



## Idea Challenge A2

**Ich kann eine eigene Idee und ein Geschäftsmodell entwickeln.**

Core Entrepreneurial Education



## Design Thinking – Willkommen an der Mittelschule






Ideen verlangen Einfühlungsvermögen und ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer. Das üben die Jugendlichen, indem sie neuen Mitschülerinnen oder Mitschülern beim Einstieg in die Klasse so herzlich und offen wie möglich begegnen.

## 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](http://www.youthstart.eu) zur Verfügung.

# You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – [www.youthstart.eu](http://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

<b>Thema</b>	Design Thinking – „Willkommen an der Mittelschule“- Challenge
<b>Niveau</b>	A2
<b>Challenge-Familie</b>	<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>
<b>Dauer</b>	6 Unterrichtseinheiten
<b>Worum es geht – die Idee dahinter</b>	<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>
<b>Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen</b>	<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 &amp; 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>
<b>Sprachkompetenzen</b>	<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>
<b>Wortschatz (auf Lernplakaten)</b>	<p>Empathie, Idee, Kreativität, Bedürfnis, Prototyp/Prototyping, Feedback, Reflexion; evtl. anhand des Plakats erläutern</p>
<b>Kompetenzcheck</b>	<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. 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> 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>
<b>Eingangs- voraussetzungen</b>	<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. 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. 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>
<b>Körper &amp; Geist</b>	<p>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: <a href="http://www.youthstart.eu">www.youthstart.eu</a></p>



<b>Vorbereitung</b>	<p>Durchlesen des allgemeinen Design Thinking-Artikels „Was ist Design Thinking“</p> <p>Durchlesen des Lehrer/innen-Leitfadens</p> <p>Arbeitsblätter für Schüler/innen einmal kopieren.</p> <p>Zusatzblätter für Notizen</p> <p>Haftnotiz-Zettel (Post-it) und Stifte (idealerweise dickere, auf größere Entfernung gut lesbare Schreibmaterialien)</p> <p>Flip-Chart oder Tafel, um Meldungen aus der Plenumsdiskussionen zu notieren</p> <p>Bastelmaterialien für das Prototyping: Scheren, Karton, (Büro)-Klammern, Alufolie, Kaffeefilter, leere Joghurtbecher, Schnur, Ton...</p> <p>Speziell benötigtes Material wird im Lehrer/innen-Leitfaden angeführt.</p>
<b>Durchführung</b>	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
<b>Kontext innerhalb des Challenges-Programms</b>	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“.
<b>Linkliste</b>	<p>Über das Projekt You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges: <a href="http://www.youthstartproject.eu">www.youthstartproject.eu</a></p> <p>Weitere Unterrichtsmaterialien (inklusive Filme): <a href="http://www.youthstart.eu">www.youthstart.eu</a></p>
<b>Quellen</b>	„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: <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/">http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/</a>



	<p>„Welcome to Middle School“-Challenge – Maureen Carroll  <a href="https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html">https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html</a></p> <p>„Der perfekte Sessel“-Challenge (und davon inspiriert die Jausenbox-Challenge) – Devon Young (selbst inspiriert von Scott Doorley, Grace Hawthorne &amp; the Quarterly Co. Team)  <a href="https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html">https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html</a></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  <a href="http://cdn.cooperhewitt.org/2011/09/02/Ready_Set_Design_vX.pdf">http://cdn.cooperhewitt.org/2011/09/02/Ready_Set_Design_vX.pdf</a></p> <p>Empathie-Karte  <a href="https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html">https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html</a></p> <p>Inspiration für das Plakat:  <a href="http://designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram">http://designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram</a></p>
<b>Buchtipps</b>	Creative Confidence – David & Tom Kelley
<b>Nutzungsbedingungen</b>	<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 <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</a></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: <a href="mailto:office@ifte.at">office@ifte.at</a></p>
<b>Autor/innen Herausgeber/innen</b>	Stephan Kardos (Autor), Chadwick V.R. Williams (Autor Kompetenzcheck), Eva Jambor (Hrsg.), Johannes Lindner (Hrsg.)
<b>Graphische Gestaltung</b>	Valentin Mayerhofer (Layout), Peter Stromberger (Piktogramme), Stephan Kardos (Poster)
<b>Übersetzung Redaktion</b>	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 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



# „Willkommen an der Mittelschule“- Challenge

### Ziel

In der folgenden Challenge erfahren Schüler/innen wie sie – ausgehend von menschlichen Bedürfnissen bzw. Problemen und Herausforderungen – Ideen und Lösungen erarbeiten können. Sie setzen sich mit menschlichen Bedürfnissen auseinander und gewinnen gestalterisches Selbstvertrauen, indem sie Prototypen gestalten.

### Design Thinking Schwerpunkte

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

### Setting

SchülerInnen arbeiten in 3 bis 4 Gruppen individuell und im Team. Diese Challenge ist auf etwa 6 Stunden ausgelegt und kann entsprechend durch andere Impulse (Sprachunterricht, Feedbackregeln kennenlernen, Präsentationstechniken üben, ...) ergänzt werden.

### Was wird geübt?

Diese Challenge ermutigt Jugendliche, eine für alle Schüler/innen schwierige Situation zu reflektieren und ausgehend von menschlichen Bedürfnissen Ideen und Prototypen für Lösungen zu entwickeln. Die Challenge ist eine gute Möglichkeit, damit Schüler/innen Ideen entwickeln, bauen und testen. Auch kritisches Denken wird geübt, indem Schüler/innen die wichtigsten Bedürfnisse erarbeiten müssen. Resilienz spielt auch eine Rolle, denn nicht immer lassen sich Ideen so einfach nachgestalten.

### Mögliche Teilung auf zwei oder drei Tage

Für die Challenge selbst sind 6 Unterrichtseinheiten vorgesehen (inklusive Selbstreflexion). Aus didaktischer Sicht wird empfohlen, die Challenge auf 2 oder besser 3 Tage à 1 bis 3 Stunden zu teilen. Die besten Möglichkeiten der Teilung sind nach dem Schritt „Erkunde“, nach „Verständnis entwickeln“ und nach „Experimentiere und Teste (Prototyping)“. So kann z. B. die Präsentationsvorbereitung aufgegeben werden und die nächste Einheit nur für die Präsentation und die abschließende Gruppenreflexion genutzt werden. Unter Umständen ist es aber empfehlenswert, die Präsentationsvorbereitung gemeinsam im Unterricht zu durchzunehmen – das hängt von ihren Schülerinnen und Schülern ab.

### Challenge

„Willkommen an der Mittelschule“-Challenge

### Quelle

„Welcome to Middle School“-Challenge – Maureen Caroll

[https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome\\_to\\_Middle\\_School\\_Challenge.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html)



## Ressourcen

### Der zeitliche Ablauf

Folgender Ablauf ist als Vorschlag anzusehen. Die Empfehlung sind 6 Unterrichtseinheiten. Es können einzelne Teile genauer bearbeitet werden. Die Selbstreflexion kann auch als Hausübung aufgegeben werden. Eine Teilung empfiehlt sich nach „Entwickle Ideen“ und nach „Plane“.

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	15 Minuten
2	Erkunde (Menschliche Bedürfnisse erkunden)	35 Minuten
3	Verstehe (Eigenes Verständnis für das Problem entwickeln)	25 Minuten
4	Entwickle Ideen (Brainstorming)	25 Minuten
5	Experimentiere & Teste (Prototyping)	50 Minuten
6	Plane (Präsentationsvorbereitung)	25 Minuten
7	Setze um (Präsentation)	50 Minuten
8	Feedback & (Selbst-)Reflexion	50 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>275 Minuten</b>

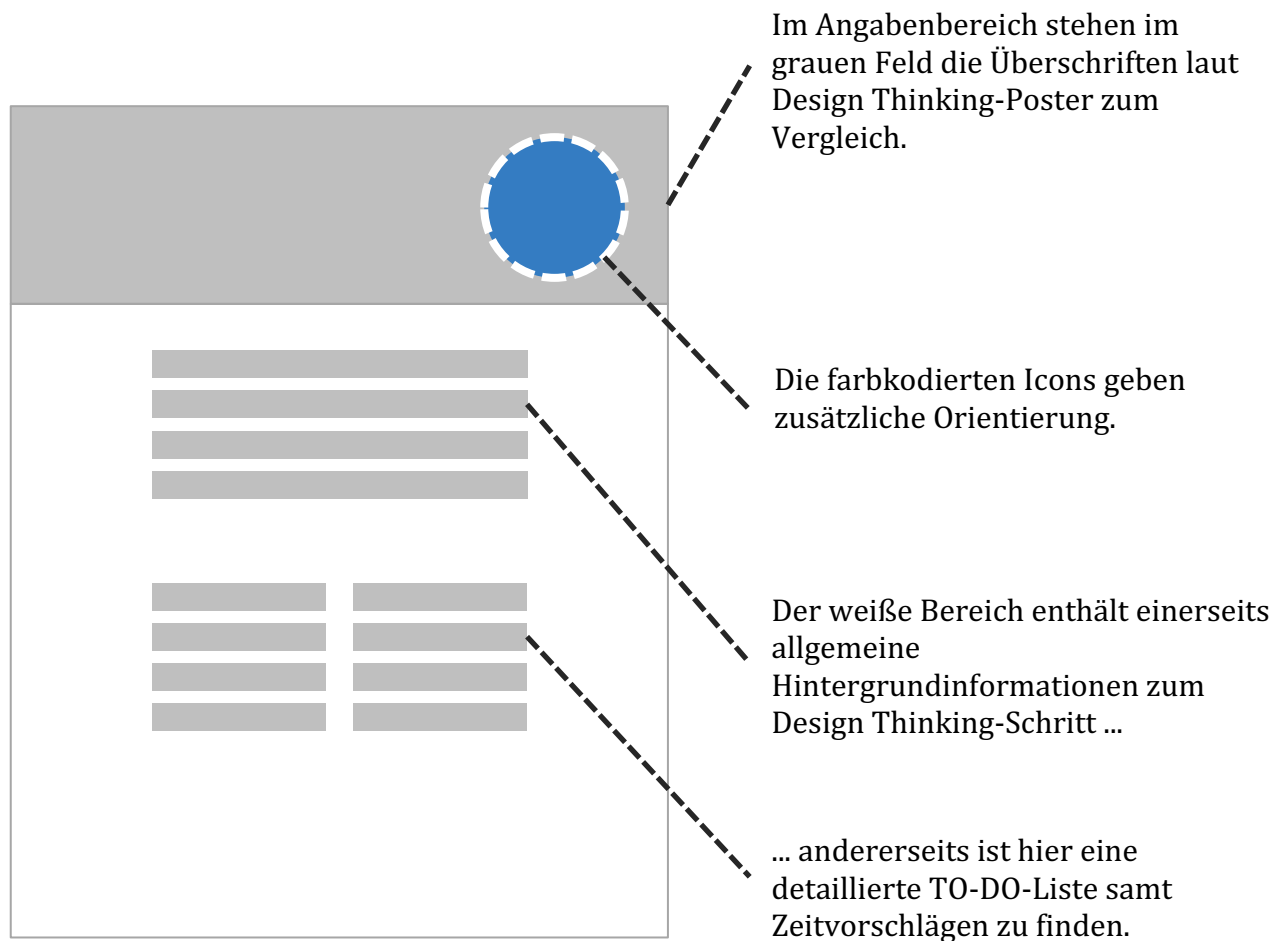
### Benötigte Materialien

- Ausdrucke der Arbeitsunterlagen für Schüler/innen
- Leere Blätter (1 bis 2 pro Schüler/in)
- Haftnotizen
- Weiteres Prototyping- und Bastelmaterial: Karton, Alufolie, Klebestreifen, Kaffeefilter, Plastiksackerl, Holz, ...



# 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.

### 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: "Wie können wir den Übergang von 1.-Klässlern in die Oberstufe vereinfachen?"</p> <p><b>Optional:</b> 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, wie ihn auch Designer/innen verwenden, um kreative Lösungen zu entwickeln.</p>	10 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>10 Minuten</b>



## Erkunde

### Hintergrundinformation

Das Ziel dieses Schritts ist es, sich in eine Person als Ausgangspunkt für Ideen (Innovation) hineinzuversetzen (Empathie). Entscheidend ist ein tiefes und gutes Verständnis für die Bedürfnisse und die Situation der Person, für die man entwickelt.

### 2. Menschliche Bedürfnisse verstehen

	Schritt	Zeit
A	Die Lehrperson beginnt, indem sie erklärt, dass es zu Beginn eines Schulwechsels zu verschiedenen Herausforderungen kommen kann. Beispielhaft können diese Überschriften vorgestellt werden: <b>„Ich kann mich nicht orientieren“, „Was werde ich anziehen?“, „Wo werde ich sitzen?“, „Jeder starrt mich an. Ich kenne niemanden.“</b> Weitere Themen können gesammelt werden.	15 Minuten
B	In den nächsten 20 Minuten sollen die Schüler/innen versuchen, die genannten Situationen und Themen in kurzen Rollenspielen nachzuspielen. Vorab können sich Schüler/innen zu einzelnen Themen melden und sich kurz in 2er- oder 3er-Teams darauf vorbereiten (15 Minuten). Die „Zuseher/innen“ sollen gut beobachten und sich Notizen machen, wenn sie etwas als wichtige Information sehen.	35 Minuten
C	Jetzt geht es darum, dass sich die Jugendlichen in eine Schülerin/einen Schüler versetzen und sich zunächst alleine (10 Minuten) notieren, was so jemand denkt und fühlt. Im Anschluss werden die Ergebnisse in einer Klassendiskussion geteilt und besprochen (15 Minuten).	25 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>75 Minuten</b>



# Verstehe

## Hintergrundinformation

Durch das Herausarbeiten einer persönlichen Sichtweise (PS) können die Schüler/innen erkennen, auf welche Bedürfnisse sie während der Ideenentwicklung besonders Wert legen sollen, um vom Gegenüber gewollte Lösungen zu entwickeln.

## 3. Eigenes Verständnis für das Problem entwickeln

	Schritt	Zeit
A	Als kleine Aufwärmübung sollen die Schüler/innen nun für eine fiktive Erstklässlerin/einen fiktiven Erstklässler einen Tagebucheintrag „Morgen ist mein erster Schultag in der Mittelschule“ gestalten. Es reichen wenige Sätze (3 bis 5). Dieser Punkt eignet sich auch als Hausübung, sollte es vor dieser Einheit eine Teilung geben.	10 Minuten
B	Danach teilen sich die Schüler/innen in 3er- oder 4er-Teams. Ihre Aufgabe ist es, sich die Einträge gegenseitig kurz vorzulesen (evtl. zu diskutieren) und sich gemeinsam zu überlegen, welche Wünsche und Ziele ein/e Erstklässler/in hat bzw. welches neue Verständnis (Erkenntnisse) sie haben. Danach formulieren sie als Gruppe einen Satz für die „persönliche Sichtweise“. Eine Vorlage in Form eines Lückentextes gibt es im Arbeitsbogen der Schüler/innen. Das Gruppenergebnis kann auf einem Flipchart dargestellt werden. Das dahinterliegende Muster für die „persönliche Sichtweise“ ist: Name + Bedürfnis + Einsicht/Erkenntnis. Die Struktur kann abgeändert werden, wenn die Schüler/innen so leichter arbeiten können. Das ist einer der herausforderndsten Schritte und bedarf daher der Unterstützung der Lehrperson.	20 Minuten
C	Im Anschluss präsentieren die Gruppen gegenseitig ihre „persönlichen Sichtweisen“, indem sie diese laut in der Klasse vorlesen. Die Lehrperson ermuntert zu Feedback (bzw. gibt selbst welches) und schlägt Änderungen vor, falls nötig.	15 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>45 Minuten</b>
Tipp	Beispielhafte „persönliche Sichtweisen“: Stephan ist sehr schüchtern und zögert daher oft, Leute anzusprechen. Er ist aber sehr an seinen Mitschülern interessiert und möchte diese kennenlernen, hat aber Schwierigkeiten den ersten Schritt zu machen. Anna möchte aussehen wie die anderen Kinder, aber sie weiß nicht, was sie anziehen soll, und möchte nicht, dass sie andere anstarren, weil sie irgendwie komisch aussieht.	





# 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.

## 4. Ideen entwickeln

	Schritt	Zeit
A	<p>Jetzt arbeiten die Schüler/innen alleine. Auf Basis des vorher formulierten Satzes (Bedürfnisses), sollen sie nun so viele Ideen wie möglich für einen verbesserten ersten Schultag finden, damit die gefundenen Bedürfnisse gelöst werden.</p> <p>Die Lehrperson fordert die Schüler/innen auf, für diese Frage so viele Ideen wie möglich zu entwickeln:</p> <p><b>„Auf welchem Weg können wir für einen 1.-Klässler (Unterstufe) den Übergang in die Mittelschule erleichtern?“</b></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, 10 unterschiedliche Ideen zu überlegen und zu notieren bzw. grob zu skizzieren.</p>	10 Minuten
B	<p>Nach der Ideenfindung, sollen die Schüler/innen ihre besten 1 bis 2 Ideen kurz (in 1 bis 2 Sätzen) gegenseitig vorstellen.</p> <p>Gemeinsam sollen sie entscheiden, welche Idee sie am meisten anspricht und mit welcher sie als Klasse weiterarbeiten möchten.</p>	15 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>25 Minuten</b>



## Experimentiere & Teste

### Hintergrundinformation

Prototypen sind grobe und schnelle Darstellungen einer Ideen 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.

### 5. Prototyping

	Schritt	Zeit
A	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. Wichtig: Es muss betont werden, dass Prototyping schnell und grob bzw. roh ist. Die Zeit ist absichtlich knapp und muss berücksichtigt werden. Es geht nicht darum, die Lösung detailliert auszuarbeiten, sondern darum die Idee bzw. das Konzept rasch greifbar und verständlich zu machen.	5 Minuten
B	Die einzelnen Teams sollen die ausgewählte Idee in Form eines Prototypen umsetzen. Der Prototyp soll anderen die Idee bestmöglich verständlich und erlebbar machen. Die Lehrperson erinnert daran, dass es sich um schnelle und grobe Umsetzungen handelt.	30 Minuten
C	<b>Optional:</b> Nun geht je ein Teammitglied in ein anderes Team. Er/sie ist nun Tester/in, bekommt den Prototypen kurz vorgestellt und kann diesen testen. Er/sie gibt Feedback.	5 Minuten
D	<b>Optional:</b> Die Teams haben nochmals 5 Minuten Zeit, etwaiges Feedback und Vorschläge einzuarbeiten.	10 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>50 Minuten</b>



## 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. Die Umsetzung besonders guter Ideen ist aber nicht ausgeschlossen.

### 6. Präsentationsvorbereitung & 7. Präsentation

	Schritt	Zeit
A	<p>Nach dem Prototyping sollen die Schüler/innen ihr Ergebnis in einer 3- bis 5-minütigen Präsentation kurz, aber prägnant vorstellen. Sie sollen dafür einige Kriterien beachten und folgende Fragen beantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine kurze Vorstellung des Prototypen („Gib uns Hintergrundinformationen, wie du zu dieser Idee gekommen bist“, „Für wen hast du entwickelt und welche Bedürfnisse dabei entdeckt?“)</li> <li>• Eine kurze Beschreibung des Prototypen („Welcher Prototyp zeigt am besten deine Idee“, „Was bezweckt dein Prototyp“, „Welche Bedürfnisse löst er und wie funktioniert er?“)</li> <li>• Eine kurze Reflexion – Zähle Vor- und Nachteile deines Prototypen auf („Was sind dessen Stärken und wo gibt es noch Verbesserungsbedarf“, „Welche Iteration ist am schwersten/am leichtesten gefallen?“)</li> </ul> <p>Sie können dabei verschiedene Präsentationsmaterialien (Flip-Chart, Tafel etc.) zur Hilfe nehmen.</p>	10 Minuten
B	Präsentationsvorbereitung durch Schüler/innen. Diese Aufgabe eignet sich auch als (Gruppen-)Hausübung.	15 Minuten
C	Präsentation der Teams; je 3–5 Minuten	25 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>50 Minuten</b>



## 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.

### 8. 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"> <li>• Was war für euch das Beste/Schwierigste an dieser Challenge und Vorgehensweise?</li> <li>• Inwiefern (wenn überhaupt) hat es euch geholfen, sich in eine andere Person hineinzusetzen?</li> <li>• Meint ihr, dass dadurch eure Lösung besser ist als die Lösung durch „einfaches“ Problemlösen?</li> <li>• Hast du während des Gestaltens etwas verändert? Was hast du von deinem Prototypen gelernt?</li> <li>• Ist irgendjemand im Ablauf steckengeblieben? Wie war das? Was hast du gemacht, um wieder einen Einstieg zu finden?</li> <li>• War das Feedback eurer Meinung nach nützlich? Warum (nicht)?</li> <li>• Wo könntest du so einen Ansatz noch anwenden?</li> </ul>	30 Minuten
C	Als Einzelreflexion können die Schüler/innen noch in der Schule oder zu Hause das Arbeitsblatt durcharbeiten.	20 Minuten
	<b>Gesamt</b>	<b>50 Minuten</b>