



Idea Challenge A2

Ich kann eine eigene Idee und ein Geschäftsmodell entwickeln.

Core Entrepreneurial Education



Design Thinking – Der perfekte Sessel

Ideen verlangen Einfühlungsvermögen und ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer. Die Jugendlichen erfahren das anhand eines Sessels, den sie für eine bestimmte Zielgruppe entwickeln. Dabei stellen sie Prototypen her, holen Feedback ein und erarbeiten Lösungen.

Materialien für Lehrer/innen

In den Unterlagen ist die Durchführung der Challenge detailliert in einzelnen Schritten beschrieben, um eine direkte Umsetzung im Klassenzimmer zu ermöglichen. Die Materialien für Lehrer/innen werden gemeinsam mit den Materialien für Schüler/innen (=Arbeitsblätter) eingesetzt.

Alle Unterlagen stehen auf der Website www.youthstart.eu zur Verfügung.









Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A YES Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Das TRIO-Modell ist eine ganzheitliche Definition von Entrepreneurship, die drei Bereiche umfasst:

Core Entrepreneurial Education bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: eigene innovative Ideen entwickeln und sie kreativ und strukturiert umsetzen.

Entrepreneurial Culture steht für Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

Entrepreneurial Civic Education bedeutet die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Jede Challenge gehört zu einer **Challenge-Familie**, die durch ein eigenes Piktogramm charakterisiert wird und farblich einem der TRIO-Bereiche zugeordnet ist. Eine Challenge-Familie umfasst mehrere Challenges auf verschiedenen Kompetenzniveaus. Die in den Unterrichtsmaterialien verwendeten Bezeichnungen stehen für folgende Niveaus:

A1 – Primarstufe; A2 – Sekundarstufe I; B1 und B2 - Sekundarstufe II; C1 – Schnittstelle Sekundarstufe II zu Tertiärstufe. Das jeweils nächste Niveau baut auf dem vorigen auf.



Methodenblatt

Thema	Design Thinking – „Der perfekte Sessel“- Challenge
Niveau	A2
Challenge Familie	<p>Idea Challenge – von der Idee bis zum Geschäftsmodell!</p> <p>Eine gute Idee zu haben, ist nicht einfach. Noch schwieriger ist es, sie zu erkennen, und am schwierigsten, damit Erfolg zu haben. Die Kinder der Primarstufe begreifen durch ein Produkt (z. B. Kekse), dass viele Schritte notwendig sind, damit etwas „Wertvolles“ entsteht. In der Sekundarstufe 1 stellen die Schüler/innen Prototypen her (z. B. einen Sessel) und finden mithilfe von Feedback neue und bessere Lösungen. Die Jugendlichen der Sekundarstufe 2 beschäftigen sich mit dem gesamten Prozess: von der gefundenen Idee bis zum nachhaltigen Geschäftsmodell.</p>
Dauer	4 Unterrichtseinheiten
Worum es geht – die Idee dahinter	<p>In unserer heutigen Welt sind Komplexität, schneller Wandel und vielschichtige Herausforderungen die Regel – nicht mehr die Ausnahme. Die „Design Thinking Challenge“ trägt dazu bei, Herausforderungen als Chance wahrzunehmen und diesen mit neuartigen Lösungsansätzen zu begegnen. Dadurch wird das kreative Selbstvertrauen gestärkt und der Glaube, einen Einfluss auf seine Umwelt haben zu können, gefördert (Selbstwirksamkeit).</p> <p>Jugendliche erlernen ein Werkzeug, das darauf sensibilisiert, Herausforderungen zu erkennen sowie ein tiefes Verständnis für menschliche Bedürfnisse und Beschränkungen der Umwelt aufzubringen. Sie entwickeln kreative Ideen und erkennen, dass Experimentieren (Prototyping) und Feedback die Lösungen und die Chancen auf Umsetzung verbessern.</p> <p>Durch die Zusammenarbeit in Paaren oder in Teams – je nach Challenge unterschiedlich – wird zusätzlich Kooperation und Kommunikation gestärkt. Die vorgeschlagenen Challenges können auf eigene Schul- und Unterrichtsschwerpunkte angepasst werden. Auch die Dauer und Intensität muss von den Anwenderinnen und Anwendern selbst bestimmt werden – ein Vorschlag dafür liegt den Challenges bei.</p>
Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen	<p>Ich kann einfache Aufgaben übernehmen und zeige mich bei der Umsetzung wettbewerbsfähig.</p> <p>Ich kann kreativ Ideen entwickeln, Probleme lösen und Chancen für mich selbst und in der Gesellschaft erkennen.</p> <p>Ich kann eine Ideensammlung erstellen und diese z. B. in einem Innovations-Sparbuch festhalten.</p>



	<p>Ich kann meine eigenen Ideen präsentieren.</p> <p>Ich kann Herausforderungen & Chancen im Alltag erkennen und überlegen, wie ich sie meistern kann.</p> <p>Ich kann mit anderen nach vereinbarten Verantwortlichkeiten zusammenarbeiten und stelle mich möglichen Problemen.</p>
Sprachkompetenzen	<p>Ich kann anschauliche Sprache bei der Beschreibung meines Prototypen verwenden</p> <p>Ich kann meinen Prototypen dem Rest der Klasse auf reflektierte Art und Weise präsentieren</p>
Wortschatz (auf Lernplakaten)	<p>Empathie, Idee, Kreativität, Bedürfnis, Prototyp/Prototyping, Feedback, Reflexion; evtl. anhand des Plakats erläutern</p>
Kompetenzcheck	<p><u>Endpräsentation / Feedback durch Lehrperson / Selbstreflexion</u></p> <p>Die Endpräsentation der Idee/des Prototypen (oder sogar dessen Umsetzung) ist Grundlage für die Bewertung.</p> <p>Zusätzlich zu einem Feedback durch die Lehrperson nach der Präsentation reflektieren die Schüler/innen ihre Ausarbeitung und Präsentation selbst mithilfe des Arbeitsblatts Selbstreflexion.</p> <p><u>Wichtig:</u></p> <p>Die Idee an sich ist nicht Gegenstand des Checks. Design Thinking ist ein Ansatz, der v. a. divergentes Denken fördern soll. „Fehler“ während der Erkundung der unterschiedlichen Möglichkeiten sind unvermeidlich und willkommen!</p>
Eingangs- voraussetzungen	<p>Keine Eingangsvoraussetzungen</p> <p>Es ist aber sinnvoll, v. a. bei 10- bis 11-Jährigen, mit der „Der perfekte Sessel“-Challenge zu beginnen, da in dieser die verhältnismäßig schwierigen „Erkunde“- und „Verstehe“-Phasen leicht zu bearbeiten sind.</p> <p>Für 12- bis 13-Jährige bzw. jene mit etwas Übung empfiehlt sich die Challenge „Gestalte Etwas für deine Freundin/deinen Freund“. Für geübtere oder ältere Schüler/innen dann die Challenge „Willkommen an der Mittelschule“.</p> <p>Da die Methode und Vorgehensweise der Problemlösung für viele Schüler/innen neu und ungewohnt ist, bedarf es v. a. bei erstmaliger Anwendung einer größeren Unterstützung durch die Lehrperson.</p> <p>Das Plakat kann in einer Anfangsdiskussion als Vorbereitung oder als Reflexionsinstrument nach der Challenge dienen. Es bietet der Lehrperson aber auch einen Überblick über die Design Thinking-Komponenten.</p>



Körper & Geist	Unter folgendem Link finden Sie kurze, einfache Übungen zur Aktivierung und Konzentration sowie zur Steigerung der Achtsamkeit (inkl. Kurzvideos). Wählen Sie je nach Situation eine oder mehrere Übungen aus dem Angebot: www.youthstart.eu
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Eingangsvoraussetzungen • Es ist aber sinnvoll, v. a. bei 10- bis 11-Jährigen, mit der „Der perfekte Sessel“-Challenge zu beginnen, da in dieser die verhältnismäßig schwierigen „Erkunde“- und „Verstehe“-Phasen leicht zu bearbeiten sind. • Für 12- bis 13-Jährige bzw. jene mit etwas Übung empfiehlt sich die Challenge „Gestalte Etwas für deine Freundin/deinen Freund“. Für geübtere oder ältere Schüler/innen dann die Challenge „Willkommen an der Mittelschule“. • Da die Methode und Vorgehensweise der Problemlösung für viele Schüler/innen neu und ungewohnt ist, bedarf es v. a. bei erstmaliger Anwendung einer größeren Unterstützung durch die Lehrperson. • Das Plakat kann in einer Anfangsdiskussion als Vorbereitung oder als Reflexionsinstrument nach der Challenge dienen. Es bietet der Lehrperson aber auch einen Überblick über die Design Thinking-Komponenten.
Durchführung	Der detaillierte Ablauf ist dem Lehrer/innen-Leitfaden zu entnehmen.
Arbeitsschritt 1	Erkunde (Menschliche Bedürfnisse erkunden)
Arbeitsschritt 2	Verstehe (Eigenes Verständnis für das Problem entwickeln)
Arbeitsschritt 3	Entwickle Ideen (Brainstorming) Experimentiere & Teste (Prototyping)
Arbeitsschritt 4	Plane & Setze um (Präsentationsvorbereitung und Präsentation)
Arbeitsschritt 5	Feedback und (Selbst-)Reflexion
Kontext innerhalb des Challenges-Programms	Diese Challenge baut auf die beiden „Idea Challenges“ des Niveaus A1 auf. Vor der Challenge eignen sich auch „Empathiekarte“ („Empathy Challenge“ Niveau B1) sowie die „Trash Value Challenges“ der Niveaus A1 oder A2. Nach der Challenge empfehlen sich die „Idea Challenge – Entrepreneurial Design“ (Niveau B2), sowie Challenges aus den Familien „Lemonade Stand“, „Trash Value“ (Niveau B1), „Debate“, „Real Market“, „Start Your Project“ und „My Community“.



Linkliste	<p>Über das Projekt Youth Start Entrepreneurial Challenges: www.youthstartproject.eu</p> <p>Weitere Unterrichtsmaterialien (inklusive Filme): www.youthstart.eu</p>
Quellen	<p>„Willkommen an der Mittelschule“-Challenge, „Der perfekte Sessel“-Challenge bzw. Jausenbox-Challenge (innerhalb der „Gestalte Etwas für deine Freundin / deinen Freund“-Challenge“-sowie Empathie-Karte sind auf Basis von Beiträgen verschiedener Autor/innen im „K12 Lab Network wiki“ entstanden und unter der „creative common share alike“-Lizenz zu verwenden: http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/</p> <p>„Welcome to Middle School“-Challenge – Maureen Carroll https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html</p> <p>„Der perfekte Sessel“-Challenge (und davon inspiriert die Jausenbox-Challenge) – Devon Young (selbst inspiriert von Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team) https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html</p> <p>Jausenbox-Challenge (und davon inspiriert die Schlüsselanhänger- und Arbeitsplatz-Challenge) ist von der „Ready Set Design Challenge“ inspiriert: Smithsonian, Cooper-Hewitt, National Design Museum http://cdn.cooperhewitt.org/2011/09/02/Ready_Set_Design_vX.pdf</p> <p>Empathie-Karte https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html</p> <p>Inspiration für das Plakat: http://designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram</p>
Buchtip	Creative Confidence – David & Tom Kelley



Nutzungsbedingungen	<p>Alle Materialien für Lehrer/innen und Schüler/innen, die im Rahmen der Youth Start Entrepreneurial Challenge entwickelt wurden, stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Die genauen Details der Lizenzierung finden Sie unter http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p> <p>Das Youth Start Team freut sich, wenn Sie mit uns in Kontakt treten: einerseits zur Vernetzung mit den nationalen Partnern und ihren Angeboten, andererseits zur Unterstützung für die Implementierung. E-Mail-Adresse: office@ifte.at</p>
Autor/innen Herausgeber/innen	Stephan Kardos (Autor), Chadwick V.R. Williams (Autor Kompetenzcheck), Eva Jambor (Hrsg.), Johannes Lindner (Hrsg.)
Graphische Gestaltung	Valentin Mayerhofer (Layout), Peter Stromberger (Piktogramme), Stephan Kardos (Poster)
Übersetzung Redaktion	Chadwick V.R. Williams (Übersetzung), Beate Tötterström (Redaktion), Valentin Vertneg (Redaktion), Erika Hammerl (Redaktion), Heidi Huber (Redaktion), Maureen Maher-Wizel (Redaktion), Martin Obermayr (Redaktion)



Informationsblatt für Lehrer/innen: Was ist Design Thinking?

Einleitung

Design Thinking ist eine kreative Problemlösungsmethode für ergebnisoffene Herausforderungen. Lösungsansätze entstehen erst am Ende und „verlangen“ daher ein wenig Vertrauen in die eigene Kreativität.

Design Thinking stellt ein tiefes Verständnis für das Problem bzw. die Herausforderung an erste Stelle und bringt menschliche Bedürfnisse als Ausgangspunkt für Innovation in den Mittelpunkt (daher wird oftmals auch von „human-centered design“ gesprochen).

Im Gegensatz zu rein analytischen Ansätzen mit meist nur einer Lösung bedeutet Design Thinking, zunächst die Frage und verwandte Bereiche zu erkunden und dann dahinterliegende menschliche Bedürfnisse zu verstehen. So können mehrere Lösungsansätze entstehen.

Letztlich ist Design Thinking nicht als Prozess zu verstehen, sondern vielmehr als „Mindset“; es ist also eher eine Einstellung. Je nach Herausforderung können unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt und Methoden verwendet werden. In zwei Wörtern lässt es sich am besten so zusammenfassen: Verstehe & Handle!

Design Thinking – ein kreatives Instrument zur Problemlösung

Design Thinking ist eine kreative Methode, um komplexe Fragen und Problemstellungen zu verstehen und diese zu lösen. Der Fokus dieses Ansatzes liegt auf menschlichen Bedürfnissen, Zielen und Motivationen, die als Ausgangspunkt für Innovation, neuartige Lösungen und Wandel dienen.

Hintergrund

Design Thinking ist ein Ansatz, wie er von Designerinnen und Designern verwendet wird, um zufriedenstellende Lösungen für Kund/innen zu finden. Der Ansatz baut auf Vorstellungskraft, Kreativität, Intuition, Heuristiken, Empathie, Feedback, iteratives Arbeiten sowie abduktives und synthetisierendes Denken.

Geschichte

Erstmals wurde der Begriff (bzw. die Prinzipien von Design Thinking) in den späten 1960ern und frühen 1970ern von Herbert A. Simons und Robert McKim beschrieben. Seither hat der Ansatz auch in der Unternehmens- bzw. Bildungswelt eine starke Bedeutung erhalten. Diese Tendenzen wurden hauptsächlich durch David Kelley – dem Gründer von IDEO und der d.school in Stanford – und sein Team vorangetrieben.



Ansatz

Oft als Prozess dargestellt, beschreibt Design Thinking 5 Phasen: **Erkunde, Verstehe, Entwickle Ideen, Experimentiere und Teste**. Dabei ist es wichtig, dass der Prozess iterativ und nicht als starres, lineares Konstrukt zu verstehen ist. Vielmehr ist Design Thinking ein ‚Mindset‘, das – bei genügend Übung – dazu befähigen soll, den richtigen Schwerpunkt für die weitere Problembearbeitung zu setzen.

Es ist auch anzumerken, dass das Modell unterschiedlich dargestellt und benannt sein kann. Die wohl bekannteste Darstellung liefert die Stanford d.school: **Empathize, Define, Ideate, Prototype & Test**. Ziel von Design Thinking ist es, ein bestehendes Problem zu erkunden und besser zu verstehen sowie ausgehend von diesem Verständnis gewünschte und neuartige Lösungsansätze zu gestalten und zu testen. Die tatsächliche Umsetzung der Lösung verlangt weitere Techniken (z. B. Projektmanagement oder auch Lean- und Agile-Techniken).

Die Phasen

Erkunde – Der Fokus liegt hier einerseits darauf, eine Ausgangsfrage, Herausforderung oder Möglichkeit zu definieren oder zu finden und danach zu bearbeiten. Andererseits liegt der Schwerpunkt darauf, die definierte Fragestellung zu verstehen. Hierzu werden verschiedene Werkzeuge verwendet: Interviews, Beobachtungen, Analogien, Empathie-Karten, Storyboards, klassische Sekundärforschung etc. Ziel ist es, ein gutes Verständnis für die Bedürfnisse jener Menschen zu entwickeln, für die eine Lösung entwickelt wird.

Verstehe – In einem zweiten Schritt werden all die gefundenen Inspirationen, Fakten und Beobachtungen verarbeitet. Ziel ist es, aus allen Informationsbausteinen eine persönliche Sichtweise (POV – Point of View) für das Problem zu entwickeln. Die persönliche Sichtweise beschreibt jene menschlichen Bedürfnisse, die für die Ideenentwicklung als relevant empfunden werden. Die Sichtweise kann in einer vereinfachten Form diesen Aufbau haben: *Benutzer/in (kurze Beschreibung) _____ + benötigt / möchte _____ + weil _____*.

Entwickle Ideen – Nachdem der persönliche Schwerpunkt für die Herausforderung ausgearbeitet wurde, geht es darum, eine Vielzahl von Ideen zu entwickeln. Oft ist es vorab hilfreich, die persönliche Sichtweise in eine Frage umzuformulieren („Wie können wir ...?“), da Antworten in Form von Ideen verlangt werden. Wichtigster Aspekt während der Ideengenerierung ist Quantität. Es geht zunächst nicht darum, realistische Ideen zu entwickeln, sondern jede Idee zuzulassen. Erst später soll mittels Feedback, Abstimmung oder Bauchgefühl die realistischste und neuartigste Idee identifiziert werden.

Experimentiere – Bis zu diesem Punkt werden die Ideen oft nur mit einigen Stichworten beschrieben, im besten Fall mit schnellen Skizzen dargestellt. Experimentieren heißt, die Idee oder einen Aspekt der Idee greifbar und für andere erlebbar zu machen (Prototyping). Indem die Idee vom Papier in die reale Welt gebracht wird, muss sie nochmals verfeinert und adaptiert werden. Man lernt sozusagen mit den Händen. Prototypen können auf unterschiedliche Arten gestaltet sein: haptisch, als Rollenspiel, als digitales Produkt etc. Wichtig dabei ist, dass die Lösungsidee für andere erlebbar gemacht wird.

Teste – Ständiges Feedback und Iteration sind essenzielle Bestandteile von Design Thinking. In diesem letzten Schritt werden die Prototypen getestet – im Idealfall mit jenen Personen, für die entwickelt wurde. Dabei wird auch reflektiert, ob die Beobachtungen und Annahmen, die zum Prototypen geführt haben, der realen Nutzung standhalten. Der getestete Prototyp muss dabei

Idea Challenge A2

Youth Start Entrepreneurial Challenges



keinesfalls ausschließlich eine vereinfachte Version des Endproduktes sein, sondern kann auch verschiedene Aspekte vor, während oder nach der Nutzung aufgreifen. Das Ziel der Übung ist die Bestätigung, dass ein relevantes Problem identifiziert und neuartige Lösungsansätze entwickelt wurden. Nach erfolgreicher Testung beginnt die Umsetzung der Idee.

Reflexion und Ausblick

Design Thinking ist ein bedeutender Ansatz zur kreativen Problemlösung und stärkt Fähigkeiten, die für die Bearbeitung von komplexen Herausforderungen wichtig sind. Dabei wird auf verschiedene Perspektiven und ein tiefes Verständnis für menschliche Bedürfnisse als Ausgangspunkt für Innovation und neuartige Lösungen gesetzt. Der Name selbst ist etwas irreführend, da es sich um einen Ansatz handelt, der neben Verständnis auch Handeln verlangt (demnach müsste es eher „Design Doing“ heißen).

Heute haben diese Denk- und Handlungsweisen Einzug in viele Bereiche der Wirtschaft, Bildung und des öffentlichen Bereichs erlangt. Der Schwerpunkt lag bisher vor allem auf der Anwendung einer Methode. In Zukunft wird es wohl darum gehen, die Techniken und dahinterliegenden Wirkungsweisen zu beherrschen und im eigenen Kontext einzusetzen. Es werden wohl Themen wie *Creative Leadership* (z. B. in Unternehmen) und *System Design* (z. B. bei Institutionen) in den Vordergrund rücken.

Literaturempfehlung: Tim Brown – Change by Design; David & Tom Kelley – Creative Confidence



„Der perfekte Sessel“-Challenge

Ziel

In der folgenden Challenge erfahren Schüler/innen, wie sie ausgehend von menschlichen Bedürfnissen bzw. Problemen und Herausforderungen passende Ideen und Lösungen erarbeiten können. Sie gewinnen gestalterisches Selbstvertrauen, indem sie an verschiedenen Designansätzen und mit unterschiedlichen Materialien arbeiten.

Design Thinking Schwerpunkte

Der Fokus der Challenge liegt auf Empathie/Erkunden, Verstehen der Herausforderung, Ideen- und Prototypenentwicklung sowie Reflexion.

Setting

Die Schüler/innen arbeiten in 3 bis 4 Gruppen, individuell und im Team. Diese Challenge ist auf 3 bis 4 Stunden (bzw. 4 Unterrichtseinheiten) ausgelegt und kann entsprechend durch andere Impulse (Sprachunterricht, Feedbackregeln kennenlernen, Präsentationstechniken üben, ...) ergänzt werden.

Was wird geübt?

Die „Der perfekte Sessel“-Challenge ermutigt Schüler/innen ausgehend von Bedürfnissen bzw. Problemen und Herausforderungen der Nutzer/innen, Ideen von Sesseln umzusetzen. Neben der Ideenentwicklung üben sie auch, ihre Lösungen mit verschiedenen Materialien zu iterieren. Die Challenge ist eine gute Möglichkeit, damit Schüler/innen – ausgehend von menschlichen Bedürfnissen – bauen, testen und iterieren. Auch kritisches Denken wird geübt, indem Schüler/innen die für ihre User/innen wichtigsten Bedürfnisse erarbeiten müssen. Resilienz spielt ebenso eine Rolle, denn nicht immer lassen sich Ideen so einfach gestalten.

Mögliche Teilung auf zwei Tage

Für die Challenge selbst sind 4 Unterrichtseinheiten vorgesehen (exklusive Selbstreflexion). Es wird empfohlen, die Challenge in einem durchzuarbeiten. Die beste Möglichkeit für eine Teilung ist nach der Phase „Experimentiere & Teste (Prototyping)“. So kann z. B. die Präsentationsvorbereitung aufgegeben werden und die nächste Einheit nur für die Präsentation sowie die abschließende Gruppenreflexion genutzt werden. Unter Umständen ist es aber empfehlenswert, die Vorbereitung für die Präsentation gemeinsam im Unterricht durchzunehmen – das hängt von Ihren Schülerinnen und Schülern ab.

Challenge

„Der perfekte Sessel“-Challenge

Quelle

Devon Young (selbst inspiriert durch Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team), https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html unter der "creative common share alike"-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Ressourcen

Der zeitliche Ablauf

Folgender Ablauf ist als Vorschlag anzusehen. Die Empfehlung sind 4 Unterrichtseinheiten. Es können einzelne Teile genauer bearbeitet werden.

Gute Ergänzungsmöglichkeiten gibt es bei der Präsentation bzw. bei der Reflexion. Hier kann man z. B. mit Präsentationsübungen vorbereiten und bei der Reflexion durch intensivere Gruppendiskussionen abschließen.

	Schritt	Zeit
1	Einleitung	10 Minuten
2	Erkunde (Menschliche Bedürfnisse erkunden) & Verstehe (Eigenes Verständnis für das Problem entwickeln)	40 Minuten
3	Entwickle Ideen (Brainstorming)	10 Minuten
4	Experimentiere & Teste (Prototyping)	40 Minuten
5	Plane (Präsentationsvorbereitung)	20 Minuten
6	Setze um (Präsentation)	40 Minuten
7	Feedback & (Selbst-)Reflexion	30 Minuten
	Gesamt	190 Minuten

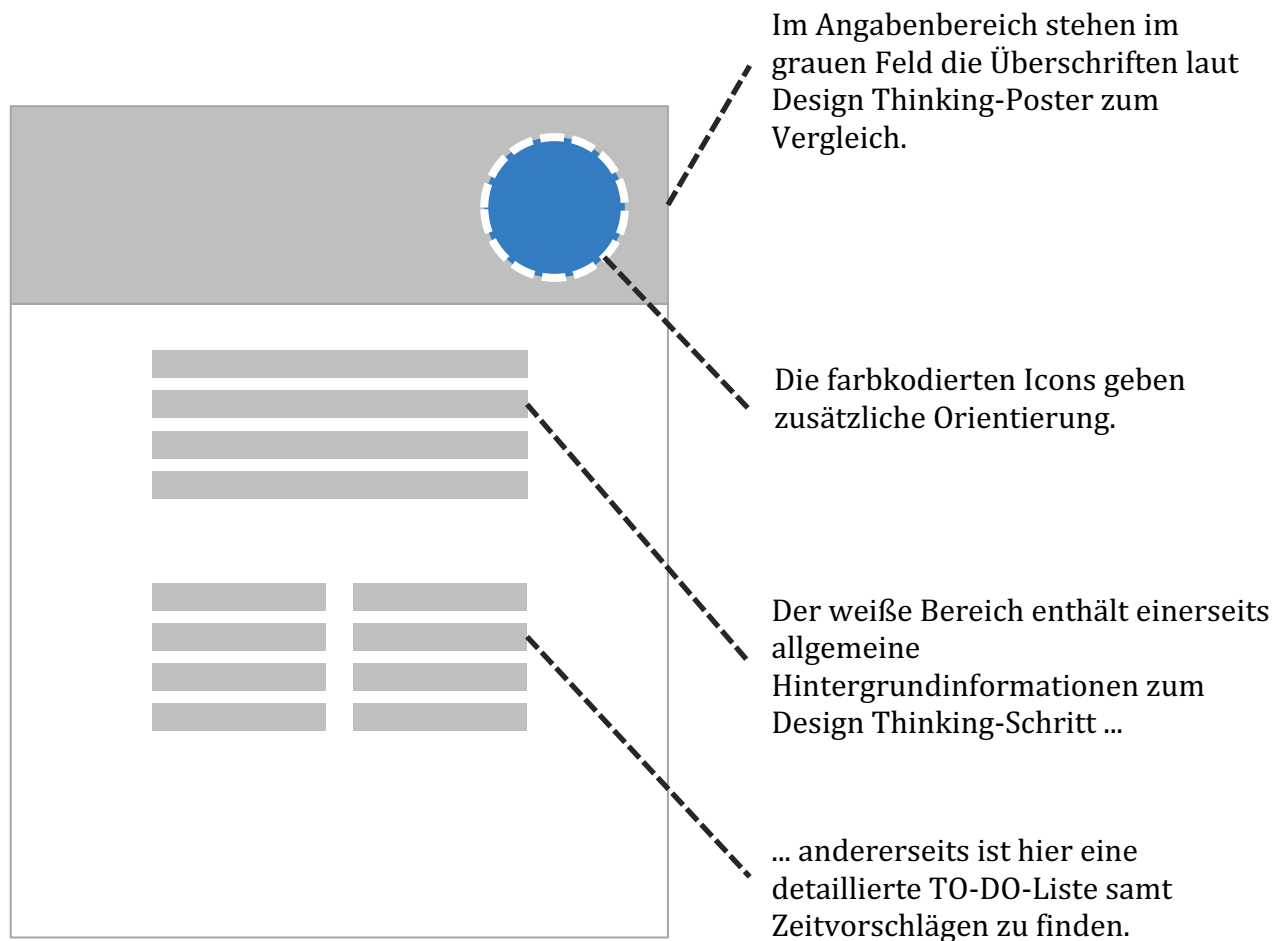
Benötigte Materialien

- Ausdrucke der Storycards (Mindestens 1 Mal pro Team) und Arbeitsmappe (1 Mal pro Schüler/in).
- Leere Blätter für allgemeine Notizen (2 bis 5 pro Schüler/in) (Prototyping 1. Durchgang)
- Etwas dickere Stifte (z. B. Filzstifte), evtl. Bleistifte (Prototyping 1. Durchgang)
- Scheren (Prototyping 2. Durchgang)
- Karton (Prototyping 2. Durchgang)
- Alufolie (Prototyping 3. Durchgang)
- Strohalme (Prototyping 3. Durchgang)
- **Optional** (bei weiteren Prototyping-Durchgängen): Pfeifenputzer
- **Optional** (bei weiteren Prototyping-Durchgängen): Ton oder Plastilin



Informationen zur Nutzung dieser Anleitung

Diese Zusammenfassung dient dazu, Lehrer/innen durch die Design Thinking Challenge zu führen. Beachten Sie, dass der Erfolg der Design Thinking Challenge großteils von der Vorbereitung und Moderation der Lehrperson durch die einzelnen Schritte abhängt. Die vorgegebene Zeit einhalten und individuelle Unterstützung für Schüler/innen bei Schwierigkeiten geben, sind neben anderen Dingen wichtige Erfolgsfaktoren.





Herausforderung erkennen

Hintergrundinformation

Um uns herum passiert sehr viel. Wenn man genau hinsieht und hinhört, entdeckt man viele Möglichkeiten für Verbesserung, neuartige Ideen oder Lösungen für Probleme. Oft gibt es in unserer unmittelbaren Umgebung Möglichkeiten, um zu gestalten und zu verändern.

In dieser Challenge ist (zur Vereinfachung) eine Problemstellung vorgegeben. Sie zeigt aber schön auf, dass auch bei scheinbar banalen Gegenständen Raum für nutzerorientierte Innovation und Ideen bleibt.

1. Einleitung (Herausforderung erkennen)

	Schritt	Zeit
A	<p>Die Lehrperson begrüßt die Schüler/innen und erklärt ihnen, dass sie heute eine kreative Problemlösungsmethode ausprobieren. Das Thema/die Challenge, die ihr lösen werdet, ist: „Der perfekte Sessel“. (Die Lehrperson wählt eine Challenge vorab aus; es müssen lediglich die richtigen Storycards bzw. Arbeitsmappen vorbereitet und ausgedruckt werden).</p> <p>Optional: Die Lehrperson erklärt, dass die Methode Design Thinking heißt und dabei hilft, das zu lösende Problem gut zu verstehen und neuartige, originelle Ideen zu entwickeln. Es ist ein Ansatz, den auch Designer/innen verwenden, um kreative Lösungen zu entwickeln.</p>	10 Minuten
	Gesamt	10 Minuten



Erkunde & Verstehe

Hintergrundinformation

Das Ziel dieses Schritts ist es, sich in eine Person als Ausgangspunkt für Ideen (Innovation) hineinzusetzen (Empathie). Entscheidend ist ein tiefes und gutes Verständnis für die Bedürfnisse und die Situation der Person, für die man entwickelt. Durch das Herausarbeiten einer „persönlichen Sichtweise“ (PS) bzw. von „Bedürfnis-Statements“ können die Schüler/innen erkennen, auf welche Bedürfnisse sie während der Ideenentwicklung besonders Wert legen sollen, um etwas zu entwickeln, das von der Userin/vom User gewollt wird.

2. Menschliche Bedürfnisse erkunden und eigenes Verständnis für das Problem entwickeln

	Schritt	Zeit
A	Die Schüler/innen teilen sich in 3er- oder 4er-Teams auf und erhalten die Storycards –mindestens ein Ausdruck pro Team. Das Ziel wird vorgestellt: „Heute entwickeln wir einen Sessel für einen dieser Personen (Lehrer/in hält Storycards hoch). Um eine gute Lösung zu entwickeln, wollen wir zuerst verstehen, welche Probleme, Wünsche und Bedürfnisse diese Personen haben, für die wir eine Lösung entwickeln.“	5 Minuten
B	In den nächsten 10 Minuten sollen sich die Schüler/innen gemeinsam die Beschreibungen auf den Storycards durchlesen und je zwei Bedürfnisse, Probleme, Wünsche bzw. Herausforderungen farblich markieren; wenn Zeit bleibt auch in der Gruppe diskutieren. Wichtig ist, dass sich jede Schülerin/jeder Schüler aktiv an der Diskussion beteiligt.	10 Minuten
C	Die Lehrperson erwähnt gegenüber den Schülerinnen und Schülern, dass ein gutes Verständnis von menschlichen Bedürfnissen eine wichtige Ausgangslage für Innovation ganz allgemein und speziell für die heutige Challenge ist.	5 Minuten
D	Als Gruppe müssen sich die Schüler/innen entscheiden, für welche Nutzerin/welchen Nutzer sie nun eine Lösung finden wollen. Um das Nutzer/innen-Bedürfnis der heutigen Challenge besser herauszuarbeiten, sollen die Schüler/innen ihre „persönliche Sichtweise“ bzw. ihr „Bedürfnis-Statement“ für die ausgewählte Nutzerin/den ausgewählten Nutzer formulieren und den dafür vorgesehenen Lückentext verwenden. Dies ist eine verhältnismäßig schwierige Übung. Die Lehrperson sollte darauf achten, dass die Sätze ein tiefes Verständnis signalisieren und nicht nur oberflächliche Sätze sind.	10 Minuten
E	Die Lehrperson kann beispielhaft ein oder zwei Nutzer/innen, für die sich Gruppen entschieden haben, besprechen. Es soll sichergestellt werden, dass die Gruppen bzw. die Klasse versteht, dass nun – ausgehend von den festgestellten Problemen, Herausforderungen und Bedürfnissen – Ideen entwickelt werden sollen.	10 Minuten
	Gesamt	40 Minuten



Entwickle Ideen

Hintergrundinformation

Die erarbeiteten Statements sind Ausgangspunkt für den nächsten Schritt. Ziel dieses Schritts ist es, so viele Ideen wie möglich als Antwort auf diese Bedürfnisse zu entwickeln. Auch „verrückte“ Ideen sind gefragt. Es geht um das große Ganze, (noch) nicht um Details. Für das Brainstorming soll jede/r (zunächst) die Möglichkeit haben, alleine Ideen zu generieren.

3. Ideen entwickeln

	Schritt	Zeit
A	<p>Jetzt arbeiten die Schüler/innen alleine. Auf Basis der festgehaltenen Bedürfnisse, Wünsche und Probleme der Nutzer/innen sollen sie nun so viele Ideen wie möglich für einen Sessel finden, die den Nutzerinnen/Nutzern helfen bzw. ihren Bedürfnissen gerecht werden.</p> <p>Die wichtigsten Regeln: Es geht um Quantität. Es geht um alle Ideen, auch „wilde“ und „verrückte“. Jede Idee soll aufgeschrieben oder kurz skizziert werden.</p> <p>Die Lehrperson kann die Schüler/innen motivieren, zumindest 3 unterschiedliche Ideen zu überlegen und zu notieren/grob zu skizzieren.</p>	10 Minuten
	Gesamt	10 Minuten



Experimentiere & Teste

Hintergrundinformation

Prototypen sind grobe und schnelle Darstellungen einer Idee und erlauben es, eine Idee zu testen und mehr über diese zu lernen. Prototypen können alles sein: etwas Gebautes, ein Rollenspiel, Videos etc. – alles, was eine Idee für andere gut darstellt und [diese Idee](#) verständlich macht. Manchmal hat man nicht alle Ressourcen [parat](#), die man für einen Prototypen zu benötigen meint – dann kommt es auf Kreativität an.

4. Prototyping

	Schritt	Zeit
A	<p>Die Lehrperson erklärt, was Prototyping ist. Es geht darum, eine Idee (die man im Kopf oder auf Papier hat) für andere greifbar und erlebbar zu machen. Dafür eignen sich verschiedene Materialien und Methoden mehr oder weniger gut. Die Schüler/innen probieren in weiterer Folge nun 3 Formen (Iterationen) aus. Iterieren bedeutet, dass man auf Basis von gemachter Erfahrung im nächsten Anlauf Änderungen vornimmt, um das Ergebnis zu verbessern. Es heißt auch, etwas auf eine andere Art & Weise zu versuchen.</p> <p>Die Schüler/innen werden in weiterer Folge alleine 3 Angaben durchlaufen und in Summe 3 Iterationen bzw. Prototypen ihrer besten Idee entwickeln.</p> <p>Wichtig: Es muss betont werden, dass Prototyping schnell und grob bzw. roh ist. Die Zeit ist absichtlich knapp und genau einzuhalten. Es geht nicht darum, die Lösung detailliert auszuarbeiten, sondern darum, die Idee bzw. das Konzept rasch greifbar und verständlich zu machen.</p>	10 Minuten
B	In einem ersten Schritt sollen sie ihre beste Idee für einen Sessel skizzieren. Je detaillierter und selbsterklärender die Skizze desto besser.	10 Minuten
C	Die zweite Iteration ist, NUR mit Schere und Karton oder dickerem Papier eine Darstellung der besten Idee des Sessels zu prototypen.	10 Minuten
D	In der dritten Iteration arbeiten die Schüler/innen mit Alufolie und Strohhalmen und versuchen, damit einen Prototypen ihrer besten Idee zu erstellen.	10 Minuten
	Gesamt	40 Minuten



Plane & Setze um

Hintergrundinformation

Dieser Schritt kann vieles bedeuten. Manchmal heißt es, dass mittels Projektmanagement-Tools die reale Umsetzung von Prototypen geplant und umgesetzt wird. Manchmal ist, wie in dieser Challenge, einfach die Präsentation des Prototypen gemeint.

5. Präsentationsvorbereitung & 6. Präsentation

	Schritt	Zeit
A	<p>Nach dem Prototyping sollen die Schüler/innen ihr Ergebnis in einer 1,5- bis 2-minütigen Präsentation kurz, aber prägnant vorstellen. Sie sollen dafür einige Kriterien beachten und Fragen beantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> eine kurze Vorstellung des Prototypen: Erklärung, wie er/sie zu dieser Idee gekommen ist. Für wen hat er/sie entwickelt und welche Bedürfnisse dabei entdeckt? eine kurze Beschreibung des Prototypen: Welcher Prototyp zeigt am besten die Idee? Was bezweckt der Prototyp? Welche Bedürfnisse löst er und wie funktioniert er? eine kurze Reflexion zu Vor- und Nachteilen des Prototypen: Was sind die Stärken und wo gibt es noch Verbesserungsbedarf? Welche Iteration ist am schwersten/am leichtesten gefallen? 	10 Minuten
B	Präsentationsvorbereitung durch Schüler/innen	10 Minuten
C	Präsentation durch Schüler/innen; je 1,5–2 Minuten	40 Minuten
	Gesamt	60 Minuten



Feedback & (Selbst-)Reflexion

Hintergrundinformation

Das Projekt zu beenden, bedeutet auch, dass darüber nachgedacht wird, wie es einer/m im Projekt und in den einzelnen Schritten gegangen ist. Reflexion kann im Rahmen einer Diskussion im Plenum oder alleine erfolgen – es ist aber entscheidend, dass sie stattfindet.

7. Reflexion

	Schritt	Zeit
A	Dieser Schritt ist besonders wichtig, denn ohne Reflexion war die Challenge nur eine lustige Übung. Es bietet sich an, dass die Lehrperson die Übung mit einer Gruppendiskussion beendet und den Schüler/innen eine Selbstreflexion aufgibt.	
B	<p>Für die Gruppendiskussion eignen sich diese Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wie war es, etwas auf Basis von gefundenen Bedürfnissen zu gestalten? Wie habt ihr es empfunden, mehrere Iterationen eurer Idee zu gestalten? Hast du während des Gestaltens etwas verändert? Was hast du von deinen Prototypen gelernt? Ist irgendjemand im Ablauf steckengeblieben? Wie war das? Was hast du gemacht, um wieder einen Einstieg zu finden? Mit welchem Material hast du am liebsten gearbeitet? Warum? Mit welchem Material hast du am wenigsten gern gearbeitet? Warum? Mit welchem Material konntest du deine Skizze am besten ausdrücken? 	30 Minuten
C	Als Einzelreflexion können die Schüler/innen noch in der Schule oder zu Hause das Arbeitsblatt durcharbeiten.	20 Minuten
	Gesamt	50 Minuten