



# A2 Idea Challenge

Lösungen finden mit der  
*Design Thinking-Methode*



Diese Challenge ist in Band 3 von **Jugend stärken** erschienen, der insgesamt 5 Challenges enthält:

- A2 Idea Challenge (Lösungen finden mit der *Design Thinking*-Methode)
- A2 My Personal Challenge (Umgang mit Geld lernen)
- A2 My Personal Challenge (Less risk – more fun)
- A2 Lemonade Stand Challenge (Ein Verkaufserlebnis mit der Klasse)
- A2 Trash Value Challenge (Achtsam mit Abfall umgehen)

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler\*innen und Handbuch für Lehrer\*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)

Wiener Schüler\*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



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

 **Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung





# JUGEND STÄRKEN mit dem You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm

## CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

## ENTREPRENEURIAL CULTURE

## ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

 <b>IDEA CHALLENGE</b> Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	 <b>HERO CHALLENGE</b> Ich kann von Vorbildern lernen.
 <b>MY PERSONAL CHALLENGE</b> Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	 <b>LEMONADE STAND CHALLENGE</b> Ich kann etwas verkaufen.
 <b>REAL MARKET CHALLENGE</b> Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	 <b>START YOUR PROJECT CHALLENGE</b> Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

 <b>EMPATHY CHALLENGE</b> Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 <b>STORYTELLING CHALLENGE</b> Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.
 <b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b> Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 <b>TRASH VALUE CHALLENGE</b> Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.
 <b>EXTREME CHALLENGE</b> Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 <b>BE A YES CHALLENGE</b> Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.

 <b>BUDDY CHALLENGE</b> Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.	 <b>OPEN DOOR CHALLENGE</b> Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
 <b>EXPERT CHALLENGE</b> Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.	

 <b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b> Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	 <b>DEBATE CHALLENGE</b> Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.
 <b>VOLUNTEER CHALLENGE</b> Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.	

Das You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger\*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmergeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) auf Deutsch. Auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm.



# Vorwort

## Jugend stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Sekundarstufe I** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („Challenges“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung von Kindern und Jugendlichen relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farblich markiert.  
Das gesamte Programm ist auf der vorigen Seite abgebildet.

**Jugend stärken** ist Teil des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



In der **Idea Challenge** finden Jugendliche **Lösungen mit der Design Thinking-Methode**. Mit Einfühlungsvermögen und Kreativität entwickeln sie so viele Ideen wie möglich und experimentieren & testen so lange, bis die passende Lösung für ein Problem gefunden ist. Aus Fehlern wird gelernt – Feedback ist willkommen!

## Durch das „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

**Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber\*innen**

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

**Diese Symbole begleiten dich durch das Buch. Sie bedeuten Folgendes:**

 Anleitung für eine Übung

 Extra-Tipp für dich

 Bonus-Aufgabe

 Rede mit jemandem darüber.

 Denke darüber nach.

 Mehr Informationen gibt es im Handbuch für Lehrer\*innen.



# A2 Idea Challenge

## Lösungen finden mit der *Design Thinking*-Methode

**Idea** ist Englisch und bedeutet **Idee**. **Challenge** heißt auf Deutsch **Herausforderung**. In der **A2 Idea Challenge** arbeitest du mit der *Design Thinking*-Methode. Damit kannst du Probleme und Herausforderungen kreativ lösen. Dafür brauchst du Einfühlungsvermögen und ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer. Daher lernst du empathisch nachfragen, Ideen finden, experimentieren & testen und die Ideen immer weiterentwickeln, bis du eine passende Lösung gefunden hast.

Erklärvideo: [www.youthstartchallenges.eu/A2Idea](http://www.youthstartchallenges.eu/A2Idea)

Ergänzendes E-Learning-Tool: [Entrepreneurship Challenge](http://Entrepreneurship Challenge), [www.flipchallenge.at](http://www.flipchallenge.at)

## In sieben Schritten zum Ziel:

	<b>Schritt 1</b> - Mit <i>Design Thinking</i> starten _____	<b>4</b>
	<b>Schritt 2</b> - Erkunden _____	<b>5</b>
	<b>Schritt 3</b> - Verstehen _____	<b>9</b>
	<b>Schritt 4</b> - Ideen entwickeln _____	<b>10</b>
	<b>Schritt 5</b> - Experimentieren & Testen _____	<b>11</b>
	<b>Schritt 6</b> - <i>Design Thinking</i> anwenden _____	<b>14</b>
	<b>Schritt 7</b> - Nachdenken _____	<b>16</b>

Ziel

Ich kann eine eigene Idee entwickeln.

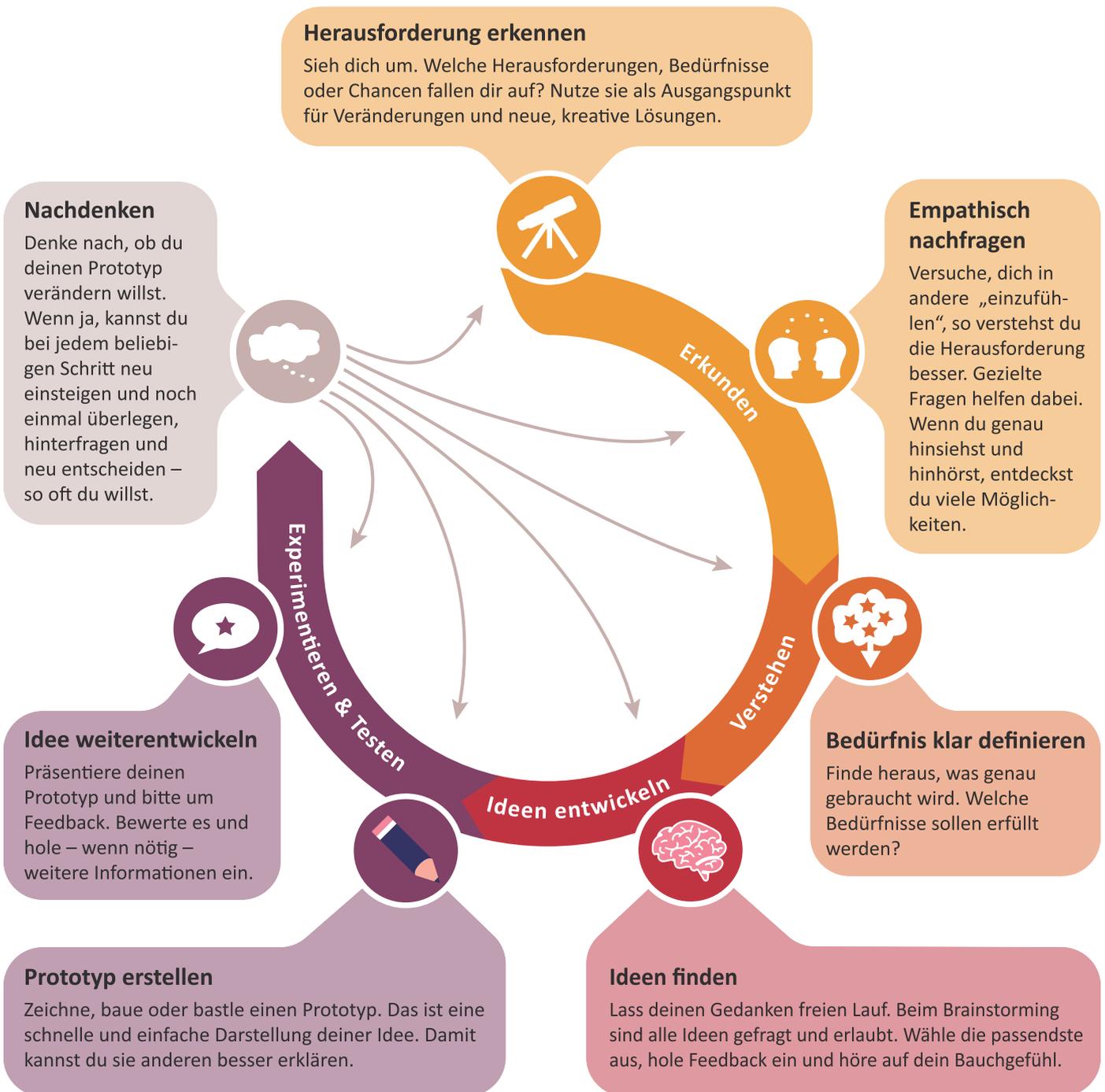




# Design Thinking-Methode

*Design Thinking* ist eine Methode, die dir zeigt, wie du mit Kreativität und Einfühlungsvermögen die Welt ein Stückchen besser machen kannst.

Wichtig dafür ist ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer Menschen – aber auch Respekt und Verständnis allen Lebewesen und der gesamten Natur gegenüber.





### 2.1. Was ist das Problem? Erkenne die Herausforderung!



Sieh dich um. Welche Herausforderungen, Bedürfnisse oder Chancen fallen dir auf? Nutze sie als Ausgangspunkt für Veränderungen und neue, kreative Lösungen.

Hier lernst du vier sehr unterschiedliche Personen kennen, die eines gemeinsam haben: Ihnen fehlt eine passende **Sitzgelegenheit**.



Lies die Storycards durch und finde heraus, vor welchen Herausforderungen die vier Personen stehen und was sie genau brauchen. Tausche dich mit jemandem darüber aus.



Wenn du für ein paar Minuten in die Rolle jeder Person schlüpfst und sie „spielt“, kannst du dir ihre Situation besser vorstellen.

**Karl** ist ein alter Mann, der oft über Schmerzen klagt und daher manchmal schlecht gelaunt ist. Trotz seiner Geh-Hilfe fällt es ihm schwer, sich hinzusetzen und wieder aufzustehen. Daher sitzt er fast den ganzen Tag.



**Kai** ist Schüler und verbringt jeden Tag viele Stunden in der Klasse. Meistens sitzt er auf einem ungemütlichen Sessel. An seinem Platz muss er viel verstauen. Wenn er in einen anderen Klassenraum wechselt, schleppt er eine schwere Schultasche mit.





**Mila** macht viel Sport und läuft jeden Tag lange Strecken. Es fällt ihr schwer, sich zu entspannen, weil ihre Muskeln oft schmerzen. Wenn sie sich einmal hinsetzt, möchte sie zur Ruhe kommen. Am nächsten Tag will sie schließlich wieder fit für ihr Sportprogramm sein.



**Alice** ist ein Jahr alt und erkundet neugierig ihre Umgebung: Sie räumt alles aus, steckt Dinge in den Mund und betastet alles, was sie findet. Sie mag es gar nicht, wenn sie bei ihren Erkundungen von Mama und Papa gestört wird. Wenn sie ruhig sitzen muss, fängt sie an zu quengeln.



Wähle eine der vier Personen aus, mit der du dich weiter beschäftigen möchtest.



Die „Spiegelübung“ unterstützt dich dabei, dich auf jemanden einzulassen. Sie geht so: Suche dir eine Partnerin oder einen Partner. Stellt euch einander gegenüber auf. A macht eine Bewegung vor, die B gleichzeitig „als Spiegel“ nachmacht. Die Bewegungen können klein, groß, eckig, rund etc. sein und sollten immer einander zugewandt durchgeführt werden, damit Person B sie gut sehen kann. Nach zwei Minuten werden die Rollen gewechselt.

Eine Videoanleitung zur „Spiegelübung“ und weitere Übungen zur Aktivierung & Konzentration findest du in der Rubrik „Körper & Geist“ auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu).



## 2.2. Frage empathisch nach



Versuche, dich in andere „einzufühlen“, so verstehst du die Herausforderung besser. Gezielte Fragen helfen dabei. Wenn du genau hinsiehst und hinhörst, entdeckst du viele Möglichkeiten.

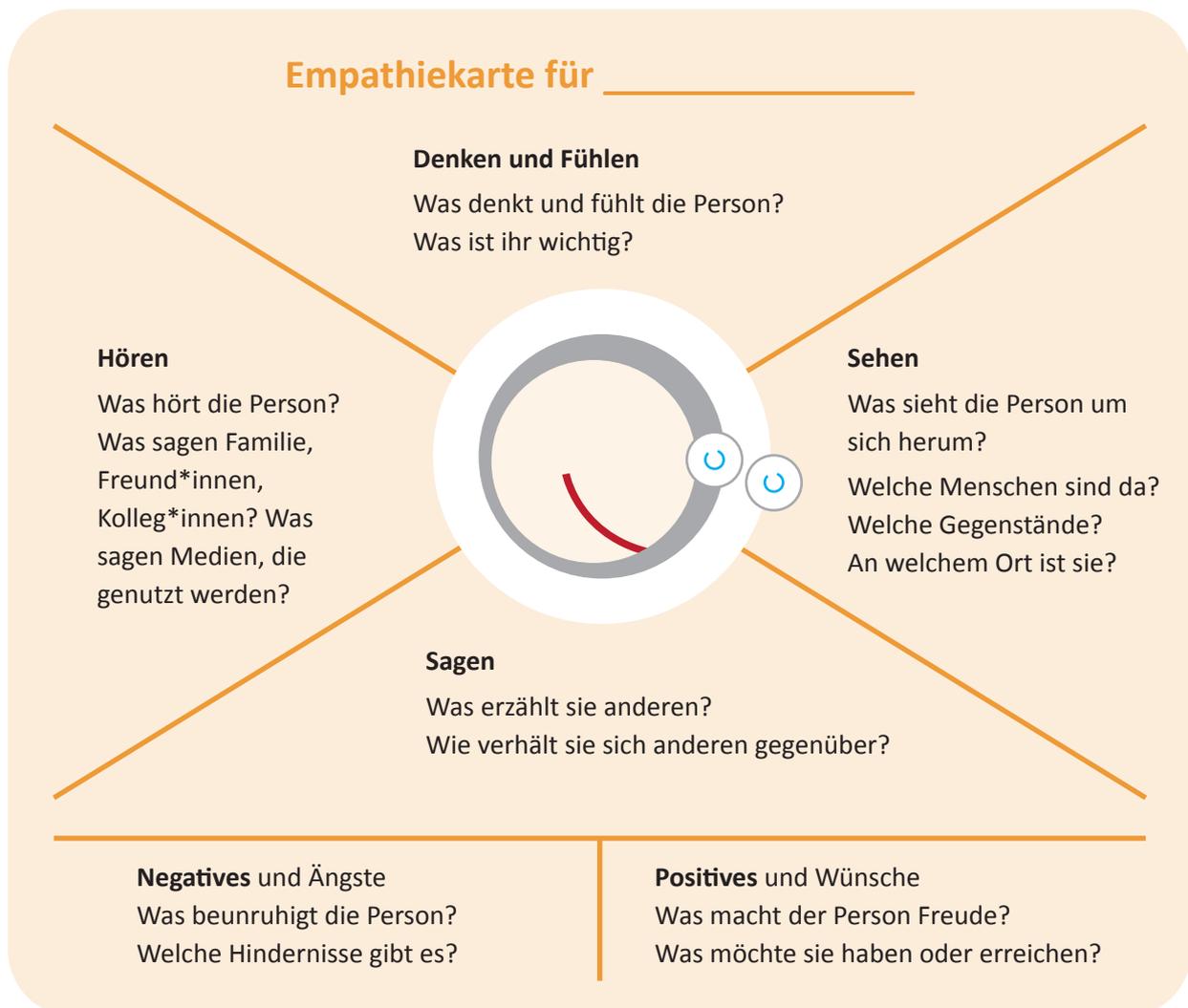


Fülle für die Person, die du ausgewählt hast, die Empathiekarte aus. Was hört, sieht, denkt und fühlt die Person? Was beunruhigt sie? Was macht sie glücklich?

Verwende dazu die Informationen aus den vier Storycards. Du kannst auch etwas dazuerfinden. Wenn du mit „echten“ Personen arbeitest, kannst du ihnen alle Fragen direkt stellen.



Im Lehrer\*innen-Handbuch gibt es dazu eine Kopiervorlage.



Verfasse einen inneren Monolog zu einer typischen Situation, die „deine“ Person erlebt. So gelingt es dir noch besser, dir vorzustellen, was sie denken, fühlen und sagen könnte.



## 2.3. Wer fragt, erfährt viel



Du hast die Storycards gelesen und für eine Person eine Empathiekarte ausgefüllt. Du vermutest, was diese Person brauchen könnte. Überlege dir Fragen, mit denen du deine Vermutung überprüfen kannst und noch mehr Details erfährst. Die Antworten sollen dir dabei helfen, für diese Person eine passende Sitzgelegenheit zu entwickeln.

Achte darauf, *offene* Fragen zu stellen – das sind Fragen, die mit einem Fragewort (z.B. warum, wann ...) beginnen und nicht nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Schreibe alle Fragen auf, die dir einfallen:

Fragen	Antworten
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.



Suche dir eine\*n Partner\*in. Spielt zu zweit ein **Interview** mit der gewählten Person und verwendet dabei alle notierten Fragen. Schreibe die Antworten neben deine Fragen. Wechselt die Rollen.



Du spielst die Person, die interviewt wird? Versuche dich in sie einzufühlen. Lies dir dazu noch einmal ihre Empathiekarte durch. Schlüpfe in ihre Rolle und passe deine Körpersprache, deinen Gesichtsausdruck und deine Stimme ganz an die Person an – wie ein\*e Schauspieler\*in.

**Tipps zum achtsam Zuhören** (für die interviewende Person):

- Drehe dich mit deinem Körper zu der interviewten Person.
- Schaue sie direkt an.
- Höre aufmerksam zu und zeige dein Interesse, indem du sie anlächelst und nickst.
- Frage nach, wenn du eine Antwort nicht richtig verstanden hast.



Achtsam zuhören kann man trainieren. Im Buch „Ganzheitlich Lernen lernen“ gibt es auf Kartei-Kärtchen Übungen dazu. Das Buch gibt es digital oder gedruckt (freier Download oder Bestellung unter [www.jugendstärken.at](http://www.jugendstärken.at)).



### 3.1. Definiere das Bedürfnis klar



Finde heraus, was genau gebraucht wird. Welche Bedürfnisse sollen erfüllt werden?

Was Menschen für ihr Wohlbefinden brauchen, nennt man „Bedürfnis“. Zu unseren Bedürfnissen gehören Sicherheit, Anerkennung, körperliches Wohlbefinden und viele mehr. Wenn Bedürfnisse nicht erfüllt sind, wird das durch unangenehme Gefühle sichtbar.



Nimm dir Zeit, um über das Interview aus **Übung 2.3. Wer fragt, erfährt viel** nachzudenken. Lies die notierten Antworten aufmerksam durch: Was braucht die Person? Welche Bedürfnisse kannst du erkennen?



In der Wortwolke findest du Beispiele für Bedürfnisse. Markiere alle, die auf die interviewte Person zutreffen.



Fülle für die gewählte Person dieses **Bedürfnis-Statement** aus.

Name der Person: \_\_\_\_\_

Er/Sie braucht \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

weil \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



In der **A2 Empathy Challenge** lernst du viele verschiedene Bedürfnisse kennen und trainierst, zu sagen, was du brauchst. Du lernst auch, dich in andere einzufühlen und zu vermuten, was sie brauchen. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 2 (digital als freier Download oder gedruckt bestellbar unter [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



## 4.1. „Brainstorming“ – ein Sturm an Ideen



Lass deinen Gedanken freien Lauf. Beim Brainstorming sind alle Ideen gefragt und erlaubt. Wähle die passendste aus, hole Feedback ein und höre auf dein Bauchgefühl.



Du hast die Herausforderung erkannt und das Bedürfnis definiert? Jetzt gilt es, eine passende Lösung zu finden. Sammle in 10 Minuten so viele Ideen wie möglich und schreibe sie auf.

### Die wichtigsten Regeln:

- Je mehr Ideen, desto besser.
- Auch „wilde“ und „verrückte“ Ideen sind gefragt.
- Jede Idee wird auf ein neues Post-It geschrieben oder gezeichnet.



Versucht gemeinsam, eure Ideen zu „clustern“. Das bedeutet, dass man die Ideen sortiert und ähnliche Ideen zusammenfasst.

## 4.2. Finde deine zündende Idee



Welche Idee könnte deiner Person das Leben erleichtern und ihr bei ihren Herausforderungen helfen? Entscheide dich für **eine** Idee. Schau dazu noch einmal auf das Bedürfnis-Statement. Wähle die Idee aus, die ihre Bedürfnisse am besten erfüllt.



Um dich leichter für eine Idee zu entscheiden, können folgende Methoden helfen:

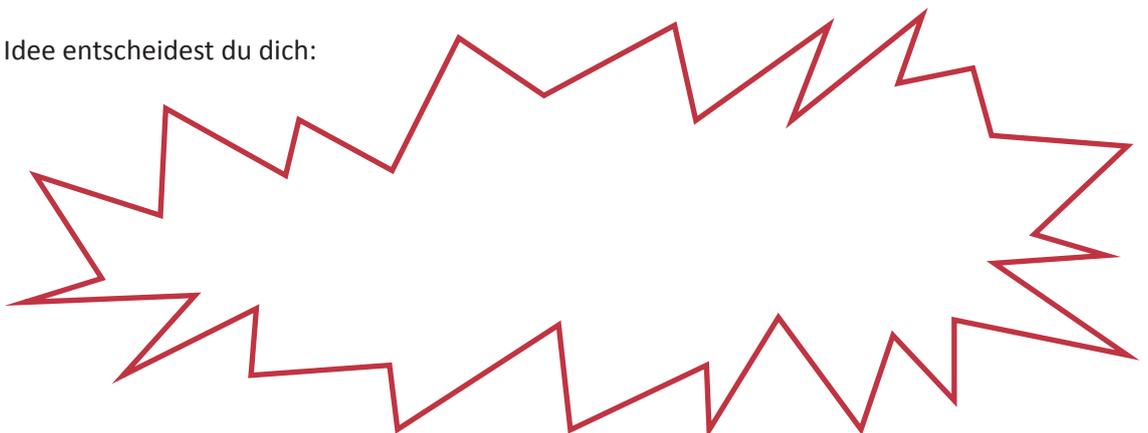
- Höre in dich hinein und wähle die Idee, die dich am meisten anspricht. Das nennt man „auf das Bauchgefühl hören“.
- Zeige deine Ideen anderen und macht gemeinsam eine schnelle Abstimmung über alle Ideen.
- Bitte andere, dir auf einer Skala von 0–10 zu zeigen, wie gut ihnen jede Idee gefällt. Die Ideen, die am besten bewertet werden, kommen in die nähere Auswahl. Aus diesen Ideen wählst du dann alleine eine aus.

0

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

10

Für diese Idee entscheidest du dich:





### 5.1. Erstelle einen Prototyp



Zeichne, baue oder bastle einen Prototyp. Das ist eine schnelle und einfache Darstellung deiner Idee. Damit kannst du sie anderen besser erklären.

Prototypen können vieles sein: eine Zeichnung, etwas Gebautes, ein Rollenspiel, ein Video – alles, was eine Idee für andere gut darstellt und diese Idee verständlich macht. Manchmal hat man nicht alle Materialien zur Verfügung, die man für einen Prototyp gerne hätte – dann kommt es auf Kreativität an.



Nutze eine oder mehrere der folgenden Möglichkeiten, um einen Prototyp zu erstellen. Dazu hast du jeweils nur 10 Minuten Zeit.



1. Zeichne deinen Prototyp. Je genauer und selbsterklärender die Zeichnung ist, desto besser.

2. Baue deinen Prototyp mit Legosteinen.



3. Nutze verschiedenste Materialien, wie Zeitungen, Karton, Garn, Holz, Draht, Korken, Wolle, ... um deinen Prototyp zu bauen.



Prototypen erlauben es, eine Idee zu testen und mehr über sie zu lernen.



## 5.2. Präsentiere deinen Prototyp



Präsentiere deinen Prototyp und bitte um Feedback. Bewerte es und hole – wenn nötig – weitere Informationen ein.



Bereite eine kurze Präsentation (maximal 2 Minuten) über deinen Prototyp vor. Beantworte dabei alle Fragen.

Beschreibe deine Idee:

Für wen hast du sie entwickelt?	
Welche Bedürfnisse hast du bei der Person entdeckt?	
Wie bist du auf deine Idee gekommen?	

Beschreibe deinen Prototyp:

Welchen Zweck hat dein Prototyp?	
Wie funktioniert er?	
Was sind die Vorteile?	
Was kann man verbessern?	



Hole dir Feedback. Was könnte man beim Prototyp verändern, um ihn zu verbessern?

- Kann man die Bestandteile anders anordnen?
- Kann man etwas verkleinern oder vergrößern?
- Kann man etwas weglassen oder hinzufügen?
- Kann man die Form verändern (Farbe, Form, Material, ...)?
- Kann man umweltfreundliche Materialien verwenden?
- Kann man den Prototyp mit einem anderen kombinieren?
- Kann man ihn noch für etwas anderes verwenden?



### 5.3. Entwickle deinen Prototyp weiter



Denke nach, ob du deinen Prototyp verändern willst. Wenn ja, kannst du bei jedem beliebigen Schritt neu einsteigen und noch einmal überlegen, hinterfragen und neu entscheiden – so oft du willst.



Deine Mitschüler\*innen haben dir Feedback gegeben und dich auf neue Ideen gebracht. Sind Vorschläge dabei, die dir weiterhelfen? Hast du selbst noch Ideen, wie du deinen Prototyp verbessern könntest?

Wenn ja, skizziere hier deinen weiterentwickelten Prototyp:

#### Mein weiterentwickelter Prototyp

(Foto, Zeichnung, Beschreibung, ...)

Wenn nein:

- Passt die Lösung nicht zum Problem? Dann gehe zurück zu Schritt 2.
- Brauchst du mehr Antworten? Dann gehe zurück zu Schritt 3.
- Ist das Bedürfnis nicht klar genug? Dann gehe zurück zu Schritt 4.
- Brauchst du völlig neue Ideen? Dann gehe zurück zu Schritt 5.



Hast du Lust bekommen, deine Idee wahr werden zu lassen? In der **A2 Lemonade Stand Challenge** lernst du Schritt für Schritt, wie du von einer Idee zu einem fertigen Produkt kommst und es verkaufst („Jugend stärken“, Band 3 – [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



Dein Produkt besteht aus recycelten Materialien? Dann lerne mit der **A2 Trash Value Challenge**, wie man Abfallmaterialien einen neuen Wert geben kann („Jugend stärken“, Band 3 – [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



## 6.1. Entwickle eine Idee für jemanden aus der Klasse



Sieh dich um. Welche Herausforderungen, Bedürfnisse oder Chancen fallen dir auf?  
Nutze sie als Ausgangspunkt für Veränderungen und neue, kreative Lösungen.

Du hast die *Design Thinking*-Methode mit einer erfundenen Person ausprobiert und für sie eine passende Sitzgelegenheit entworfen. Erkunde nun dein Umfeld. Wähle jemanden aus deiner Klasse und finde heraus, was du für sie/ihn entwickeln könntest.



Beschreibe sie oder ihn in einer Storycard.  
Zeige die Storycard jemandem aus der Klasse und bitte um Ergänzungen.



Was könnte er/sie am meisten brauchen?



Etwas, womit man Schlüssel in großen Schultaschen leicht findet.



Etwas, womit man die Jause gut verpackt in die Schule bringen kann.



Etwas, das beim Lernen hilft.



Etwas anderes, das sie/ihn bei etwas unterstützt.



Gehe alle Schritte der *Design Thinking*-Methode von Anfang an durch (siehe Grafik nächste Seite). Am Ende steht ein Prototyp für etwas, das jemandem aus deiner Klasse das Leben ein wenig erleichtert.

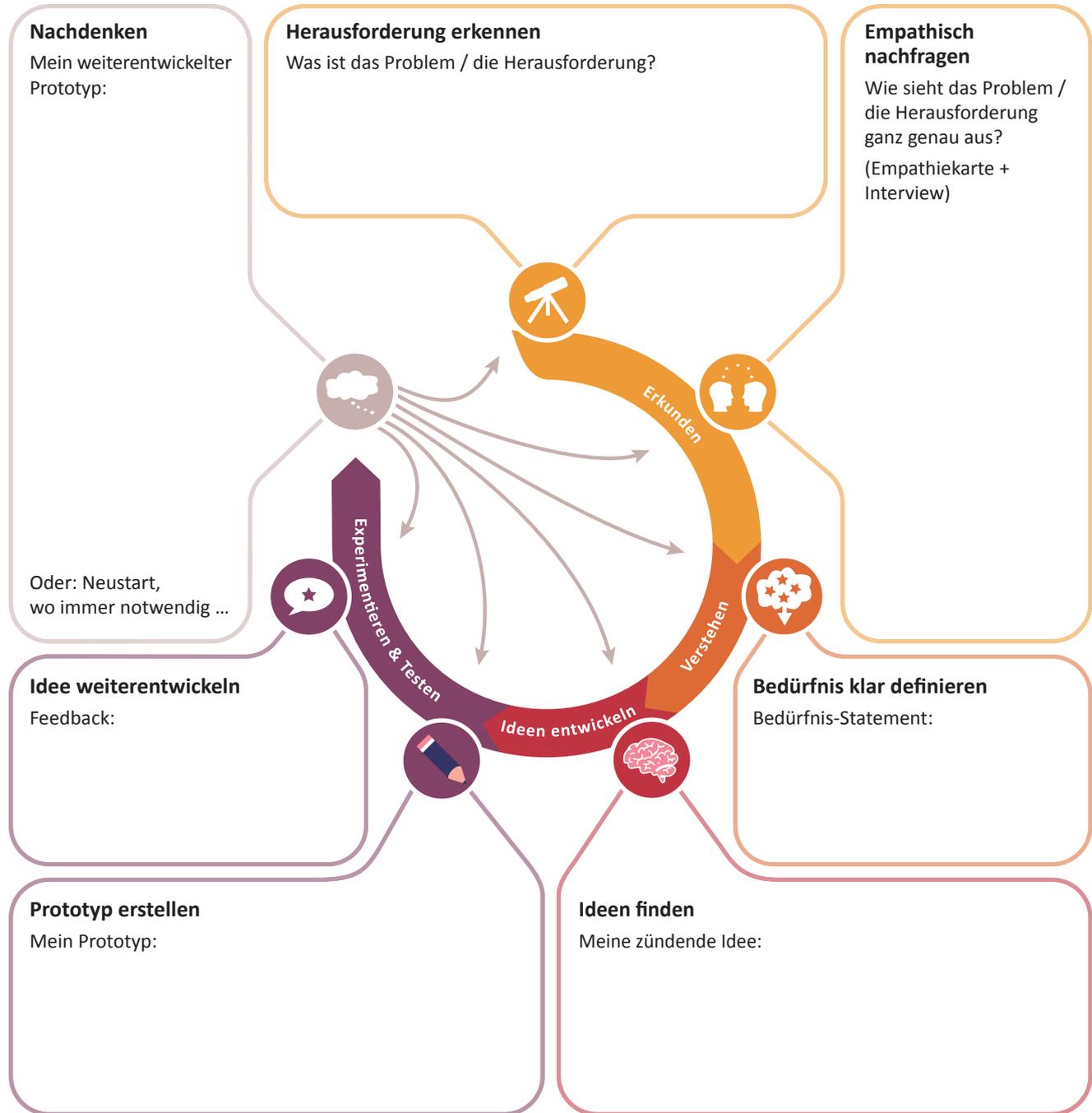


Statt des Rollenspiels kannst du dieses Mal das Interview wirklich führen. Im Lehrer\*innen-Handbuch gibt es dafür Beispielfragen.

Storycard für \_\_\_\_\_



### 6.2. Starte noch einmal mit Design Thinking



Erkunden

Verstehen

Ideen entwickeln

Experimentieren & Testen



Du kannst mit der *Design Thinking*-Methode auch Ideen für die Natur oder unseren Planeten entwickeln. Dafür brauchst du ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer und Respekt allen Lebewesen gegenüber. Das kannst du mit empathischen Fragen trainieren.



In der **A2 My Community Challenge** lernst du dein Umfeld aktiv mitzugestalten, dabei auf die Umwelt zu achten und nach nachhaltigen Lösungen zu suchen („Jugend stärken“, Band 4 – [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



## 7.1. Fragebogen zur Idea Challenge

Du hast dich in andere Personen eingefühlt und erkannt, welche Probleme und Bedürfnisse sie haben. Durch empathische Fragen hast du viel herausgefunden. Aus einer Menge kreativer Ideen hast du eine ausgewählt und sie anderen mit einem Prototyp erklärt. Du hast deine Idee präsentiert und sie nach dem Feedback durch andere weiterentwickelt.

1. Was war für dich das Beste an dieser Challenge? Was das Schwierigste?	
2. Wie hast du herausgefunden, was andere brauchen könnten?	
3. Was hast du an deiner Idee verändert, als du den Prototyp gestaltet hast?	
4. Wie hat dir das Feedback auf deinen Prototyp geholfen?	
5. Was hast du an deiner Idee nach dem Feedback geändert?	
6. Wobei wirst du die <i>Design Thinking</i> -Methode als nächstes anwenden?	



Rede mit anderen über deine Antworten.



## 7.2. Wie gut gelingt dir das schon?



Lies dir die Sätze aufmerksam durch und überlege, was dir davon wie gut gelingt. Markiere das Feld unter dem Symbol, das am besten passt.

Das bedeuten die vier Symbole:



Das gelingt mir schon sehr oft.



Das gelingt mir manchmal.



Das gelingt mir selten.



Dafür brauche ich noch viel Übung.

				
Ich kann Herausforderungen im Alltag erkennen.				
Ich kann mich in andere einfühlen, zum Beispiel mit einer Empathiekarte.				
Ich kann Probleme und Bedürfnisse von anderen Menschen erkennen.				
Ich kann Fragen finden, mit denen ich mehr über eine Person erfahre.				
Ich kann ein Interview führen.				
Beim Brainstorming kann ich viele Ideen vorschlagen.				
Ich kann auf mein Bauchgefühl hören und eine passende Idee auswählen.				
Ich kann aus Ideen, die andere bewertet haben, die passendste auswählen.				
Mit meinem Prototyp kann ich anderen meine Idee gut erklären.				
Ich kann anderen verständlich erklären, wie mein Prototyp funktioniert.				
Ich kann Verbesserungsvorschläge von anderen annehmen.				
Ich kann die Verbesserungsvorschläge nützen und damit meine Idee weiterentwickeln.				
Ich kann fehlende Informationen einholen, wenn ich erkenne, dass meine Idee noch nicht funktioniert.				

## Quellen:

- Sessel-Übung: Devon Young, 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)
- Empathie-Karte: B1 Empathy Challenge ([www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)),  
[https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy\\_Map.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html)

## Zusatzmaterialien:

- „Entrepreneurship Challenge“ auf [www.flipchallenge.at](http://www.flipchallenge.at) (E-Learning-Tool zur Idea Challenge – Finanzbildung mit den FLiP Challenges für Jugendliche und Kinder ab 10 Jahren)
- Video „Wie weckst du Eigeninitiative“: [youtu.be/iw4iGvqXBpk](https://youtu.be/iw4iGvqXBpk)
- Video „Herausforderungen erkennen“: [youtu.be/VONVm0q8pul](https://youtu.be/VONVm0q8pul)

## Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)

Bestellung: [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)



**Jugend stärken** ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)  
Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

## Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler\*innen aus dem „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm 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. Details siehe: [www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)

## Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser\*innen wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

## Impressum:

Herausgeber*innen:	Eva Jambor, Johannes Lindner
Autorinnen:	Heidi Huber, Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl
Mitarbeit:	Stephan Kardos
Redaktion:	Eva Jambor
Lektorat:	Julia Spengler
Gestaltung:	Stefan Torreiter (Illustrationen, Smileys, Piktogramme), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, <a href="http://www.claudiamarschall.at">www.claudiamarschall.at</a> ), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme You <sup>th</sup> Start), Florian Wagner (Layout)

**Diese Challenge ist gedruckt in Band 3 von Jugend stärken erschienen.**

Titel:	Jugend stärken. Band 3
1. Auflage:	Wien 2020
ISBN:	978-3-7063-0843-4
Bestellung:	<a href="http://www.jugendstaerken.at">www.jugendstaerken.at</a> (für Wiener Schulen kostenfrei)



© 2020 **Initiative for Teaching Entrepreneurship**  
Konzept & Entwicklung – [www.ifte.at](http://www.ifte.at)



**Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems**  
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer\*innen in Wien und Niederösterreich – [www.kphvie.ac.at/fortbildung](http://www.kphvie.ac.at/fortbildung)



**Arbeiterkammer Wien**  
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ – [www.wien.arbeiterkammer.at/aws](http://www.wien.arbeiterkammer.at/aws)