

Design Thinking und Schule

Warm-ups und Aktionen



Phase I – Problemfeld verstehen

- Verrücktes Alphabet
- Augen auf!
- Feuerwerk der Sinne
- Stopp und Los



Phase II – Empathie aufbauen

- Wertschätzungskreis
- In die Tiefe – in die Breite
- Die Kunst des Zuhörens
- Spaceshuttle



Phase III – Nutzerperspektive erfassen

- 1 – 2 – 3
- Wer ist was?
- Feuerwerk der Sinne
- Ja, nein, vielleicht



Phase IV – Ideen sammeln

- Klatsch dich fit!
- Regenschirm
- Wörterreise
- Kühe vergolden



Phase V – Prototypen bauen

- Spaghettiturm
- 30 Kreise
- Lass Bilder sprechen!
- Der magische Stift



Phase VI – Prototypen testen

- Wort für Wort
- Steh auf!
- Ja, aber ... – Ja, und ...
- Achtsam auf dem Weg