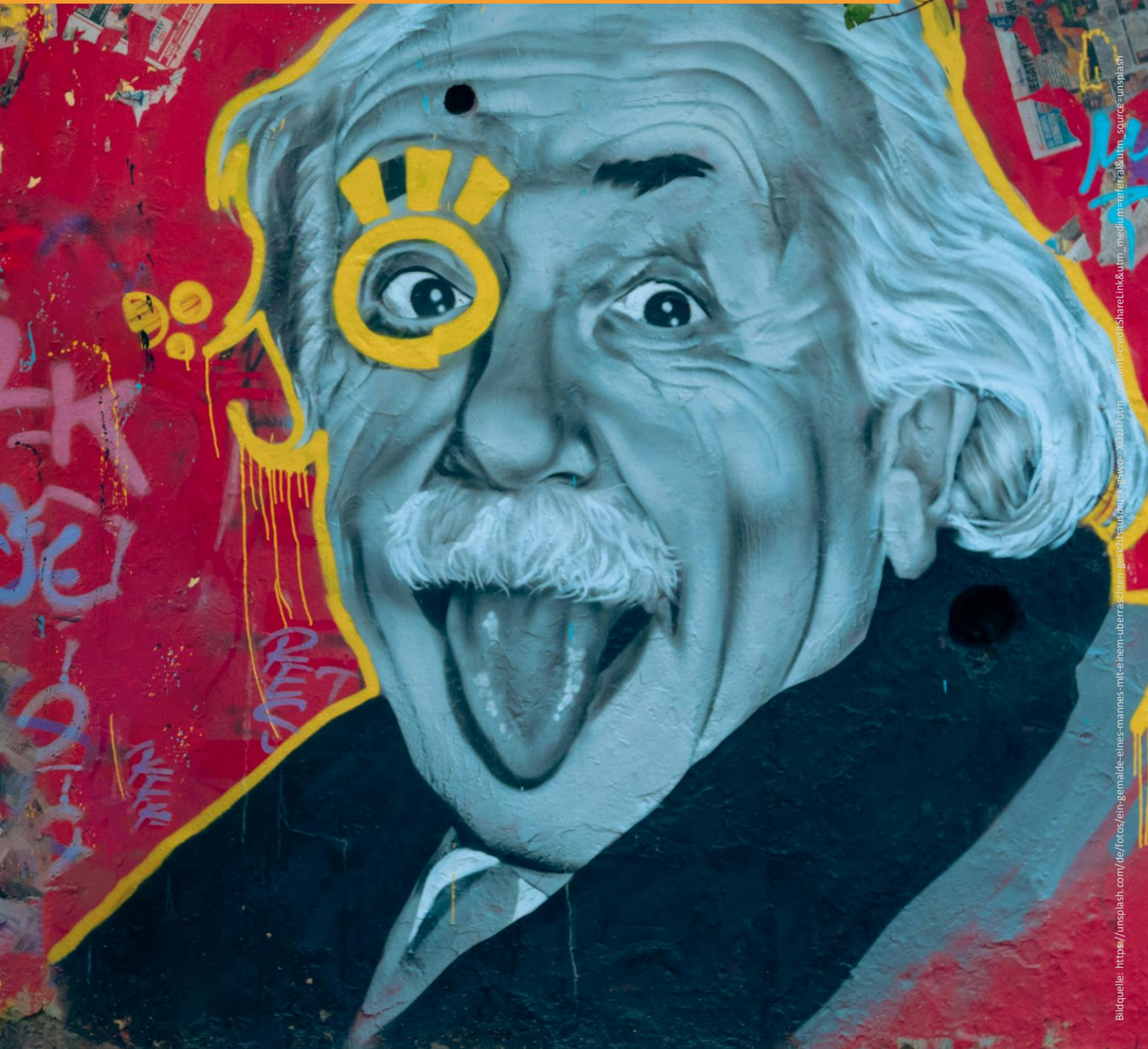


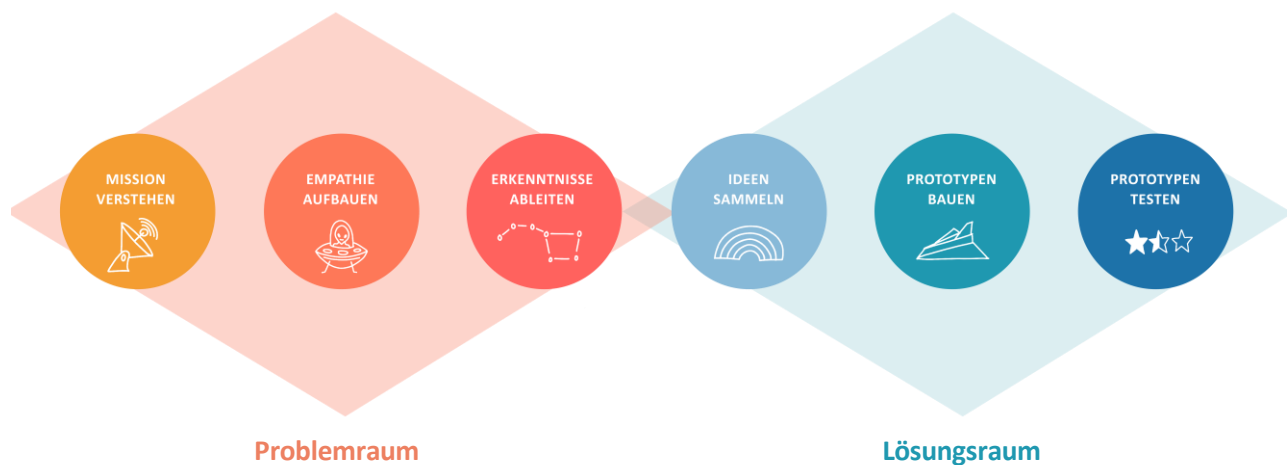
BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG MIT DESIGN THINKING



Bildquelle: <https://unsplash.com/de/fotos/ein-gemalde-eines-mannes-mit-einem-uberraschten-gesichtsdruck-a5wo-x0zjP4tm> comment=creditShareLink&utm_medium=referral&utm_source=unsplash

DESIGN THINKING

Der Design Thinking (DT)-Ansatz eignet sich als agile Methode sehr gut für den Einsatz in der Projektarbeit mit Schülergruppen. Beim DT wird zunächst ein Problem, für das nach einer Lösung gesucht werden soll, detailliert analysiert. Im Mittelpunkt stehen dabei immer die Personen, die von diesem konkreten Problem betroffen sind. Die Projektarbeit mit DT fördert neben wichtigen Sozialkompetenzen, wie Teamfähigkeit, Empathie und Perspektivübernahme vor allem die Kreativität der Schülerinnen und Schüler.



Organisatorischer Rahmen

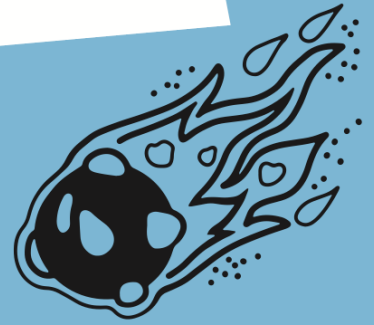
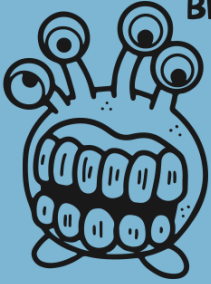
- Empfohlene Gruppengröße: 4 – 8 Schülerinnen und Schüler pro Thema/Problem
- Jahrgangsstufen 6-11
- Heterogene Gruppen sind möglich und erwünscht
- Mindestens 5 Doppelstunden sind für den gesamten Prozess einzuplanen.

Mit dem DT-Ansatz können insbesondere im fächerübergreifenden Bildungs- und Erziehungsziel BNE (Bildung für nachhaltige Entwicklung) Projektideen mit hoher Schüleraktivität für Probleme aus dem unmittelbaren Umfeld der Jugendlichen entwickelt und umgesetzt werden. Die vorliegenden Unterrichtsmaterialien orientieren sich an den 17 Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen und strukturieren den kompletten Prozess. Sie unterstützen die Lehrkraft bei der Durchführung mit ergänzenden Informationen und ermöglichen die Anwendung im und außerhalb des Unterrichts ohne Vorkenntnisse.

DESIGN THINKING

REGELN DER ZUSAMMENARBEIT

**BLEIBT FOKUSSIERT
BEIM THEMA UND
EUREM TEAM**



**HALTET
KRITIK
ZURÜCK**

**VERSETZT EUCH
IN DIE LAGE
VON ANDEREN**

**BAUT AUF DEN IDEEN
DER ANDEREN AUF**



**ENTWICKELT
VIELE UND
WILDE IDEEN**

**SCHEITERT
MUTIG**



**STELLT DEN MENSCHEN IN
DEN MITTELPUNKT**



**ARBEITET
VISUELL**

Illustrationen von Katrina Günther »Thinking Visuale«

Bleibt fokussiert beim Thema und eurem Team — Wenn jemand spricht, hören die anderen zu. Konzentriert euch auf euer Team-Gespräch und die gemeinsame Aufgabe.

Versetzt euch in die Lage von anderen — Stellt euch vor, ihr lebt für einen Tag das Leben einer anderen Person. Überlegt, wie sie sich fühlen und was sie denken könnte. Denkt nach, was ihr schwer oder leicht fällt. Was sie braucht oder wovon sie genug hat.

Halte Kritik zurück — Lasst euren Gedanken und Ideen erst einmal Raum, eine Bewertung kommt später. »Aber...« und »Das geht doch eh' nicht« dürfen sich erstmal ausruhen.

Baut auf den Ideen der anderen auf — Teilt eure Ideen und entwickelt sie gemeinsam weiter. Jede Idee zählt!

Entwickelt viele und wilde Ideen — Lasst eurer Fantasie freien Lauf. Es ist einfacher, eine verrückte Idee anzupassen, als eine langweilige Idee aufregend zu machen.

Scheitert mutig — Geht Risiken ein, probiert euch aus und akzeptiert Fehlschläge. Aus jedem Fehler lernt ihr und kommt einer besseren Lösung näher.

Arbeitet visuell — Bilder, Modelle, Fotos, Videos, Karten, Poster, Zeichnungen etc. helfen, um Ideen für andere verständlicher zu machen.

Stellt den Menschen in den Mittelpunkt — Denkt immer daran, dass eure Lösungen dazu da sind, anderen Menschen mit ihren Herausforderungen zu helfen. Euer Ziel ist es, das Leben zu verbessern und positive Veränderungen zu bewirken.



TEAM CHECK-IN

Ziel: Ein gemeinsames Kennenlernen als Startpunkt in die Teamarbeit.

ARBEITSBLATT 1: TEAM CHECK-IN

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?

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:

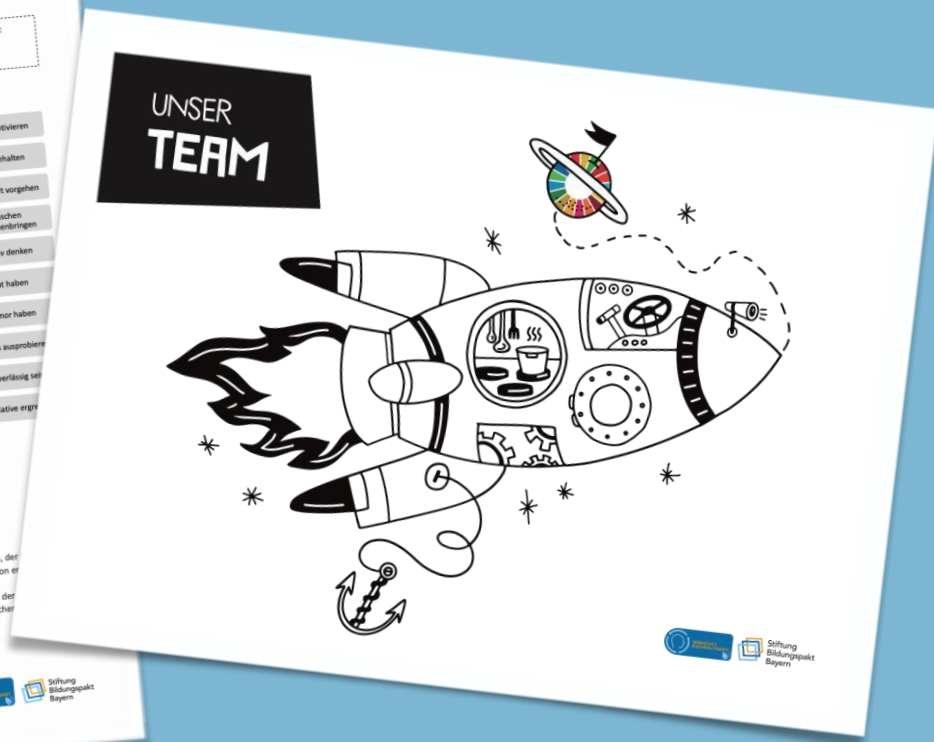
<input type="checkbox"/> In der Küche, wo das Team versorgt und der Zusammenhalt gestärkt wird.	<input type="checkbox"/> Am Fenster mit Blick in die Sterne, wo Visionen erträumt und Ideen entwickelt werden.	<input type="checkbox"/> Beim Antrieb, der die Energie speichert und die Motivation erhöht.
<input type="checkbox"/> Am Steuerad – dort wird entschieden, wo es langgeht.	<input type="checkbox"/> Am Fernrohr, wo Unbekanntes als Erstes gesehen wird.	<input type="checkbox"/> Beim Anker, der das Raumschiff ruhig und sicher an Bord hält.
<input type="checkbox"/> 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.

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

Logo: WIRKSTÄTTEN FÜR DIE ZUKUNFT | Stiftung Bildungspakt Bayern



TEAM CHECK-IN



Ziel

Die SuS lernen einander kennen und starten mit einem Wir-Gefühl in die Teamarbeit. Es wird ein Bewusstsein über die Stärken und Schwächen der Team-Mitglieder geschaffen, was die folgende Zusammenarbeit erleichtert kann.



Dauer

35-60 Minuten (je nach Gruppengröße)



Setting

mit der gesamten Projekt-Gruppe (Klasse)



Material

- Pro Person 1x Ausdruck > Arbeitsblatt 1: Team Check-in
- Poster: Unser Team
- Pro Person einen Eisstil
- Schere, Stift, Kleber (möglichst Flüssigkleber oder Klebepistole), Klebeband
- Leichtes Bastelmaterial wie Wackelaugen, Pfeifenputzer, Papier, Alufolie, Watte, Korken, Federn etc.



Sozialform der Methode

Duos > Plenum



Hinweis

Die Rollen auf dem Raumschiffposter sind nur Vorschläge und können nach Belieben erweitert werden.

Ablauf

Vor Beginn bereitet die LK einen Tisch mit leichtem Bastelmaterial vor und hängt das Raumschiff-Poster auf.

- 1 Alle SuS erhalten das Arbeitsblatt 1: Team Check-in und finden sich anschließend in Paaren zusammen.
- 2 **2x5'** — Partner/Partnerin A interviewt 5 Minuten Partner/Partnerin B und notiert das Gehörte. Danach wird getauscht und das Vorgehen wiederholt.
- 3 **10'** — Alle SuS basteln für den jeweiligen Partner/die jeweilige Partnerin einen Avatar auf dem Eisstiel, der eine Stärke oder Charaktereigenschaft des anderen symbolisiert.
Beispiele: Ein großes Ohr kann einen guten Zuhörer darstellen, lange Arme können Herzlichkeit repräsentieren, viele Augen ein Organisationstalent zeigen, ein Federkleid für Leichtigkeit stehen etc. (siehe Abbildung rechts)
- 4 **3' pro Paar** — Die Avatare werden nun vor dem gesamten Team präsentiert. Der Partner/die Partnerin wird mit seinen Stärken vorgestellt und der Avatar an die Stelle auf dem Poster: Unser Team geklebt, an der das Team-Mitglied mit seinen Fähigkeiten verortet wird.
- 5 **5'** — Die LP kommentiert, wie vollständig/unvollständig die Rollen im Raumschiff verteilt sind. Sitzen beispielsweise viele Avatare am Steuerrad, können Entscheidungen in der künftigen Teamarbeit herausfordernd werden.



Ein Beispiel-Avatar

Die Spiegel auf dem Bauch stehen für eine reflektierte Person. Der Glitzerpüschel auf dem Kopf und die Sprungfedern an den Beinen für kreatives Denken.

MISSION VERSTEHEN

Ziel der Phase: Ein gemeinsames Teamverständnis von der Mission (auch »Challenge« genannt) bekommen und die unterschiedlichen Perspektiven und Annahmen im Team kennenlernen.



ARBEITSBLATT 2: MISSION FINDEN

Mission FINDEN

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

1 Kreuz 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 dich am meisten informieren?
Natur & Umwelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gesundheit & Wohlergehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobilität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konsum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Energie & Ressourcen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abfall	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pflanzen- & Tierschutz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ernährung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2 Schreibe das Thema mit den meisten Kreuzen in den Kästen. (Im Falle eines Gleiches Thema, das dir persönlich am wichtigsten erscheint.) Erstelle nun eine kleine Mind-Map mit den Begriffen, die du mit dem Thema verbindest.

UNSERE MISSION

UNSERE ZIELGRUPPE
Wer ist von dem Problem und Herausforderungen betroffen? Für wen sollte die Lösung entwickelt werden?

UNSER SCHWERPUNKT
Welche großen Probleme und Herausforderungen gibt es in diesem gesellschaftlichen Thema? Wozu eine Lösung und sucht anschließend einen Schwerpunkt aus. Eine kleine Idee findet ihr um jeden Themenschwerpunkt.

UNSERE MISSION
Fasst eure Mission für euer Design Thinking Projekt in einer Frage zusammen, die einen Schwerpunkt und eine Frage enthält. Beginnt die Frage mit den Worten: »Wie können wir...?«

MISSION FINDEN



Ziel

Die SuS finden interessensgeleitet ihren Startpunkt in das Design Thinking Projekt und formulieren ihre Forschungsfrage, die die Mission darstellt.



Dauer

ca. 60 Minuten (je nach Gruppengröße)



Setting

mit der gesamten Projekt-Gruppe (Klasse)



Material

- Pro Person 1x Ausdruck > [Arbeitsblatt 2: Mission finden](#)
- [Poster: Unsere Mission](#)



Sozialform der Methode



Einzel > Duos > Vierergruppe > Plenum



Hinweis

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LK das Ziel, die Dauer und den Ablauf des Vorhabens.

- 1** 10' Alle SuS erhalten das [Arbeitsblatt 2: Mission finden](#) und füllen es individuell aus.
- 2** 10' — Die SuS finden sich in Paaren zusammen und stellen einander ihre Arbeitsblätter vor. Nach einer kurzen Diskussion entscheidet sich jedes Paar für eines der beiden ausgefüllten Arbeitsblätter und ergänzt es ggf. mit fehlenden Aspekten.
- 3** 10' — Jedes Paar trifft sich nun mit einem weiteren Paar. Die Paare stellen einander ihr jeweiliges Arbeitsblatt vor. Nach einer kurzen Diskussion entscheidet sich die Vierergruppe für eines der beiden ausgefüllten Arbeitsblätter und ergänzt ggf. weitere Aspekte.
- 4** 10' — Jede Vierergruppe stellt nun vor der gesamten Projekt-Gruppe (Klasse) ihr ausgewähltes Arbeitsblatt vor. Nun gilt es, sich mit der Projekt-Gruppe auf eine Mission zu einigen.

Anschließend füllt die Projekt-Gruppe das [Poster: Unsere Mission](#) aus. **Wichtig: Die**

- 5** **Mission darf noch keine Lösung enthalten!** Sie ist lediglich der Forschungsauftrag für die SuS und der Startpunkt in das Design Thinking Projekt.

Die Mission sollte mit den Worten »Wie können wir...« beginnen und die Zielgruppe, für die eine Lösung entwickelt werden soll, sowie den Schwerpunkt beinhalten. Eine große Sammlung an möglichen Design Thinking Missionen ist auf der nachfolgenden Seite zu finden.

BEISPIEL MISSIONEN

Die beigefügte Liste ist eine Sammlung von möglichen Missionen für ein Design Thinking Projekt. **WICHTIG** — die Mission darf noch keine Lösung enthalten!

Natur & Umwelt

- Wie können wir Menschen dazu inspirieren, sich aktiv für den Klimaschutz einzusetzen?
- Wie können wir unsere Gemeinschaften dazu inspirieren, mehr Bäume zu pflanzen und Grünflächen zu schaffen?

Gesundheit & Wohlergehen

- Wie können wir Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften helfen, sich im Schulalltag mehr zu bewegen, um gesünder zu bleiben?
- Wie können wir älteren Menschen dabei helfen, sozial verbunden und geistig fit zu bleiben?
- Wie können wir jungen Menschen helfen, sich um ihre geistige Gesundheit zu kümmern und Stress abzubauen?
- Wie können wir jungen Menschen helfen, einen gesunden Umgang mit dem Smartphone (Social Media, Streaming, Games) zu finden?

Mobilität

- Wie können wir umweltfreundliche Transportmöglichkeiten fördern, um den Verkehr und die Luftverschmutzung in unseren Städten zu reduzieren?
- Wie können wir Menschen dabei unterstützen, alternative Möglichkeiten zur Fortbewegung auszuprobieren, die nicht unbedingt ein Auto benötigen?
- Wie können wir umweltfreundliche Reisen für Gruppen gestalten?

Konsum

- Wie können wir Menschen helfen, bewusster einzukaufen und weniger unnötige Dinge zu kaufen?
- Wie können wir Menschen helfen, defekte Gegenstände zu reparieren?
- Wie können wir für Menschen eine Möglichkeit schaffen, gebrauchte Gegenstände zu verkaufen, zu tauschen oder zu teilen?
- Wie können wir Menschen über die Auswirkungen der Modeindustrie auf die Umwelt aufklären und sie befähigen, nachhaltige Entscheidungen zu treffen?

Energie & Ressourcen

- Wie können wir Menschen dazu ermutigen, weniger Wasser zu verschwenden?
- Wie können wir Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte dazu motivieren, weniger Energie zu verbrauchen und Strom zu sparen?
- Wie können wir unsere Schule klimaneutral gestalten?

Abfall

- Wie können wir Menschen dazu ermutigen, weniger Plastik zu verwenden?
- Wie können wir Menschen dazu bringen, Verpackungsmüll zu minimieren?
- Wie können wir die Verschwendung von Lebensmitteln reduzieren und sicherstellen, dass überschüssige Nahrungsmittel verteilt werden?

Pflanzen- & Tierschutz

- Wie können wir Schülerinnen und Schüler dazu inspirieren, sich um die Pflanzen und Tiere in ihrer Umgebung zu kümmern?

Ernährung

- Wie können wir Kinder und Jugendliche dabei helfen, gesündere Essgewohnheiten zu entwickeln?
- Wie können wir Menschen dazu motivieren, weniger Fleisch zu essen und stattdessen mehr pflanzliche Lebensmittel zu konsumieren?
- Wie können wir Menschen über die Bedeutung regionaler und saisonaler Produkte aufklären?

EMPATHIE AUFBAUEN

Ziel der Phase: Empathie für die von der Mission betroffenen Personen aufbauen und ihre Bedürfnisse und Lebenswelten kennen- und verstehen lernen.



MISSION
VERSTEHEN

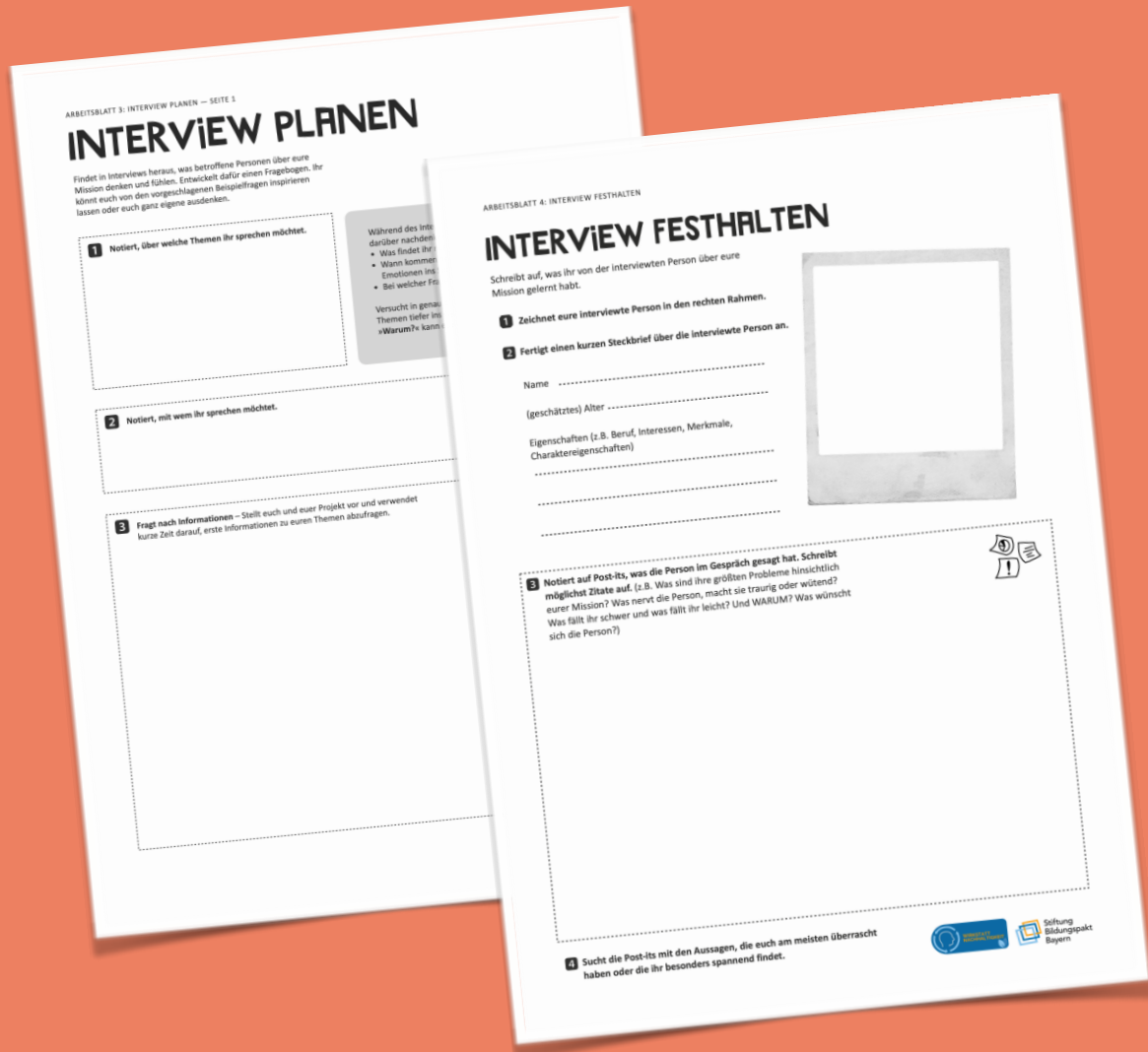
EMPATHIE
AUFBAUEN

ERKENNTNISSE
ABLEITEN

IDEEN
SAMMELN

PROTOTYPEN
BAUEN

PROTOTYPEN
TESTEN



PROBLEME ERKUNDEN



Ziel

Die SuS arbeiten sich in das Thema ihrer Mission ein und entwickeln ein gemeinsames Verständnis. Sie lernen die von ihrer Mission betroffenen Personen kennen und deren Probleme, Bedürfnisse, Wünsche hinsichtlich des Themas.



Dauer

ab 90 Minuten (je nach Interviewlänge)



Setting

Projekt-Kleingruppen (3-5 Personen)



Material

- Pro Projekt-Kleingruppe 1x Ausdruck > [Arbeitsblatt 3: Interview planen](#)
- Pro Projekt-Kleingruppe 3x Ausdruck > [Arbeitsblatt 4: Interview festhalten](#)
- Pro Projekt-Kleingruppe ein großes Blatt Papier (optional)



Sozialform der Methode



Projekt-Kleingruppe > Duos/Trios im Interview



Hinweis

Ablauf

- 1 Die SuS finden sich in Projekt-Kleingruppen (3-5 Personen) zusammen.
- 2 **(Optional) 15-30'** Jede Projekt-Kleingruppe erhält ein großes Blatt Papier. Die SuS schreiben ihre Mission in die Mitte des Papiers und erstellen eine Mindmap. Sie sollen alle Begriffe, Gedanken und Assoziationen aufschreiben, die ihnen zur Mission in den Sinn kommen. Dieser Schritt kann ebenfalls mit einer Recherche-Phase erweitert werden, in der die SuS Zahlen/Daten/Fakten zu ihrer Mission sammeln. Durch diesen Schritt steigen die SuS tiefer in das Thema ein. Außerdem wird den SuS das Erarbeiten von Themen für die Interviews dadurch erleichtert.
- 3 **20'** Jede Projekt-Kleingruppe erhält das [Arbeitsblatt 3: Interview planen](#) und füllt es gemeinsam aus.
- 4 **5'** Die LK erläutert die Interview-Tipps (auf der folgenden Seite).
- 4 **15'** Die Projekt-Kleingruppen üben in einem kurzen Test-Interview die entwickelten Fragen miteinander. Nach einem kurzen Feedback kann die Kleingruppe ihre Fragen noch einmal überarbeiten.
- 5 **5'** Die LK erläutert die Interview-Tipps (auf der folgenden Seite).

Die SuS gehen auf die Suche nach geeigneten Interviewpartnern. Je nach Gruppengröße kann sich die Projekt-Kleingruppe noch einmal teilen, sodass immer 2-3 SuS ein Gespräch führen. So SuS selbst die Zielgruppe der Mission sind, können sich die SuS gegenseitig nach einem Rotationsprinzip interviewen. Wichtig ist nur, dass kein Interview mit den eigenen Projekt-Kleingruppen-Mitgliedern geführt wird.

Die SuS legen vor dem Interview ihre Rollen fest. Eine Person führt das Interview, eine Person schreibt mit, eine dritte Person könnte als Co-Interviewerin oder Co-Interviewer fungieren. Die SuS führen das Interview durch.

- 7 **30'** Jede Projekt-Kleingruppe erhält pro geführtes Interview ein [Arbeitsblatt 4: Interview festhalten](#) und füllt es aus. Sofern sich die Projekt-Kleingruppe für die Interviews aufgeteilt hatte, erzählen sie einander ihre Erkenntnisse aus den Interviews.
- 8 **30'** Jede Projekt-Kleingruppe erhält pro geführtes Interview ein [Arbeitsblatt 4: Interview festhalten](#) und füllt es aus. Sofern sich die Projekt-Kleingruppe für die Interviews aufgeteilt hatte, erzählen sie einander ihre Erkenntnisse aus den Interviews.

INTERVIEW TIPPS

Folgende Tipps können hilfreich sein, um ein erfolgreiches Interview zu führen.



Stellt offene Fragen, die eure Interview-partnerin/euren Interviewpartner anregen, ausführlicher zu antworten.



Sprecht maximal 20% der Zeit und lasst eure Interviewpartnerin/euren Interviewpartner 80% reden.



Haltet die Stille aus, wenn eure Interviewpartnerin/euer Interviewpartner über eure Frage nachdenkt.



Hakt bei Antworten nach und versucht den Grund und die Motive für Gefühle und Verhalten eurer Interviewpartnerin/eures Interviewpartners herauszufinden.



Bewertet die Aussagen der interviewten Person nicht, auch nicht durch Gestik oder Mimik.

ERKENNTNISSE ABLEITEN

Ziel der Phase: In den gesammelten Daten aus den Interviews Muster erkennen und Erkenntnisse ableiten und Teilprobleme aus der Mission definieren.



ARBEITSBLATT 5: ERKENNTNISSE ABLEITEN

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.

BRUCHT...

WEIL...

ARBEITSBLATT 6: PERSONA ERSTELLEN

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.

ERKENNTNISSE ABLEITEN



Ziel

Die SuS entwickeln ein Verständnis für die von ihrer Mission betroffenen Personen. Sie leiten Erkenntnisse aus den geführten Interviews ab und erstellen eine Persona.



Dauer

ca. 45 Minuten



Setting

Projekt-Kleingruppen (3-5 Personen)



Material

- ausgefülltes [Arbeitsblatt 4: Interview festhalten](#) aus vorangegangener Einheit
- Pro Projekt-Kleingruppe 1x Ausdruck > [Arbeitsblatt 5: Erkenntnisse ableiten](#)
- Pro Projekt-Kleingruppe 1x Ausdruck > [Arbeitsblatt 6: Persona erstellen](#)



Sozialform der Methode



Projekt-Kleingruppen (3-5 Personen)
> gesamte Projektgruppe



Hinweis

Ablauf

- 1** Die SuS finden sich in ihren bisherigen Projekt-Kleingruppen zusammen.
- 2** **10'** Die SuS sehen sich die geführten Interviews mithilfe des bereits ausgefüllten [Arbeitsblatt 4: Interviews festhalten](#) noch einmal genau an und diskutieren über die Mitschriften. Sie arbeiten besonders spannende, überraschende und interessante Aspekte heraus und finden Gemeinsamkeiten.
- 3** **5'** Die SuS wählen aus, welches Bedürfnis / Problem der interviewten Personen am stärksten ist bzw. mehrere Interviewpartner geäußert haben.
- 4** **5'** Das Bedürfnis wird auf [Arbeitsblatt 5: Erkenntnisse ableiten](#) in einem Satz zusammengefasst.
- 5** Um im weiteren Projektverlauf stets die Bedürfnisse der Zielgruppe vor Augen zu haben, hilft eine sogenannte »Persona«. Sie stellt einen erfundenen Charakter als Vertreter der Zielgruppe des Projekts dar, für die eine Lösung entwickelt werden soll.
- 6** **15'** Die SuS erstellen in den Projekt-Kleingruppen mithilfe von [Arbeitsblatt 6: Persona erstellen](#) einen fiktiven Vertreter der interviewten Zielgruppe.
- 7** **(Optional) 10'** Sollte die gesamte Projektgruppe größer sein, stellen die verschiedenen Projekt-Kleingruppen ihre Erkenntnisse im Plenum vor. Je nach Gruppengröße kann dies auch in Form eines Gallery-Walks ablaufen, indem die Arbeitsblätter 5 und 6 an verschiedenen Stellen des Raumes aufgehängt werden und die Projekt-Kleingruppen die unterschiedlichen Erkenntnisse durchlesen.

IDEEN SAMMELN

Ziel der Phase: Möglichst viele und unterschiedliche Ideen entwickeln und nach Kriterien eine Auswahl treffen.



PROTOTYPEN BAUEN

Ziel der Phase: Die ausgewählten Ideen konkretisieren und anfassbar sowie erlebbar machen.



ARBEITSBLATT 9: PROTOTYPEN BAUEN

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

PROTOTYPEN TESTEN

Ziel der Phase: Feedback der betroffenen Personen einholen als Grundlage für die Weiterentwicklung der Ideen.



ARBEITSBLATT 10: FEEDBACK EINHOLEN

FEEDBACK EINHOLEN

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

<p>1 Was hat der Person besonders gut gefallen und sollte so bleiben?</p>	<p>2 Was hat der Person nicht gefallen und sollte verändert werden?</p>
<p>3 Welche neuen Ideen hätte die Person, mit denen ihr die Idee weiterentwickeln könntet?</p>	<p>4 Was hat die Person nicht verstanden und sollte klarer und verständlicher werden?</p>

PROTOTYPEN BAUEN & FEEDBACK EINHOLEN



Ziel

Die SuS setzen sich intensiv mit ihren gesammelten und ausgewählten Ideen auseinander und entwickeln erste Prototypen. Zu diesen Entwürfen holen sie sich Feedback von der Zielgruppe ein, um zu entscheiden, welche Ideen weiterverfolgt werden können bzw. angepasst werden sollten.



Dauer

ca. 90 Minuten oder 2x45 Minuten



Setting

Projekt-Kleingruppen (3-5 Personen)



Material

- ausgefülltes [Arbeitsblatt 8: Ideen wachsen lassen](#)
- Pro Projekt-Kleingruppe 1x Ausdruck > [Arbeitsblatt 9: Prototypen bauen](#)
- Pro Projekt-Kleingruppe Prototyping-Material: vielfältiges Bastelmaterial (z.B. Pfeifenputzer, Holzstäbe, Moosgummi, Knete, Schnüre, Büroklammern, Watte, Karton, Playmais, ...)
- Pro Projekt-Kleingruppe 3x Ausdruck > [Arbeitsblatt 10: Feedback einholen](#)



Sozialform der Methode

Projekt-Kleingruppen (3-5 Personen)
> gesamte Projektgruppe



Hinweis

Ablauf

- 1** 10' Die LK erklärt die Bedeutung von Prototypen als Möglichkeit, die ausgewählten Ideen der letzten Einheit anfassbar und erlebbar für die Projektgruppe und die Zielgruppe zu machen. Dies sind erste Entwürfe, die noch nicht zu detailliert gestaltet werden. Sie veranschaulichen die Grundzüge der Lösungsidee, können aber auch noch stark verändert oder sogar verworfen werden. Verschiedene Formen von Prototypen (Comic/Foto Storyboard, Rollenspiele, 3D-Modelle, Papierprototypen, Abläufe ausprobieren) werden den SuS vorgestellt z.B. auf dem [Arbeitsblatt 9: Prototypen bauen](#).
- Je nachdem wie in der vorangegangenen Einheit gearbeitet wurde, finden sich die SuS wieder in den bisherigen Kleingruppen zusammen oder wählen erst im Plenum aus, welche Kleingruppe an welcher der zuletzt ausgewählten Ideen ([Arbeitsblatt 8: Ideen wachsen lassen](#)) weitergearbeitet wird.
- 3** 30' SuS bauen zu einer der ausgewählten Ideen in einer Kleingruppe einen Prototyp.
- 3** 5' Die LK beschreibt die Notwendigkeit von Feedback im weiteren Projektprozess für die Passung von Idee und späterem Nutzer. Sie erläutert außerdem, dass es zunächst rein um die Meinung der Personen zu den entwickelten Prototypen geht und nicht darum, die Idee möglichst gut zu verkaufen.
- 4** 20' Die Projekt-Kleingruppen stellen ihren Prototyp mehreren Personen aus der Zielgruppe vor und notieren sich auf [Arbeitsblatt 10: Feedback einholen](#) deren
- 5** Feedback.

PROTOTYPEN BAUEN & FEEDBACK EINHOLEN

- 6** 15' Die Projekt-Kleingruppen analysieren das Feedback und stellen Überlegungen zur Eignung des Prototyps bzw. notwendigen Veränderungen an.
- 7 (Optional) 10'** Sollte die gesamte Projektgruppe größer sein, stellen die Kleingruppen nun ihre Prototypen sowie das eingeholte Feedback im Plenum vor. Im Anschluss entscheidet die Gruppe, welche Prototypen weiterentwickelt werden sollen oder ob neue Lösungsideen gefunden werden müssen. Dazu kann es notwendig sein, einzelne Schritte des Design Thinking-Prozesses zu wiederholen.

