



## 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 Schüler/innen









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

 Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung



# 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.



# Storycards: Der perfekte Sessel

**“Opi”** ist ein alter Mann, der sich oft über Schmerzen beschwert und daher manchmal griesgrämig ist. Da er Schwierigkeiten hat zu gehen, hat er einen Gehstock. Ihm fällt es auch schwer, sich hinzusetzen und aufzustehen, wodurch er fast den ganzen Tag im Sessel sitzt.

**Ralph** ist Schüler in der Unterstufe und verbringt acht Stunden in der Klasse. Meistens sitzt er auf einem ungemütlichen Sessel, wo er aufrecht sitzt und in Richtung Tafel sieht. Wenn er in einen anderen Klassenraum wechselt, schleppt er eine schwere Schultasche mit. An seinem Platz muss er viel „Zeugs“ verstauen.

**Neil** ist Astronaut und daher oft im Weltraum. In seinem Raumschiff ist er schwerelos. Das ist ziemlich cool, aber auch herausfordernd, wenn er sich einmal hinsetzen, muss um zu essen und zu trinken. Er trägt einen ziemlich schweren und einengenden Raumanzug, der ihm oft im Weg ist.

**Maggie** ist ein Jahr alt und liebt es, zu spielen und überall hin zu krabbeln. Sie mag es, ihre Umgebung eigenständig zu erkunden und dabei an ihrem Schnuller zu nuckeln. Wenn sie ruhig sitzen muss, wird sie ganz weinerlich und fängt an zu quengeln.

**Lisa** ist Marathon-Läuferin und rennt jeden Tag – sie hasst es, sich auszuruhen. Da sie jeden Tag Sport macht, schmerzen ihre Muskeln manchmal. Wenn sie sich einmal hinsetzt, ist es ihr wichtig, dass der Sessel sehr gemütlich ist und ihr beim Entspannen hilft, damit sie für den nächsten Tag wieder fit ist.

### 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](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/>



# Arbeitsblatt

## „Der perfekte Sessel“-Challenge

### Meine persönliche Sichtweise (PS)

Wir entwickeln unsere  
Idee für (Name und ganz  
kurze Beschreibung)

---

Diese Herausforderungen,  
Probleme bzw. Bedürfnisse  
sind uns besonders  
aufgefallen. Nennt zwei  
Beispiele:

---

Wir glauben, die  
genannten Punkte sind für  
die Lösung wichtig, weil ...

---

### Vorbereitung für die Präsentation

Für deine Präsentation hast du 1,5 bis 2 Minuten Zeit. Folgende Punkte soll deine Präsentation beinhalten:

- eine kurze Vorstellung des Prototypen
  - Erkläre, wie du zu dieser Idee gekommen bist.
  - Für wen hast du den Prototypen entwickelt?
  - Welche Herausforderungen, Probleme bzw. Bedürfnisse hast du dabei entdeckt?
- eine kurze Beschreibung des Prototypen
  - Welcher Prototyp zeigt am besten deine Idee?
  - Was bezweckt dein Prototyp?
  - Welche Herausforderungen, Probleme bzw. Bedürfnisse löst er?
  - Wie funktioniert er?
- eine kurze Reflexion
  - Zähle Vor- und Nachteile deines Prototypen auf.
  - Was sind die Stärken und wo gibt es noch Verbesserungsbedarf?
  - Welche Überlegung ist dir am schwersten/am leichtesten gefallen? Warum?

TIPP: Mach dir bei der Vorbereitung einige Notizen oder beantworte die Fragen auf einem extra Zettel.



# Selbstreflexion

Für diese Aufgabe arbeitest du auf diesem Blatt.

Wie viele Sterne würdest du dir für jede Frage geben? Male sie an!

Je mehr Sterne du dir gibst, desto besser konntest du diese Aufgabe lösen.

Beantworte auch die Fragen am Ende des Blatts und notiere dir deine Überlegungen. Du wirst deine Meinung in einer Gruppendiskussion gut einbringen können.

Fragen	Bewerte dich selbst
Ich konnte mich gut in eine andere Person hineinversetzen und deren Bedürfnisse verstehen.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Mit meiner persönlichen Sichtweise (PS) auf die Herausforderung habe ich sichergestellt, dass ich ein Bedürfnis meines Gegenübers löse.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich konnte viele Ideen beim Brainstorming entwickeln.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich konnte mit meinem Prototypen meine Idee nochmals greifbarer machen und insgesamt verbessern.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Bei der Präsentation konnte ich meine Idee anderen gut erklären.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich habe klar und überzeugend präsentiert und Augenkontakt gehalten.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Bei der Präsentation habe ich meinen Prototypen sehr gut auf verschiedene Weisen und vielen Wörtern beschreiben können.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich konnte gut Vor- und Nachteile während meiner Präsentation nennen.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Beantworte die Fragen in 3 bis 5 Sätzen:

Was hat dir während der Challenge gut/nicht so gut gefallen?

Denkst du, du hast etwas gelernt, was du in anderen Situationen anwenden kannst? Wieso (nicht)?

Verwende ein extra Blatt Papier für die Antworten.



# Platz für deine Gedanken