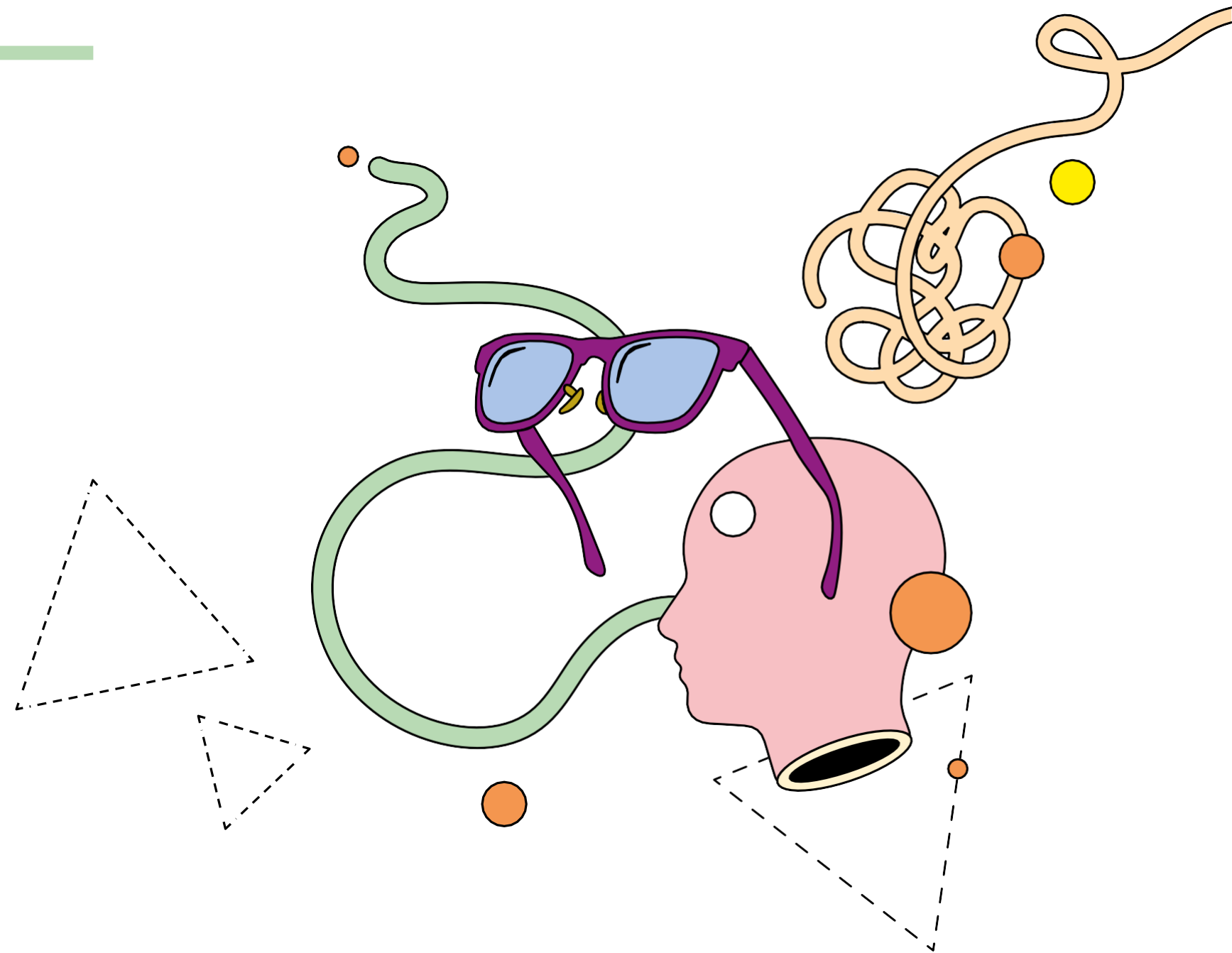


Design-Thinking im Schnelldurchlauf



Teammitglieder

Name
und Zeichnung

Name
und Zeichnung

Name
und Zeichnung

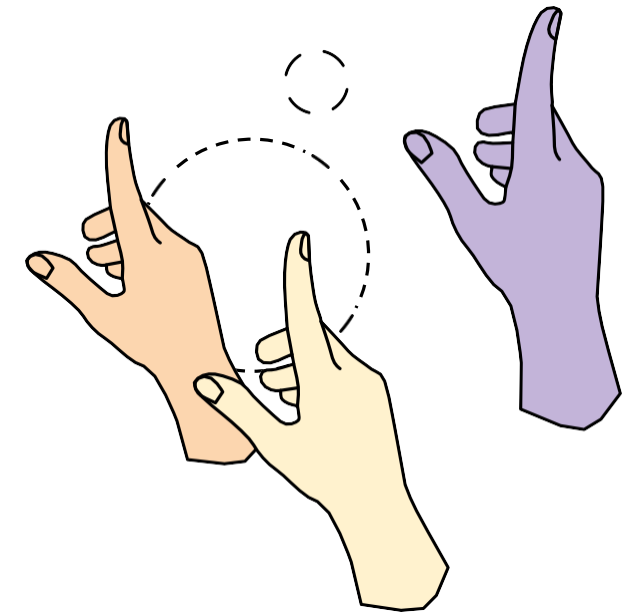
Name
und Zeichnung

Name
und Zeichnung

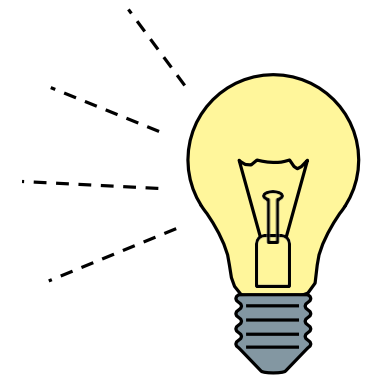
Ihr löst Aufgabe Nr. _____

Das ist Euer Team!

Skizziert die Person rechts neben Euch auf einem Haftnotizzettel und schreibt den Namen dazu.



Ihr werdet folgende Herausforderung bearbeiten ...



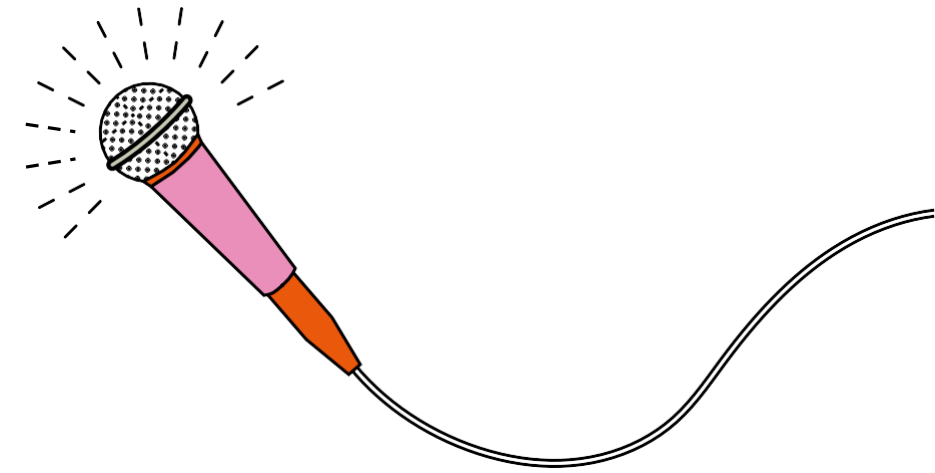
Umkreist Eure Aufgabennummer und markiert so Euer Thema.

Übertragt die Aufgabennummer anschließend auf das Arbeitsblatt „Teammitglieder“

- | | | | |
|----------|---|-----------|--|
| 1 | In einem neuen Kollegium ankommen | 9 | Einen gemeinsamen Ausflug mit dem Kollegium planen |
| 2 | Eine Geburtstagsparty planen | 10 | In eine neue Stadt ziehen |
| 3 | Eine Vertretungsstunde planen | 11 | Mehr Achtsamkeit im Schulalltag |
| 4 | Der perfekte Wochenendtrip | 12 | Den Schulhof neu gestalten |
| 5 | Zeitvertreib in einer Freistunde | 13 | Mit ehemaligen Kolleg:innen in Kontakt bleiben |
| 6 | Der perfekte Arbeitsplatz in der Schule | | |
| 7 | Der Start in ein neues Schuljahr | | |
| 8 | Pausenaufsichten neu gestalten | | |

Entwickelt ein gemeinsames Verständnis

Jede und jeder von Euch teilt drei Gedanken mit der Gruppe, die Ihr mit dem Thema verbindet.



#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

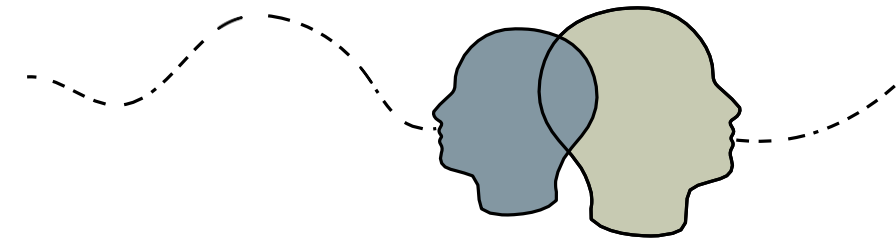
#

#

#

#

Wechselt die Perspektive

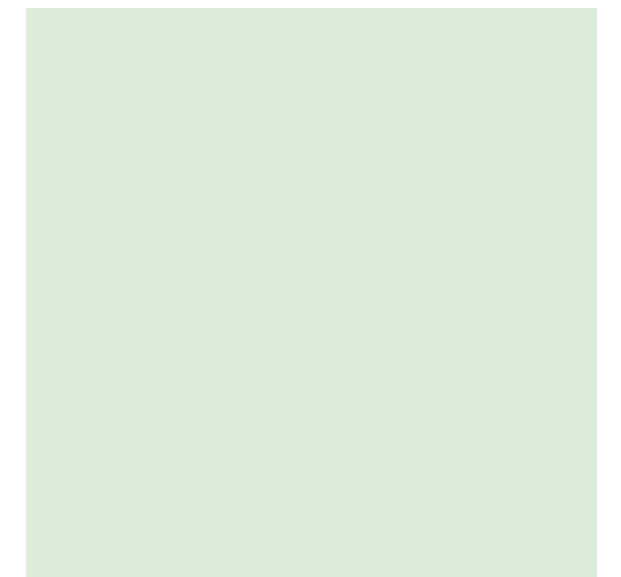
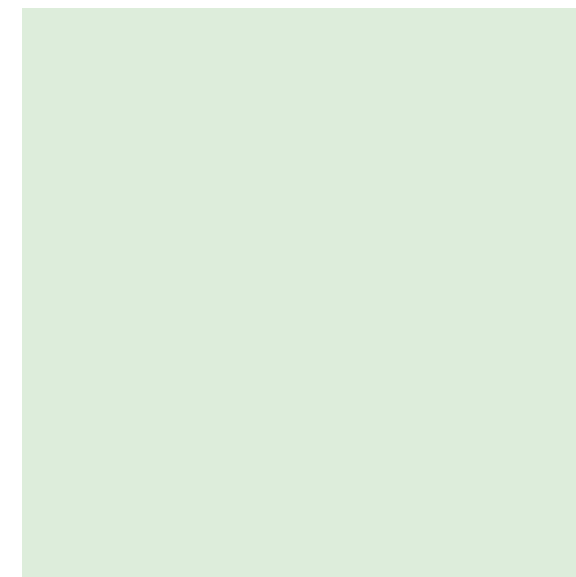
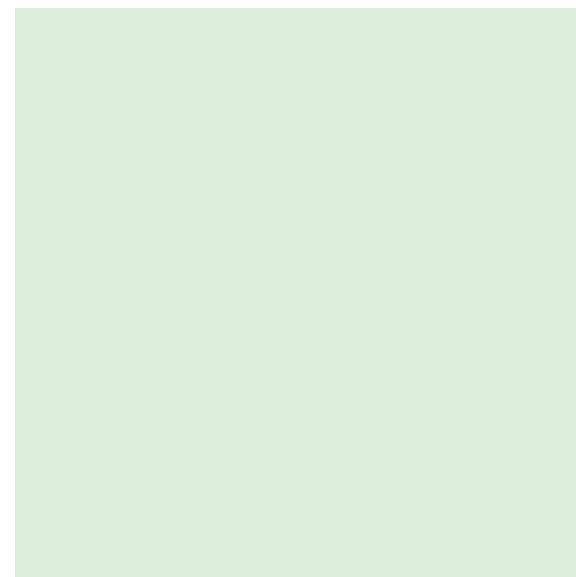
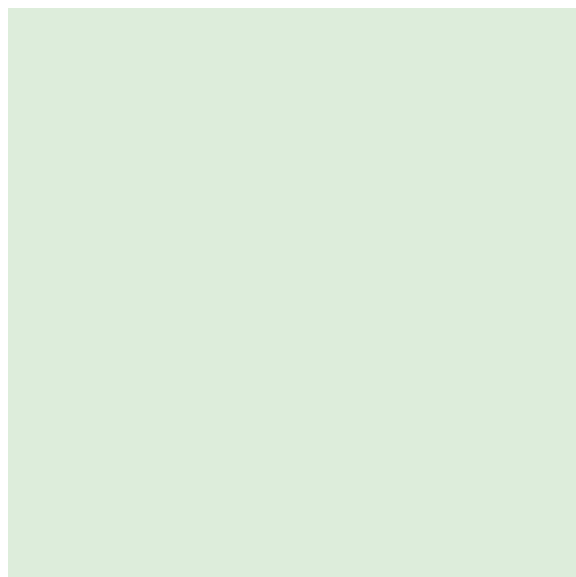
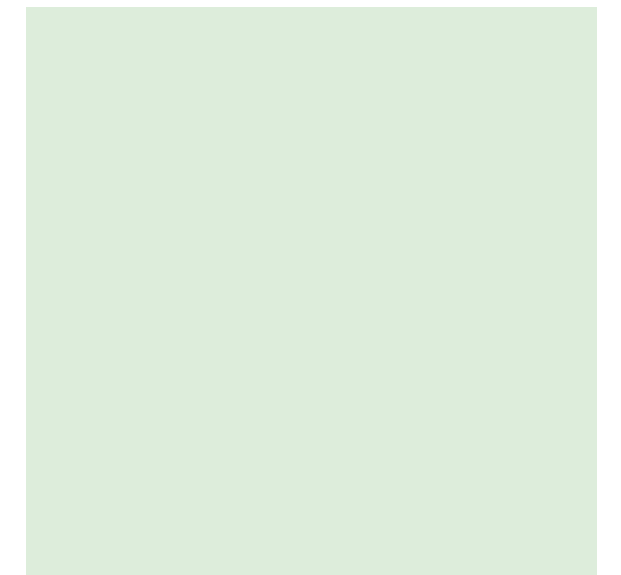
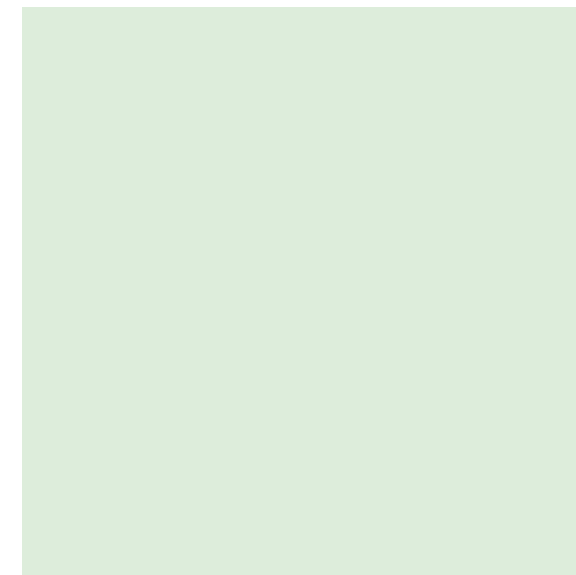
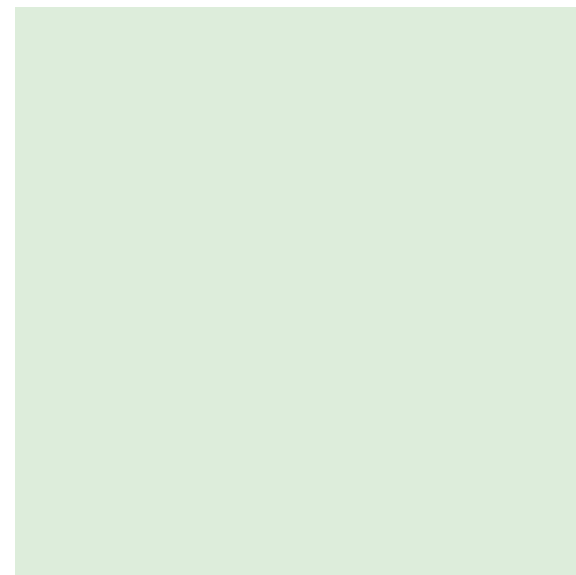
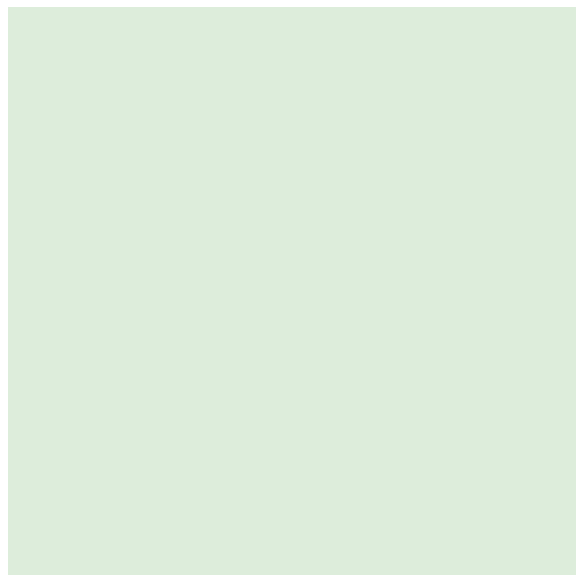


Interview

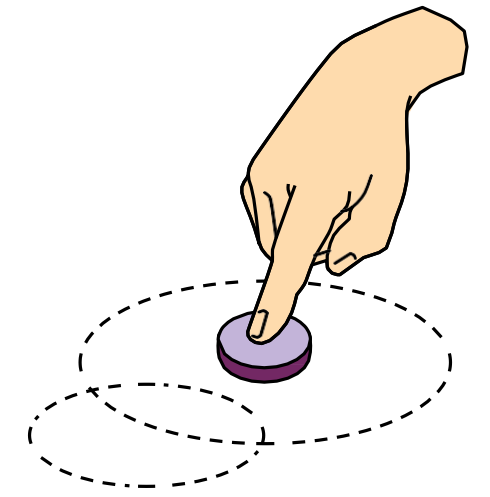
Ladet eine Person aus einer anderen Gruppe zu Euch ein. Führt ein Gespräch und lernt Euer Thema aus der Perspektive der anderen Person kennen.

Tipps für das Gespräch

- Hört zu 80 Prozent zu, sprecht selbst nur 20 Prozent der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt „Warum?“, wenn Ihr etwas besonders interessant findet.



Definiert Euer Thema



Nutzt das Interview, um das Thema einzugrenzen.
Was ist der Person, die Ihr interviewt habt,
besonders wichtig?

Wir redeten mit

Zeichnet ein Bild.

**Er/sie hat den
Spitznamen**

Z. B. Mr Clean,
The Queen of DIY.

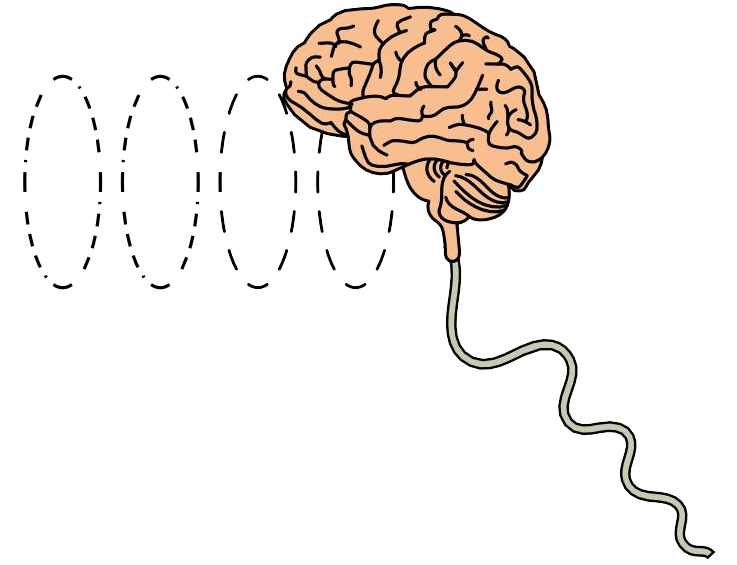
**Das wichtigste
Bedürfnis**

Was braucht
die Person,
mit der Ihr
gesprachen habt?

**Das größte
Problem**

Welches Problem
hat die Person
in Bezug
auf Euer Thema?

Sammelt Ideen



Generiert Ideen und skizziert Eure Lösungen für das wichtigste Bedürfnis oder Problem, das Ihr aus den Gesprächen mitgenommen habt.

Bedürfnis oder Problem

Was braucht die Person, mit der Ihr gesprochen habt?

Welches Problem hat die Person in Bezug auf Euer Thema?

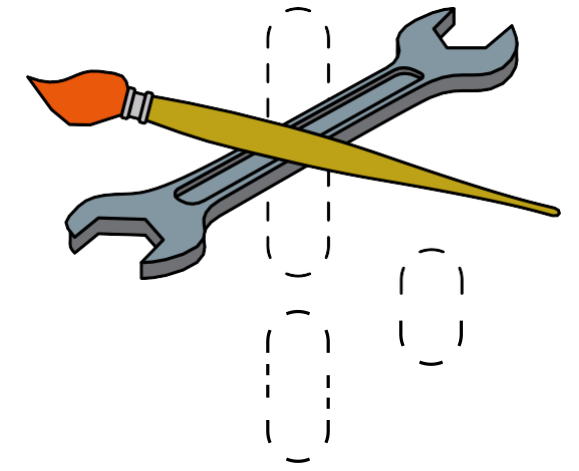
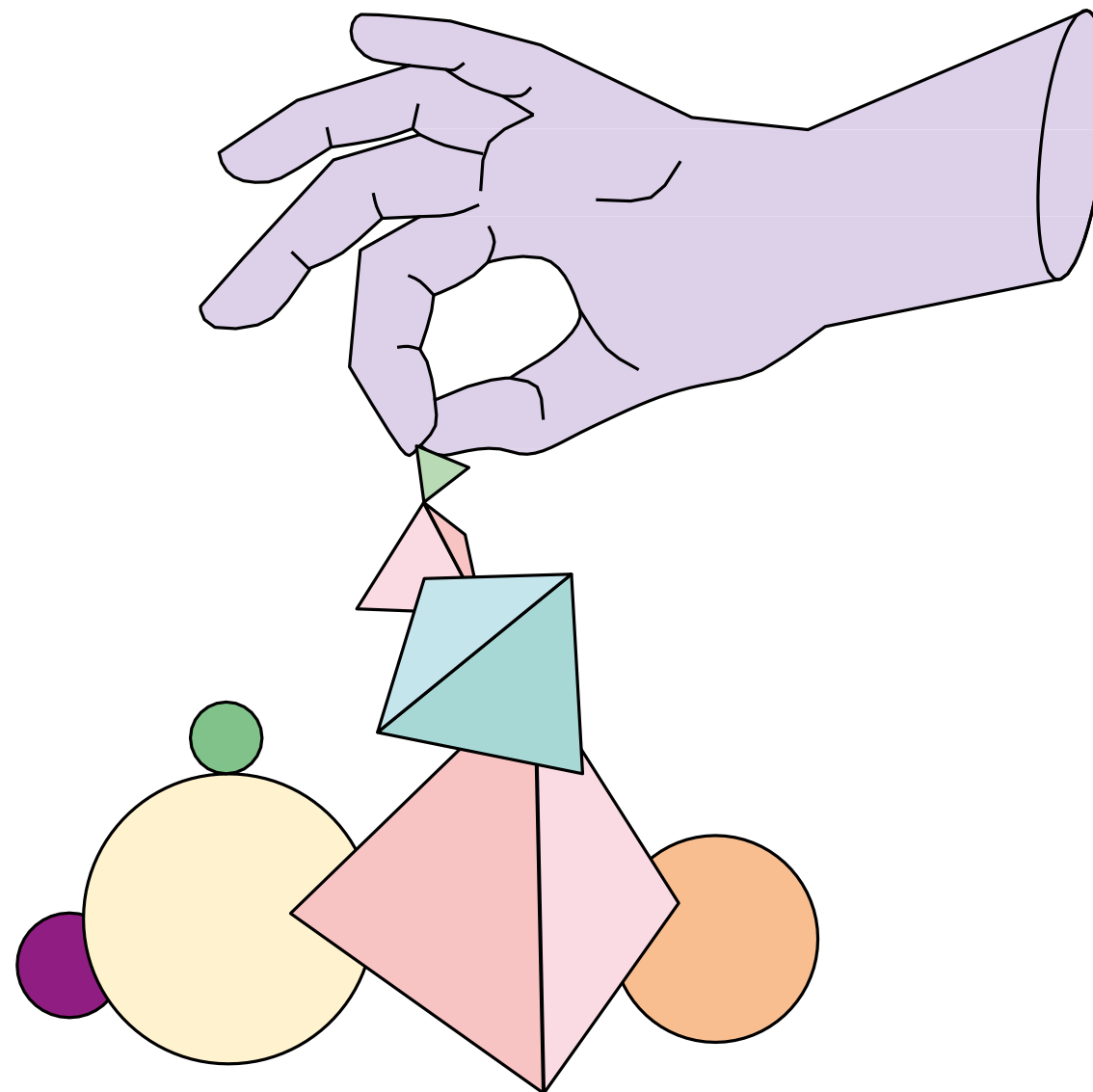
Eure Lösung

Baut einen Prototyp

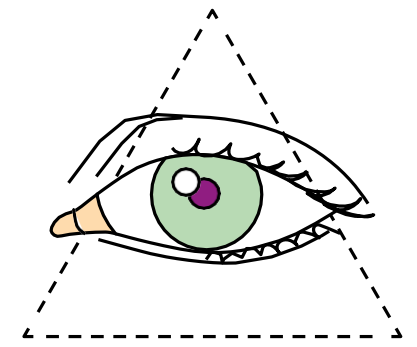
Baut Eure Idee! Macht sie greifbar und nutzt das Prototyping-Material.

Tipps für Prototypen

- Nicht diskutieren! Fangt an zu bauen und schaut, was passiert.
- Baut etwas, womit man interagieren kann.
- Ihr könnt auch Teil Eures Prototyps werden – als Schauspielerin bzw. Schauspieler oder als personifiziertes Objekt.



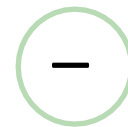
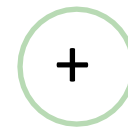
Testet Euren Prototyp



Übergebt den Prototyp der Person, die Ihr interviewt habt. Was sagt sie dazu?

Das funktioniert

Das funktioniert nicht



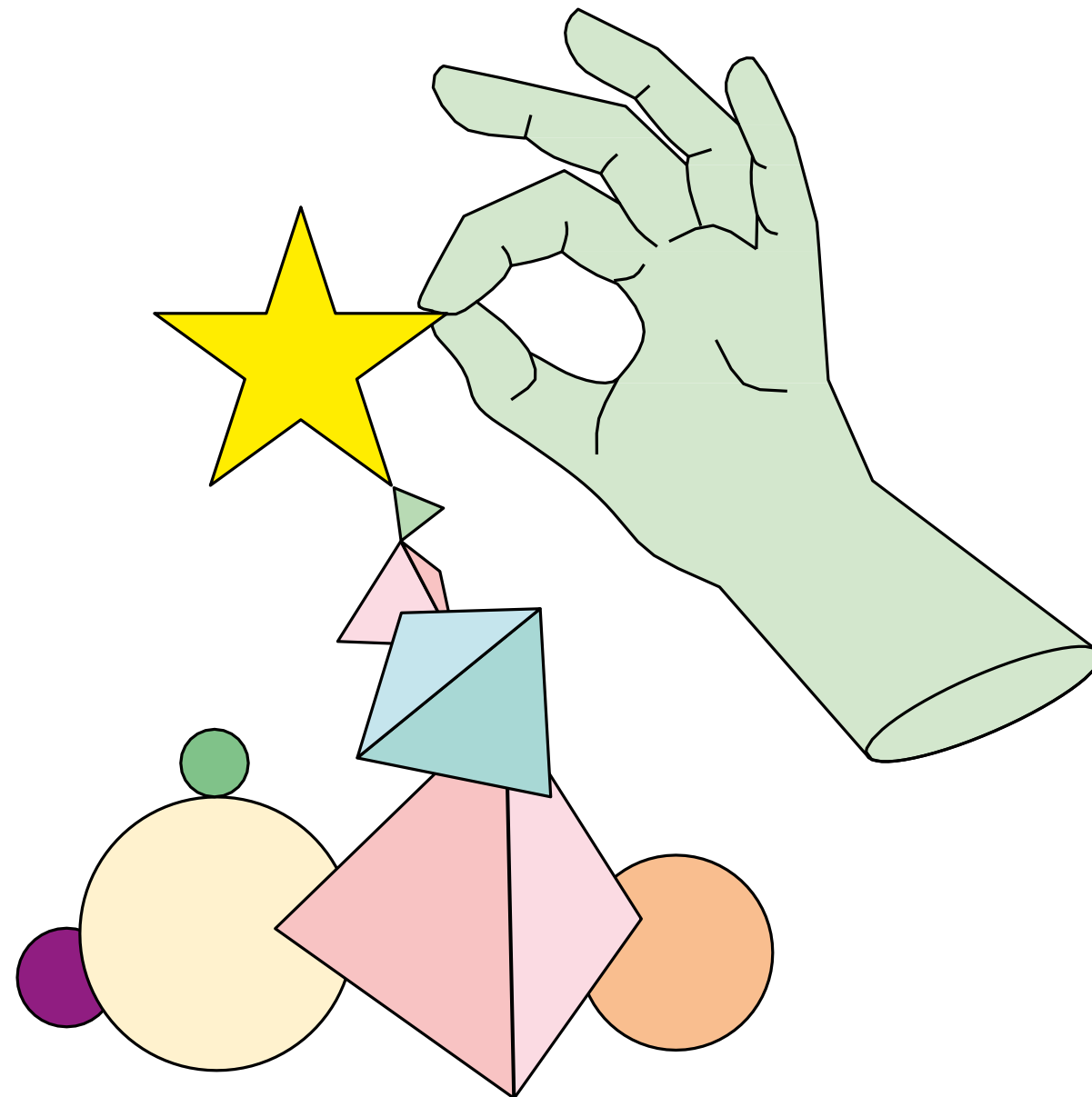
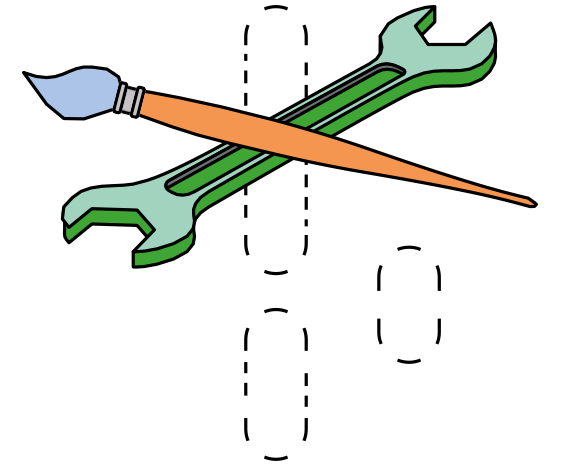
Fragen, die aufkommen

Neue Ideen



Verbessert Euren Prototyp

Nun verbessert Euren Prototyp anhand des Feedbacks, das Ihr bekommen habt.



Basierend
auf einer Idee von Molly
Wilson, Programmleiterin
an der HPI School
of Design Thinking

Abschlussrunde

Showtime!

