

# Design Thinking

Herausforderungen kreativ angehen

## Darum geht es

Die Gruppe arbeitet kreativ in einem strukturierten Prozess an Fragestellungen oder Problemen, entdeckt Bedürfnisse, entwickelt Ideen und Modelle und testet Lösungen. Themen könnten sein: Schulraumgestaltung, finanzielle Bildung, Handy-Nutzungsregeln etc.

## Vorteile

Die verschiedenen Phasen erfordern unterschiedliche Herangehensweisen und Fähigkeiten. So können Lernende ihre Stärken gezielt in den Prozess einbringen und Lehrkräfte sie anders erleben. Durch das eigene Gestalten im Prototyping steigt die Lernmotivation.

## Zielsetzung

- Raum für einen freien Gedanken- und Ideenaustausch schaffen
- Bedürfnisse und Kontexte der Lernenden erfassen
- Lernen aus Feedback
- Kollaboration, Kommunikations- und Problemlösekompetenzen stärken

## Zielgruppe

Sek. I und II aller Schulformen (angepasst an Fach/Thematik)

## Dauer

60–90 Minuten pro Sequenz (anpassbar)

## Material/Vorbereitung

Plakate, Post-its, Marker, Moderationskarten, Bastelmaterial (Stoffreste, Steine, etc.)

## Arbeitsform

Gruppen- oder Kleingruppenformat (1–4 Gruppen je nach Klassenstärke).  
Phasen: Verstehen durch Sprechen – Definieren durch Kurz-Analyse – Ideen entwickeln – Prototypen erstellen – Vorstellen/Feedback/Umsetzen.

## Was ist noch wichtig?

- Aufgabenklärung und transparente Erwartungen
- Bereitschaft, Ideen zu teilen und Feedback anzunehmen

# Design Thinking

Herausforderungen kreativ angehen

## Vorgehen (Schritte)

### 1. Schritt

#### Verstehen (10 Min)

Lernende bilden kleine Gruppen und besprechen die Fragestellung und unterschiedliche Bedürfnisse, die sich aus dem gesetzten Thema ergeben (was stört, was wünschen wir uns?)

### 2. Schritt

#### Definieren (Problemformulierung) (10 Min)

Eine klare Problemaussage treffen: Was sind die wichtigsten Punkte/Herausforderungen, die wir angehen wollen? Was wollen wir erreichen? Was zählt als Erfolg?

### 3. Schritt

#### Ideen entwickeln (15–20 Min)

Möglichst viele kreative Ideen sammeln (Wie könnten wir ... so gestalten, dass ...?) Brainstorming ohne Kritik, alles, was Respekt und Augenhöhe wahrt, ist erlaubt.

### 4. Schritt

#### Erste Auswahl (5–10 Min)

Wichtigkeit, Machbarkeit, Beteiligte oder Rahmenbedingungen berücksichtigen.

### 5. Schritt

#### Prototyping (15–25 Min)

Schnelle, greifbare Prototypen entwerfen (Skizzen, Storyboards, Rollen/Szenarien, einfache Modelle)

### 6. Schritt

#### Testen/Feedback (15–20 Min)

Feedback in der Großgruppe sammeln (Was funktioniert, was nicht, welche Anpassungen nehmen wir vor?)

### 7. Schritt

#### Reflexion und Transfer (10 Min)

Gruppe plant nächste Schritte

#### Weitere Schritte (optional)

- Basierend auf Feedback Anpassungen planen und umsetzen
- Neue Iterationen, (Wiederholung einzelner Prozessphasen) und erneut prototypisieren

## Ergebnisse

- Verfeinerter Prototyp, klare Learnings und nächste Schritte
- Ziel: Idee in die Praxis bringen oder eine folgerichtige Umsetzung planen

## Aktivitäten

- Roadmap erstellen (Aufgaben, Verantwortlichkeiten, Meilensteine)
- Präsentation vor einer größeren Gruppe (Schülerinnen/Schülern, Lehrkräften, Eltern)

## Hinweise/Tipps für Lehrkräfte

- Begleitung durch die einzelnen Schritte: Fragen stellen
- Strukturierte Zeitfenster vorgeben, aber flexibel bleiben
- Dokumentation der Ergebnisse (z. B. Mindmaps, Fotos der Prototypen) sicherstellen