdenken.

1 Notiert, über welche Themen ihr sprechen möchtet.

Während des Interviews solltet ihr immer wieder darüber nachdenken und nachspüren:

- Was findet ihr richtig spannend?
- Wann kommen bei der interviewten Person Emotionen ins Spiel?
- Bei welcher Frage zögert die Person zu antworten?

Versucht in genau diesen Momenten und bei diesen Themen tiefer ins Gespräch einzusteigen. Die Frage »**Warum?**« kann euch dabei helfen.

2 Notiert, mit wem ihr sprechen möchtet.

3 Fragt nach Informationen – Stellt euch und euer Projekt vor und verwendet kurze Zeit darauf, erste Informationen zu euren Themen abzufragen.

- *Hallo! Mein Name ist __ und ich arbeite im Team an einem Projekt über __.*
- *Was verbindest du mit dem Thema __?*
- *Wann hast du das letzte Mal __?*

INTERVIEW PLANEN

4 Fragt nach Erlebnissen und Bedürfnissen – Nutzt den Großteil des Interviews dafür, nach persönlichen Erlebnissen, Problemen und Gefühlen zu euren Themen zu fragen.

- *Was war deine beste/schlechteste Erfahrung mit ___?*
- *Aus welchem Grund verhältst du dich so, wenn du ___?*
- *Was ist dir daran wichtig? Und warum?*

5 Erkundet neue Möglichkeiten — Ladet eure Gesprächspartnerin/euren Gesprächspartner zum Träumen ein. Vergesst nicht, euch abschließend für das Gespräch zu bedanken.

- *Wenn du dir etwas wünschen könntest: Wie würde ___ aussehen?*
- *Wie stellst du dir ___ in Zukunft vor? Warum?*
- *Danke, dass du dir Zeit genommen und und mit uns deine Gedanken geteilt hast.*

INTERVIEW FESTHALTEN

Schreibt auf, was ihr von der interviewten Person über eure Mission gelernt habt.

- 1 **Zeichnet eure interviewte Person in den rechten Rahmen.**
- 2 **Fertigt einen kurzen Steckbrief über die interviewte Person an.**

Name

(geschätztes) Alter

Eigenschaften (z.B. Beruf, Interessen, Merkmale, Charaktereigenschaften)

.....
.....
.....



- 3 **Notiert auf Post-its, was die Person im Gespräch gesagt hat. Schreibt möglichst Zitate auf.** (z.B. Was sind ihre größten Probleme hinsichtlich eurer Mission? Was nervt die Person, macht sie traurig oder wütend? Was fällt ihr schwer und was fällt ihr leicht? Und WARUM? Was wünscht sich die Person?)



- 4 **Sucht die Post-its mit den Aussagen, die euch am meisten überrascht haben oder die ihr besonders spannend findet.**

ERKENNTNISSE ABLEITEN

Sortiert und analysiert die gesammelten Informationen aus den Interviews. Grenzt das Problemfeld eurer Mission ein und entscheidet im Team, auf welches Problem/Bedürfnis ihr euch im weiteren Verlauf konzentrieren wollt.

- 1** Schaut euch die Notizen/Zitate, die ihr auf den Arbeitsblättern 4: Interview festhalten notiert habt, noch einmal an. **Diskutiert im Team: Welche Bedürfnisse könnt ihr erkennen und welche sind besonders spannend und wichtig?**

- 2** Wählt ein Bedürfnis eurer interviewten Person(en) aus und formuliert es in einem Satz.

[Name und kurze Personenbeschreibung]

BRAUCHT...

[Bedürfnis]

WEIL ...

[Erkenntnis/Zusammenhang]

PERSONA ERSTELLEN

Eine Persona ist ein erfundener Charakter. Sie ist ein Vertreter der Zielgruppe, für die ihr eine Lösung entwickeln wollt. Sie hilft euch dabei, stets die Bedürfnisse und Verhaltensweisen der Zielgruppe vor Augen zu haben, wenn ihr Ideen entwickelt.

**1 Wer und wie ist eure erfundene Persona?
Erstellt einen Steckbrief.**

Wie heißt eure Persona?

Wie alt ist er/sie?

Welchen Beruf hat er/sie?

Wo lebt er/sie?

Was macht die Persona gern in der Freizeit?

.....
Welche Charaktereigenschaften hat die Persona?

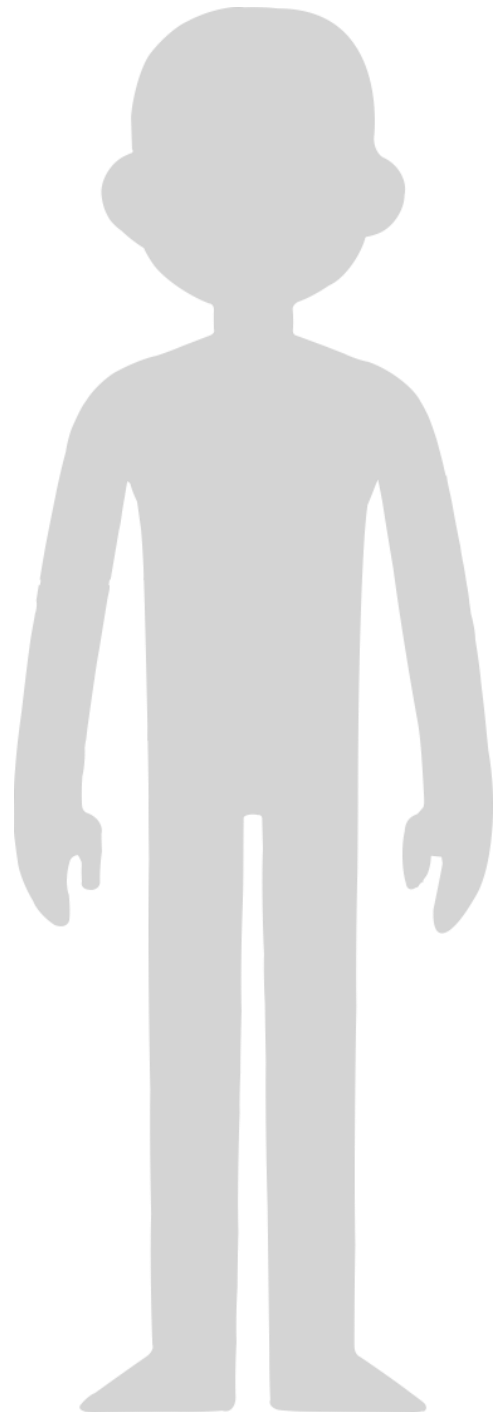
.....
Ohne welche 3 Dinge könnte die Persona nicht leben?

.....
Was sind die größten Probleme / Ängste der Persona?

.....
Was sind die größten Wünsche / Hoffnungen der Persona?

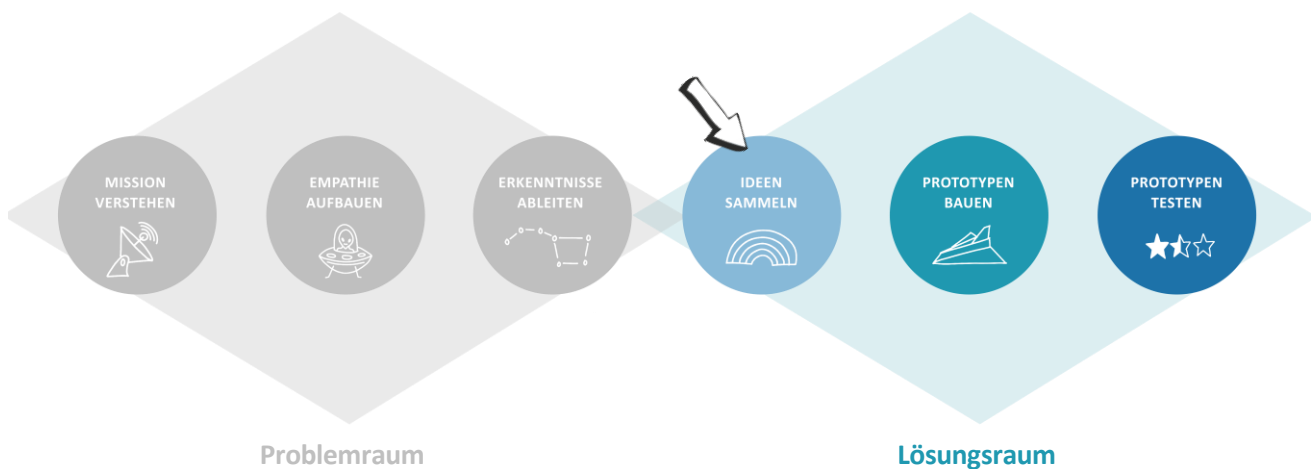
.....
.....

2 Wie sieht eure Persona aus? Zeichnet ihre Frisur und Kleidung.



IDEEN SAMMELN

Ihr habt nun das Problem für eine bestimmte Zielgruppe analysiert. Die Persona steht stellvertretend für diese Zielgruppe. Für sie sollt ihr nun Ideen entwickeln, die das Problem lösen. Im Design-Thinking-Prozess starten wir dazu nun in den Lösungsraum. Hier gilt es zunächst viele (wilde) Ideen zu entwickeln. Seid kreativ und sammelt eure Ideen. Beginnt stets mit einem stillen Brainstorming, um euch nicht gegenseitig zu beeinflussen. Anschließend könnt ihr eure Ideensammlung mit beliebig vielen Brainstorming-Methoden erweitern. Nachfolgend sind einige Methoden mit Kurzbeschreibung aufgeführt.



1 Stilles Brainstorming

- Stellt euch einen Timer auf ca. fünf Minuten.
- Jede Person im Team schreibt nun still für sich ihre Ideen zur Lösung des Problems gut lesbar auf Post-it's. Wichtig: Auf jedem Post-it wird jeweils eine Idee geschrieben. Wenn möglich, beschreibt eure Idee mit maximal 6 Worten und fügt eine kleine Skizze/ein Icon hinzu.
- Sobald die Zeit abgelaufen ist, kleben alle Teammitglieder nacheinander ihre Ideen auf die Arbeitsfläche und erklären sie sehr kurz.
- Haben alle ihre Ideen geteilt, sortiert das Team gegebenenfalls ähnliche Lösungen in Gruppen/Cluster.

IDEEN SAMMELN

2 Ideenturm







- Jeder wählt eine fremde Idee aus dem vorherigen stillen Brainstorming aus und schreibt diese Startidee in das erste Feld.
- Stellt den Timer pro Runde auf eine Minute.
- Schreibt nun in der ersten Runde eine neue Idee oder weiterentwickelte Version zu eurer ausgewählten Startidee auf.
- Nun wird das Arbeitsblatt für die zweite Runde an das nächste Teammitglied im Uhrzeigersinn weitergereicht. Jede Person ergänzt eine neue Idee zu den bereits vorhandenen. Nach einer Minute wird das Arbeitsblatt wieder an das nächste Teammitglied weitergereicht und so weiter.
- Stellt euch am Ende eure Ideen auf den Arbeitsblättern gegenseitig vor.

Startidee:	1. Runde:
3. Runde:	2. Runde:
4. Runde:	5. Runde:

IDEEN SAMMELN

3 Kopfstand-Methode

- Formuliert eure Ausgangsfrage, für die ihr Lösungen finden wollt, ins Negative um. (Beispiel: Ausgangsfrage: »Wie können wir Tim helfen, sich in den Schulpausen mehr zu bewegen?« Kopfstandfrage: »Wie können wir es schaffen, dass sich Tim möglichst wenig oder gar nicht mehr in den Schulpausen bewegt?«)
- Stellt den Timer auf ca. vier Minuten.
- Überlegt alle gleichzeitig mögliche Lösungen für die Kopfstandfrage. Wilde Ideen sind hier besonders erwünscht! Sobald eine Person einen Einfall hat, spricht sie ihn laut aus und schreibt die Idee in eines der linken Felder auf seinem Arbeitsblatt.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird jede negative Idee nun in eine positive umgekehrt und in das jeweilige rechte Feld auf diesem Arbeitsblatt notiert.
- Stellt euch am Ende eure Ideen gegenseitig vor.

 <p>Idee 1 zur Kopfstandfrage:</p>	<p>Idee 1 ins Positive umgekehrt: </p>
 <p>Idee 2 zur Kopfstandfrage:</p>	<p>Idee 2 ins Positive umgekehrt: </p>
 <p>Idee 3 zur Kopfstandfrage:</p>	<p>Idee 3 ins Positive umgekehrt: </p>

IDEEN SAMMELN

4 Was wäre, wenn...

- Schneidet die unten stehenden »Was wäre, wenn...– Karten« aus und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Die Karten geben euch einen neuen Impuls, um möglichst ungewöhnliche Ideen für das Problem eurer Persona zu entwickeln.
- Stellt euch pro Runde einen Timer auf ca. zwei Minuten.
- Zieht pro Runde nun eine Karte vom Stapel und überlegt alle gleichzeitig mögliche Lösungen.
- Sobald eine Person einen Einfall hat, spricht sie ihn laut aus und schreibt die Idee auf ein Post-it. Alle dürfen und sollen auf den Ideen der anderen aufbauen. Sammelt pro Runde so viele und wilde Ideen wie möglich.



Was wäre, wenn ... ein Spiel Teil eurer Lösung sein muss?	Was wäre, wenn ... ein Foto-Shooting Teil eurer Lösung sein muss?
Was wäre, wenn ... ein Schmuckstück Teil eurer Lösung sein muss?	Was wäre, wenn ... eine Überraschung Teil eurer Lösung sein muss?
Was wäre, wenn ... Musik Teil eurer Lösung sein muss?	Was wäre, wenn ... ein Wettbewerb Teil eurer Lösung sein muss?
Was wäre, wenn ... ein Rätsel Teil eurer Lösung sein muss?	Was wäre, wenn ... prominente Personen Teil eurer Lösung sein müssen?
Was wäre, wenn ... Geld bei der Umsetzung eurer Idee keine Rolle spielt?	Was wäre, wenn ... eure Lösung aus nachhaltigen Materialien gefertigt sein muss?
Was wäre, wenn ... eure Lösung ohne Strom funktionieren muss?	Was wäre, wenn ... eure Lösung so klein wie eine Streichholzschachtel sein muss?

IDEEN WACHSEN LASSEN

Wählt eine vielversprechende, ggf. ungewöhnliche Idee aus und reichert sie mit weiteren Ideen an.

- Überlegt, wie genau die Idee funktioniert und was sie noch zusätzlich interessanter machen könnte. **Schreibt und/oder zeichnet fünf weitere Aspekte in die Blütenblätter, die die Idee konkreter machen.**

- Platziert hier das Post-it mit der ausgewählten Idee.



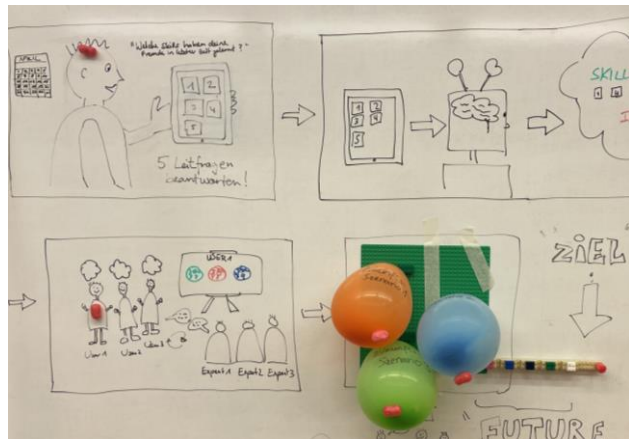
PROTOTYPEN BAUEN

Ein Prototyp eurer Lösungsidee dient dazu, die Idee eurer Zielgruppe (Persona) konkret vorzustellen und euch Feedback einzuholen. Prototypen sind erste Ideen, die noch nicht zu detailliert gestaltet werden. Sie veranschaulichen die Grundzüge der Lösungsidee, können aber auch noch stark verändert oder sogar verworfen werden.

Prototypen können ganz unterschiedliche Formen haben (siehe Fotos). Möglich sind zum Beispiel 3D-Modelle aus Lego, Papier oder anderen Bastelmaterialien. Die Lösungsidee kann aber auch in einem Rollenspiel oder einer Simulation der Zielgruppe vorgestellt werden. Oder es werden Skizzen oder Comic-Zeichnungen angefertigt, die in einem Storyboard den Ablauf eurer Idee darstellen.



Skizzen von verschiedenen Screens einer App



Comic-Storyboard



3D Modell aus diversen Materialien



Rollenspiel mit Requisiten

FEEDBACK EINHOLEN

Stellt verschiedenen Personen euren Prototypen vor und notiert hier das Feedback.

1 Was hat der Person besonders gut gefallen und sollte so bleiben?



2 Was hat der Person nicht gefallen und sollte verändert werden?



3 Welche neuen Ideen hatte die Person, mit denen ihr die Idee weiterentwickeln könntet?



4 Was hat die Person nicht verstanden und sollte klarer und verständlicher werden?

