

Dieses Arbeitsbuch ist Begleitmaterial zum Toolkit "Design Thinking für Lehrende", das unter designthinkingforeducators.com frei erhältlich ist.
(oder auch in deutscher Sprache dort, wo dieses Workbook zum Download bereit steht)

Designer's Workbook

(Arbeitsbuch)

*Design
Thinking
für
Lehrende*

MEINE DESIGN-CHALLENGE:

*Design
Thinking
für
Lehrende*

Was ist Design-Thinking?

Design Thinking bedeutet, dass wir daran glauben, die Dinge verändern zu können. Und dafür haben wir eine spezielle Vorgehensweise, mit der wir neue und bedeutende Lösungen mit positiver Wirkung entwickeln.

Design Thinking schenkt dir Vertrauen in deine kreativen Fähigkeiten und einen Prozess, um schwierige Herausforderungen in gestalterische Chancen umzuwandeln.

Design Thinking ist:
auf den Mensch gerichtet
kooperativ
optimistisch
experimentell

Viel Erfolg mit dem Designer's Workbook

Dieses Workbook enthält Schritt-für-Schritt-Anleitungen, um eine Design-Challenge mit dem Design-Prozess anzugehen. Es ermöglicht dir einen schnellen Start - nutze es am besten in Verbindung mit dem Toolkit "Design Thinking für Lehrende".

Das Toolkit "Design Thinking für Lehrende" enthält tiefer gehende Anleitungen und Erklärungen zu den einzelnen Schritten. Darüber hinaus zeigt es Beispiele von anderen Lehrenden auf, die Design Thinking in ihre Arbeit haben einfließen lassen.

Das Workbook hilft die bei jeder Art Design-Challenge. Meistens haben unsere Herausforderungen aber etwas mit folgenden Themen zu tun:



CURRICULUM

Jeden Tag gestaltest du die inhaltliche Interaktion mit den Schülerinnen und Schülern. Du kannst den Design-Prozess nutzen, um die Lerninhalte bewusster mit den Interessen und Bedürfnissen der heutigen Lernenden zu verknüpfen. Dies gelingt durch das Ermitteln der Dinge, die sie außerhalb der Schule tun und die Verbindung dieser Aspekte mit dem Lerninhalt, den du vermitteln möchtest.



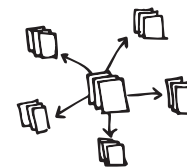
RÄUME

Die physische Umgebung eines Klassenraums signalisiert, welches Verhalten von den Schülerinnen und Schülern erwartet wird. Oft denken wir bei Klassenräumen an standardisiertes Stillsitzen an Tischreihen. Durch das Überdenken der Klassenräume können wir neue Botschaften an unsere Schülerinnen und Schüler darüber senden, wie sie sich im Klassenraum fühlen und interagieren sollten.



PROZESSE/ WERKZEUGE

Deine Schule hat bereits Prozesse oder Werkzeuge entwickelt, die mehr oder weniger erfolgreich sind. Es geht dabei typischerweise darum, wie das System funktioniert. Jeder Prozess ist bereits gestaltet, kann also re-designed werden! Manchmal ist die Erstellung von Werkzeugen wichtig, um neu gestaltete Prozesse zu ermöglichen.



SYSTEME

Nicht alle können das System selbst ändern, in dem sie leben - aber alle können zu seiner Gestaltung beitragen. Systeme zu gestalten, erfordert die Balance zwischen der Komplexität vieler Bedürfnisse verschiedener Beteiligter und den Bedürfnissen der Institution selbst. Beim Design von Systemen werden hierzu oft sehr strategische Aspekte erarbeitet, wie Visionen, Prioritäten, Regeln und Prinzipien oder Grundsätze.

Hallo Designer!

Egal ob dies dein erstes oder dein fünfzigstes Designprojekt ist, gehst du mutig daran, Herausforderungen in deinem Klassenraum, der Schule oder der Gemeinde durch die Entwicklung neuer Lösungen zu meistern, die auf den Bedürfnissen und Wünschen von Menschen basieren. Super!

Dieses Workbook hilft dir, deinen Prozess zu strukturieren und deine Gedanken festzuhalten. Nutze es so, wie es dir am besten hilft ...

Du kannst nur einige der Methoden nutzen oder auch alle - das liegt ganz bei dir.

Erster Schritt ... definiere deine Challenge und erstelle den Projektplan.

Los geht's

IN DIESEM ABSCHNITT

0-1 *Definiere die Design-Challenge*

0-2 *Erstelle den Projektplan*

0-3 *Erstelle den Projektplan*



0-1 Definiere die Design-Challenge

Wunsch- und Jammer-Runde

Gute Design-Gelegenheiten werden oft gefunden, wenn Probleme erkannt werden. Manchmal werden sie als Wünsche bewusst ("Ich wünschte, unsere Schule hätte ____"), manchmal als Beschwerden ("Es ärgert mich, dass wir nicht ____"). Beides sind geeignete Startpunkte. Versuche dies gemeinsam mit Freunden ... teile deine Träume und dein Gejammer und bitte sie, über darin verborgene Design-Chancen nachzudenken.

Dann verwandele die Aussagen in mögliche Design-Challenges. Beginne deine Frage mit "Wie könnten wir..." (bzw. abgekürzt WKW). Dies kehrt die erkannten Probleme in gute Design-Gelegenheiten um!

TRÄUME / ICH WÜNSCHTE, ES GÄBE DIESE DINGE



Dotted lines for writing wishes.



WIE KÖNNTEN WIR ...

Dotted lines for writing design challenges.

GEJAMMER / DIESE DINGE KÖNNTEN BESSER SEIN



Dotted lines for writing complaints.



WIE KÖNNTEN WIR ...

Dotted lines for writing design challenges.



0-2 Erstelle den Projektplan

Beschreibe das endgültige Ziel / die Ziele

Was möchte ich schaffen?

ZIEL(E)

Definiere Erfolgsindikatoren

Welche messbaren Werte und Indikatoren helfen mir zu erkennen, dass meine Ideen erfolgreich sind?

MESSBARE WERTE

LEGE DIE RANDBEDINGUNGEN FEST

Mit welchen Einschränkungen werde ich umgehen müssen?

RANDBEDINGUNGEN

WAS WIR SONST NOCH BEDENKEN SOLLTEN



Verfasse eine Kurzbeschreibung

Verfasse eine Kurzbeschreibung der Challenge, die Du bearbeiten wirst. Schreibe Sie so, als würdest du sie jemand anders zum Gestalten übergeben. Sammle Gedanken dazu, warum dies ein Problem ist und welche gestalterischen Chancen sich daraus ergeben.

KURZBESCHREIBUNG

Dotted lines for writing the short description.

Wie könnten wir!

Halte die Challenge fest, für deren Bearbeitung Du Dich entschieden hast ...

DESIGN-CHALLENGE FRAGESTELLUNG

UM WAS GEHT ES BEI DER CHALLENGE (UMKRINGELN)



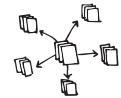
CURRICULUM



RÄUME



PROZESSE UND WERKZEUGE



SYSTEME



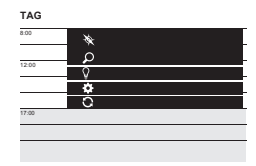
TIPP
Halte die Challenge simpel und optimistisch. Mach' sie breit genug, um auch neue wertvolle Ideen in unerwarteten Bereichen zu finden und eng genug, um das Thema noch bearbeiten zu können.



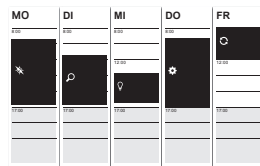
0-3 Erstelle den Projektplan

Verfasse eine Kurzbeschreibung der Challenge, die du bearbeiten wirst. Schreibe Sie so, als würdest du sie jemand anders zum Gestalten übergeben. Sammle Gedanken dazu, warum dies ein Problem ist und welche gestalterischen Chancen sich daraus ergeben. Je nach Länge des Projekts werden Erkenntnistiefe, Detailgrad des Konzepts und Wirkung variieren. Wähle nun die Zeitschiene, mit der du starten möchtest. Vielleicht wirst du nach Projektstart deinen Plan ändern, um den Anforderungen der Challenge besser gerecht zu werden.

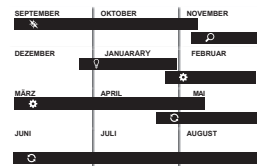
Umkringel Deinen Plan



An einem Tag



In ein oder zwei Wochen



Über Monate verteilt

Mach' dir deine Zeitschiene

Erstelle eine Zeitleiste für dein Projekt. Auf welche Haupttermine wirst du hinarbeiten? Brauchst du einen Prototyp, der nach den Sommerferien einsatzbereit sein soll? Willst du Erkenntnisse am Elternabend besprechen oder das Konzept bei der Schulkonferenz vorstellen? Denke an Termine, Sitzungen und zwischenzeitliche Statuskontrolltermine.

Projektcheckliste

Was muss vorbereitet werden, damit das Projekt starten kann? Müssen Stundenpläne aneinander angepasst werden? Müssen Räume reserviert oder Materialien beschafft werden? Welche Helfer werden gebraucht?

CHECKLISTE

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

UM MIR BEI DER PLANUNG ZU HELFEN, WENDE ICH MICH AN:



ICH WILL DEN PROZESS FÜR DIESES PROJEKT ZUM ERSTEN MAL DURCHLAUFEN HABEN AM:

Prima!

Du hast eine Design-Challenge definiert, um neue Lösungen zu erschaffen und hast einen Arbeitsplan für dich und dein Team entworfen.

***Jetzt ist es Zeit für die erste Phase im Design-Prozess ...
Discovery.***



1

DISCOVERY

IN DIESEM ABSCHNITT

- 1-1 *Verstehe die Herausforderung***
- 1-2 *Bereite die Recherchen vor***
- 1-3 *Sammele Inspiration***



1-1 *Verstehe die Herausforderung*

Überdenke die Design-Challenge

Was ist deinem Team zur Challenge eingefallen? Halte Grundgedanken, Zusammenhänge und Hindernisse fest.

GEDANKEN, BEDINGUNGEN, HINDERNISSE

Dotted lines for writing notes.

Hat das Team die Challenge nach der Diskussion neu formuliert? Falls ja, halte sie hier fest:

WIE KÖNNTEN WIR ...

Teile dein Wissen

Was glaubst du bereits über diese Challenge zu wissen? Worüber möchtest du noch mehr wissen? Halte Annahme und Fragen fest.

ICH WEISS SCHON:

Dotted lines for writing notes.

ICH MÖCHTE MEHR WISSEN ÜBER:

Dotted lines for writing notes.



Festige dein Team

Wer ist mit dabei im Team? Wer ist Kernmitglied und wer im erweiterten Kreis? Welche Rollen für Teammitglieder und welche Informationen über ihre individuellen Ziele konnten durch die Diskussion erkannt werden?

KERTEAM-MITGLIEDER

ZIELE UND ROLLEN

| | |
|-------|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

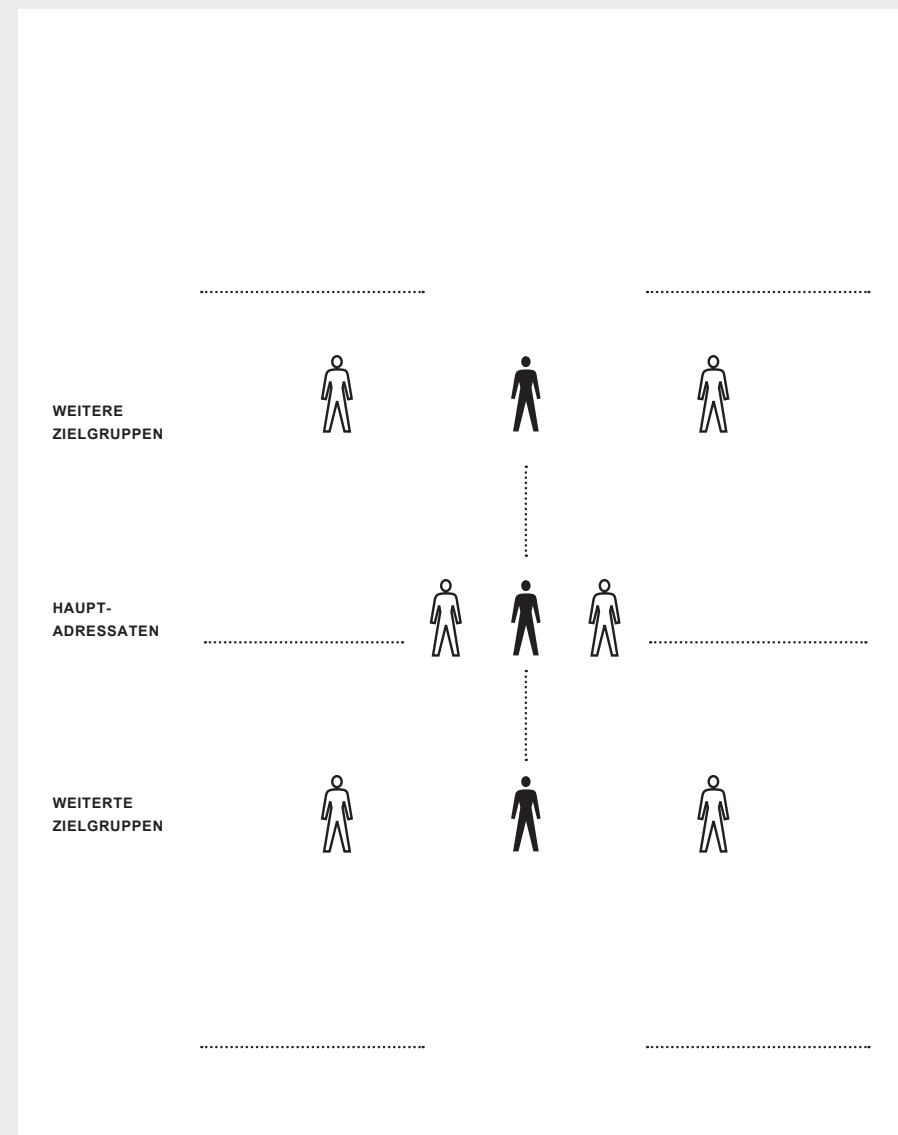
MITGLIEDER ERWEITERTES TEAM

ZIELE UND ROLLEN

| | |
|-------|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Definiere die Adressaten

Für wen wird designed? Denke über Hauptadressaten und erweiterte Adressaten nach. Visualisiere diese Gedanken.





1-2 *Bereite die Recherchen vor*

Finde inspirierende Menschen

Wer ist alles in das Thema involviert? Wer repräsentiert extreme Positionen zum Thema? Welche Experten würdest du gerne treffen, um mehr über dein Thema zu lernen? Liste die Personen auf, die deiner Meinung nach die beste Inspiration bieten können. Kringel 3 - 5 Namen ein, die du zuerst einbeziehen möchtest.

ANWENDER, EXPERTEN, EXTREM-ANWENDER

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

Finde inspirierende Ort

Wo kannst du Inspiration für deine Challenge finden? Welche ähnlichen Settings oder extreme Situationen gibt es, bei denen ähnliche oder relevante Aktivitäten und Verhalten in anderem Kontext entdeckt werden können? Notiere alle Orte, die dir hierzu einfallen und umkringe jene 3-5, die du am spannendsten findest und zuerst besuchen möchtest.

INSPIRIERENDE ORTE, ÄHNLICHE SITUATIONEN

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



Wähle aus, wen oder was du erforschst

Mit wem genau möchtest du sprechen - von wem lernen? Erstelle genaue Beschreibungen für mindestens 3 verschiedene Anwender oder Inspirationsquellen. Achte auf Vielfalt bzgl. Geschlecht, Erfahrung, Ethnie, etc.

ANWENDER TYP:

BESCHREIBUNG DES ANWENDERS BZW. DER ANWENDERIN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANWENDER TYP:

BESCHREIBUNG DES ANWENDERS BZW. DER ANWENDERIN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANWENDER TYP:

BESCHREIBUNG DES ANWENDERS BZW. DER ANWENDERIN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANWENDER TYP:

BESCHREIBUNG DES ANWENDERS BZW. DER ANWENDERIN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Erstelle einen Fragen-Leitfaden: Interview

Was möchtest du lernen, um die Challenge besser zu verstehen? Was hoffst du, über die Motivationen und Frustrationen der Leute zu erfahren? Was möchtest du bzgl. ihrer Aktivitäten lernen?

Name des Gesprächspartners

TIPP
Kopiere dieses
Formular einmal
für jedes Interview.

BEGINNE KONKRET

Welche konkreten Fragen können wir stellen, um das Gespräch zu eröffnen?

MACH ES BREIT

Mit welchen Fragen versuchen wir, die Hoffnungen, Ängste und Motivationen der Person zu verstehen?

GEH IN DIE TIEFE

Wie können wir das Gespräch mehr in die Tiefe lenken, um mehr über den Blickwinkel dieser Person zu erfahren?

Lined area for writing notes under 'BEGINNE KONKRET'.

Lined area for writing notes under 'MACH ES BREIT'.

Lined area for writing notes under 'GEH IN DIE TIEFE'.



Erstelle einen Fragen-Leitfaden: Beobachtung

Was möchtest du aus dieser Beobachtung lernen? Sammle Themen und Fragestellungen, welche dich bei der Beobachtung leiten. Lege ein solches Arbeitsblatt für jede einzelne Beobachtung an, damit du für jeden Ort spezifische Themen und Fragen hast.

ZU BEOBACHTENDE DINGE

Welche Dinge möchtest du unbedingt anschauen, wenn du diesen Platz besuchst?

Beobachteter Ort

WAS ZU MACHEN IST

Was kannst du an diesem Ort tun, um Inspiration zu sammeln?

TIPP

Kopiere dieses Formular einmal für jedes Interview.





1-3 *Sammle Inspiration*

Notizen

NAME DER BEFRAGTEN PERSON / BESUCHTER ORT

TIPP

Fülle dies für jedes einzelne Interview aus.



WÄHREND DES INTERVIEWS:

halte fest, was du während der Feldforschung siehst und hörst. Schreibe wörtliche Zitate auf. Trenne deine Beobachtungen von deinen Interpretationen, damit du unterscheiden kannst, was du gesehen hast welche

Bedeutung daraus für die Person ableitest. Achte auf Tricks und Anpassungen, mit denen sich die Leute das System verbessert haben (z.B. Bücher unterm Laptop, um den Bildschirm besser zu sehen).

BEOBSACHTUNGEN UND ZITATE

Lined writing area for observations and quotes.

INTERPRETATIONEN

Lined writing area for interpretations.



1-3 *Sammle Inspiration*

Notizen

NAME DER BEFRAGTEN PERSON / BESUCHTER ORT

TIPP

Fülle dies für jede einzelne Beobachtung aus.

BEOBSACHTUNGEN UND ZITATE

Lined area for notes and quotes with horizontal dotted lines.

INTERPRETATIONEN

Lined area for interpretations with horizontal dotted lines.

WÄHREND DES INTERVIEWS: halte fest, was du während der Feldforschung siehst und hörst. Schreibe wörtliche Zitate auf. Trenne deine Beobachtungen von deinen Interpretationen, damit du unterscheiden kannst, was du gesehen hast welche

Bedeutung daraus für die Person ableitest. Achte auf Tricks und Anpassungen, mit denen sich die Leute das System verbessert haben (z.B. Bücher unterm Laptop, um den Bildschirm besser zu sehen).

In der Discovery-Phase hast du ein tiefes Verständnis, Empathie und Inspiration für Deine Design-Challenge entwickelt.

In der zweiten Phase - Interpretation - wirst du Bedeutung und Erkenntnisse aus deinen Beobachtungen und Gesprächen gewinnen.



2

INTERPRETATION

IN DIESEM ABSCHNITT

2-1 ***Storytelling***

2-2 ***Suche nach Bedeutung***

2-3 ***Formuliere Möglichkeiten***



2-1 **Storytelling**

Halte die Lernergebnisse fest

Sichere deine Lernergebnisse direkt nach dem Gespräch. Jede Beobachtung, Geschichte, Besonderheit gehört auf eine eigene Haftnotiz. Nutze die folgenden Hinweise als Leitfaden:

WEN HAST DU GETROFFEN? (BERUF, ALTER, USW.)

Welche Geschichte war die bemerkenswerteste und überraschendste?

Was war an seiner/ihrer Interaktion mit der Umgebung am interessantesten?

Womit hat die Person sich am meisten beschäftigt? Was motiviert sie?

Was hat ihn/sie frustriert?

Welche Fragen möchtest du im nächsten Gespräch stellen und besprechen?



Tausche inspirierende Geschichten aus

Erzählt euch gegenseitig die Geschichten von euren Gesprächen oder besuchten Orten. Halte dabei die Geschichten und Beobachtungen auf Haftnotizzetteln fest - immer einer pro Gedanke. Notiere die interessantesten Erkenntnisse hier.

Vom Partner/Team gelernt:

Vom Partner/Team gelernt:

Vom Partner/Team gelernt:

Vom Partner/Team gelernt:

Vom Partner/Team gelernt:

Vom Partner/Team gelernt:



2-2 Suche nach Bedeutung

Identifiziere Haupt-Themen

Durchsuche die Notizzettel nach Themen, Mustern und Verbindungen. Gruppiere Zettel mit verwandten Themen. Es ist wie die Gedanken über die Zettel kreisen zu lassen und dabei neue Muster zu entdecken. Entwickle Überschriften für jede Gruppe und dokumentiere die Themen und Muster.

ÜBERSCHRIFTEN

Lined writing area for identifying main themes.

Verstehe das Erforschte

Schau genauer hin und finde Übereinstimmungen, Muster und Spannungen in dem Zusammenwirken der Themen. Kannst du mehrere verwandte Themen zu größeren Kategorien zusammen gruppieren?

WELCHE GRÖßEREN KATEGORIEN GIBT ES?

Lined writing area for larger categories.

Hast du Widersprüche entdeckt? Gab es unerwartete Lerneffekte oder hast du etwas gefunden, das dich überrascht hat? Warum?

UNERWARTETE LERNEFFEKTE

Lined writing area for unexpected learning effects.

Was möchtest Du gerne näher erkunden, nachdem du mit dem Team diskutiert und/oder Feedback zu den Kategorien erhalten hast?

ICH FREUE MICH DARAUf, ZU ERKUNDEN ...

Lined writing area for topics to explore further.



Visualisiere

Schaubilder, Diagramme und Zeichnungen eignen sich hervorragend, um komplexe Informationen oder Erkenntnisse zu erläutern.

PROBIER MAL DIES:

Zeichne die Verbindungen zwischen Menschen, Aktivitäten, Objekten und Interaktionen.

Stelle den Fluss der Aktivitäten oder Informationen grafisch dar.

Zeichne den aktuellen/geplanten Wandel von Personen und Dingen.

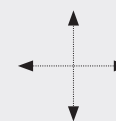
Ablauf-Grafik



Venn-Diagramm



2x2-Matrix



Relationen-Diagramm



SKIZZEN ODER ANDERE VISUALISIERUNGEN, DIE DEINE ERKENNTNISSE AUSDRÜCKEN:

Nachdem du deinen Standpunkt und deine Möglichkeiten definiert hast, bist du bereit für die dritte Phase im Design-Prozess ... Ideation!

Ideation hilft dir dabei, viele mögliche Lösungs-ideen für deine Design-Challenge zu entwickeln.



3

IDEATION

IN DIESEM ABSCHNITT

3-1 ***Generiere Ideen***

3-2 ***Verfeinere Ideen***



3-1 Generiere Ideen

Bereite das Brainstorming vor

Ein erfolgreiches Brainstorming will gut geplant sein. Es kommt auf die Details an. Lade eine Gruppe unterschiedlicher offener Leute ein, die gegenseitigen auf ihren Ideen aufbauen können. 6 bis 10 sind ideal für's Brainstorming. Wen lädst du ein?

NAMEN

A large white rectangular area with horizontal dotted lines for writing names.

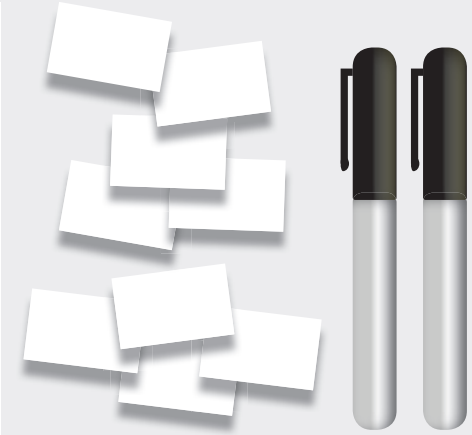
Es wird ausreichend Fläche an den Wänden benötigt, damit viele Ideen angeklebt werden können und jeder die anderen Ideen betrachten kann. Wo wirst du das Brainstorming durchführen und wie musst du den Raum vorbereiten?

VORBEREITUNG DES RAUMS

A large white rectangular area for notes regarding room preparation.

CHECKLISTE

A checklist form with eight rows, each starting with a small square checkbox followed by a dotted line for text.



HAFTNOTIZ-ZETTEL

MARKER



ETWAS ZU NASCHEN

(unterschätze nicht die Wirkung von Zucker beim Brainstorming!)

BRAINSTORMING REGELN

1. KEINE BEWERTUNGEN
2. ERMUTIGE ZU VERRÜCKTEN IDEEN
3. BAUE AUF IDEEN DER ANDEREN AUF
4. BLEIB BEIM THEMA
5. ES SPRICHT IMMER NUR EINER
6. VISUALISIERE
7. ES GEHT UM DIE MENGE

HÄNGE DIE REGELN AUF



PAPIER



Moderiere das Brainstorming

Bring die Leute mit Aufwärm-Übungen (selbstgemacht oder aus dem Toolkit) in die richtige Stimmung. Welche Fragen wirst du stellen?

FRAGEN ZUM AUFWÄRMEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Auf welches Thema wird sich das Brainstorming konzentrieren?

THEMA

.....

.....

.....

.....

Welche WKW-Fragen wirst du stellen?

WIE KÖNNEN WIR ...

.....

.....

.....

.....

Steckst Du fest?

Probier mal diese Tricks aus:

Füge Bedingungen hinzu

Verändere den Lösungsraum, z. B. hinsichtlich Größe, Preis, Terminen oder Anzahl. Frag dich selbst: "Was wäre wenn ... es größer wäre als dieser Raum? ... kleiner als eine Erbse? ... die Umsetzung fünf Jahre dauern dürfte? ... oder nur eine Sekunde? ... wenn es für jeden wäre? ... oder nur für einige wenige?"

Nutze inspirierende Markennamen

Frag dich selbst: "Wie würde McDonald's, Nike, Apple, Urban Outfitters oder Disney es machen?"

Mach es für eine bestimmte Zeit

Frag dich selbst: "Was wäre wenn es nur für Morgens gemacht würde? ... nur für Abends?"

Richte dich auf ein Zielpublikum aus

Frag dich selbst: "Was wäre wenn es nur für Jugendliche gemacht wäre? ... nur für Kinder? ... nur für Athleten? ... nur für Eltern?"



Beschreibe deine Idee

Erstelle eine Konzeptbeschreibung für jede Idee, für die du einen Prototyp erstellen möchtest.

KONZEPT-NAME:

SKIZZE

WIE FUNKTIONIERT ES?

WELCHE CHANCEN ODER BEDÜRFNISSE BEHANDELT DAS KONZEPT

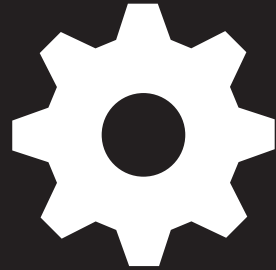
KONZEPT-BESCHREIBUNG IN EINEM SATZ:

WER IST INVOLVIERT - SOWOHL BEI DER UMSETZUNG ALS AUCH BEI DER NUTZUNG

WÜRDEST DU DURCH DAS PROTOTYPING DIESER IDEE MEHR ERFAHREN?

Du hast viele Ideen generiert und ein paar Konzepte zum Weiterarbeiten bestimmt.

In der vierten Phase des Design-Prozesses - Experimentation - wirst du deinen Konzepten durch Prototyping Leben einhauchen.



4

EXPERIMENTATION

IN DIESEM ABSCHNITT

4-1 ***Erstelle Prototypen***

4-2 ***Sammele Feedback***



4-1 **Erstelle Prototypen**

Fotografiere die Prototypen

Sobald dein Prototyp existiert, mach Fotos davon und zeige sie hier.

PROBIER MAL DIES:

ERSTELLE MEHRERE EINZELNE PROTOTYPEN

"Funktioniert wie" (interne Funktionsweise), "agiert wie" (Interaktion mit den Anwendern) und oder "sieht aus wie" (Aussehen).

PROBIERE "ERFAHRBARE" PROTOTYPEN

Lass die Leute ein Rollenspiel oder Bodystorming machen - nutze Requisiten und Stichworte.

VERKLEINERE GROSSES

Nutze verkleinerte Modelle.

MACH ES 2D

Nutze Storyboards und Schaubilder.

Foto hier einfügen

Foto hier einfügen

Foto hier einfügen

Foto hier einfügen



4-2 **Sammle Feedback**

Identifiziere Feedback-Quellen

Wie musst du den Prototyp testen, um das hilfreichste Feedback zu erhalten? Kannst du ihn Leuten an verschiedenen Orten ohne weitere Erklärung überlassen, damit sie ihre Erfahrungen damit sammeln können? Musst Du die Leute durch den Test begleiten? Wie sieht deine Testdurchführung aus?

UM ZU TESTEN, WERDE ICH ...

Handwriting practice area for 'UM ZU TESTEN, WERDE ICH ...' with a dotted line and a horizontal line.

Was an der Idee muss getestet werden? Welche Art Feedback brauchst du, um die Idee zu verfeinern? Was sind deine wichtigsten Fragen? Möchtest du herausfinden, ob die Teilnehmenden auch später deine Idee nutzen würden? Fragst du dich, ob die Leute im Laufe der Zeit wegen deines Konzepts ihr Verhalten ändern werden?

NOTIERE DIE FEEDBACK ZIELE

Handwriting practice area for 'NOTIERE DIE FEEDBACK ZIELE' with multiple dotted lines.

Wähle Teilnehmede aus

Wer soll in den Feedback-Prozess einbezogen werden? Von wem wirst du am meisten erfahren? Binde sowohl Personen aus deiner Feldforschung, als auch neue Teilnehmede ein.

TEILNEHMENDE, DIE FEEDBACK GEBEN WERDEN

Handwriting practice area for 'TEILNEHMENDE, DIE FEEDBACK GEBEN WERDEN' with multiple dotted lines.



Entwickle einen Interview-Leitfaden

Sobald die Idee greifbar ist, entwickelst du wahrscheinlich viele Fragen darüber, wie der Prototyp funktionieren sollte, welche Personen sich für ihn interessieren, wie er am besten genutzt werden kann usw. Notiere alle Fragen, die zu deinem Konzept auftauchen. Frage während deiner Feedback-Aktion nach konkreten Aspekten. Worüber möchtest du mehr wissen?

BEGINNE KONKRET

Welche konkreten Fragen können wir stellen, um das Gespräch zu eröffnen?

Lined area for writing specific questions to start the conversation.

MACH ES BREIT

Mit welchen Fragen versuchen wir, die Hoffnungen, Ängste und Motivationen der Person zu verstehen?

Lined area for writing broad questions to understand hopes, fears, and motivations.

NAME DER BEFRAGTEN PERSON

GEH IN DIE TIEFE

Wie können wir das Gespräch mehr in die Tiefe lenken, um mehr über den Blickwinkel dieser Person zu erfahren?

Lined area for writing questions to delve deeper into the person's perspective.



TIPP
Kopiere dieses Formular einmal für jedes Interview.



Moderiere Feedback-Gespräche: halte Stichworte fest

Hilf den Teilnehmenden mit diesen Stichworten, konstruktives Feedback zu geben. Dir helfen die Stichworte dabei, zu überlegen, welche Teile des Prototyps du beibehalten solltest und welche du ändern solltest.

BEIBEHALTEN

.....

.....

.....

.....

.....

VERSTÄRKEN

.....

.....

.....

.....

.....

ABSCHWÄCHEN/BESEITIGEN

.....

.....

.....

.....

.....

BEIBEHALTEN

.....

.....

.....

.....

.....

VERSTÄRKEN

.....

.....

.....

.....

.....

ABSCHWÄCHEN/BESEITIGEN

.....

.....

.....

.....

.....



Integriere das Feedback

Was war die ursprüngliche Intention? Schau nochmal genau das Feedback aus den Tests an:
Haben sich deine früheren Einsichten aus der Feldforschung und der Ideation-Phase bestätigt?

REFLEXION

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Was ist laut Feedback das Wichtigste, um die Idee erfolgreich zu machen? Wie kannst du den Prototyp verbessern? Wie kannst du die Aspekte, die gut angekommen sind, noch stärker betonen?

ASPEKTE, DIE WEITER VERBESSERT WERDEN SOLLTEN

.....

.....

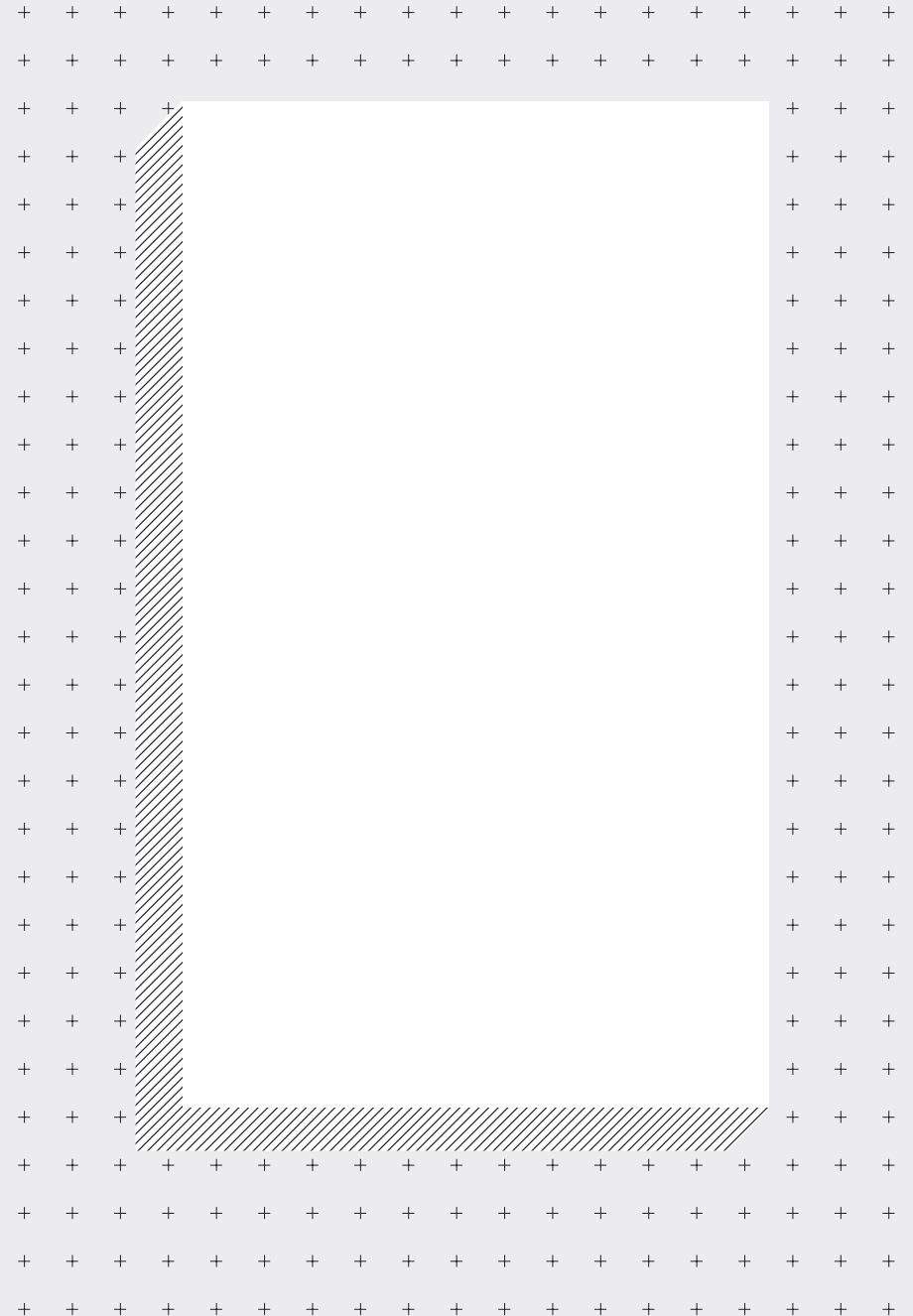
.....

.....

.....

.....

.....





Was wird noch benötigt?

Liste auf, was noch zur Verfeinerung des Konzepts benötigt wird. Gibt es diese Dinge in deiner Einrichtung? Wirst du irgendetwas neu beschaffen müssen?

VERFÜGBAR IN DER SCHULE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MUSS BESCHAFFT WERDEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wieviel Geld ist nötig, um das Konzept tatsächlich zu realisieren?

KOSTEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wie kann ich Geld oder materielle Unterstützung erhalten?

FÖRDERQUELLEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wer kann dabei helfen, das Konzept zu realisieren? Welche Fähigkeiten werden benötigt? Wer macht sich für das Konzept stark? Benötigst du wichtige Fürsprecher?

LEUTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wie lange wird es dauern, das Konzept in einer verbesserten Fassung umzusetzen? Benötigst du Vorbereitungszeit? Muss jemand dafür geschult werden? Wirst du eine existente Routinesitzung anders nutzen?



***Du hast deinen
Prototyp realisiert:
Herzlichen
Glückwunsch!***

***Jetzt ist es Zeit für
die Evolution-Phase,
in der du weitere
Erkenntnisse
sammelst und
überlegst, wie du
deine Lösung breiter
zugänglich machen
und weitere
Menschen einbe-
ziehen kannst.***



5

EVOLUTION

IN DIESEM ABSCHNITT

5-1 ***Überwache deinen Lernerfolg***

5-2 ***Mach weiter***



5-1 Überwache deinen Lernerfolg

Definiere Erfolg

Betrachte nochmal die Ziele, die du dir am Anfang dieses Workbooks gesetzt hast. Passt der Stand der Dinge zu deiner Vision von damals? Wie wurde dein Konzept genutzt? Wurde der Prototyp von der beabsichtigten Zielgruppe genutzt? Was schätzt die Zielgruppe an deinem Konzept?

NUTZUNG DES KONZEPTS

Dotted lines for writing notes on the usage of the concept.

Was bedeutet Erfolg für Dich? Wie sollte es mit dem Projekt weiter gehen? Würdest du dir, dass viele Kolleginnen und Kollegen an einer Vorstellung teilnehmen? Was würdest du der Schulleitung sagen, um mehr finanzielle Mittel zu erhalten? Was würden wünschenswerter Weise Schülerinnen und Schüler über dein Konzept sagen?

ICH ERHOFTE MIR FOLGENDE WIRKUNGEN:

Dotted lines for writing expected effects.

Wie wirst du den Erfolg deiner Lösung erfassen und messen? Wirst du Leute zum Konzept befragen? Wartest du darauf, dass sich jemand an dich wendet?

METHODE DER ERFOLGSERFASSUNG

Dotted lines for writing the method of success measurement.



5-2 **Mach weiter**

Plane die nächsten Schritte

Welche Aktivitäten sind erforderlich, um dein Konzept breit aufzubauen? Halte offene Fragen fest. Wer wird für die Aufgaben verantwortlich sein? Wer wird verantwortlich sein, Antworten auf die offenen Fragen zu finden?

AKTIVITÄTEN, FRAGEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VERANTWORTLICHE PERSONEN FÜR AKTIVITÄTEN UND OFFENE FRAGEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Erstelle eine Zeitschiene für die weitere Evolution des Konzepts mit allen wichtigen Sitzungen und Terminen.

ZEITSCHIENE



Präsentiere dein Konzept (optional)

Für wen präsentierst Du? Begeistere dein Publikum mit einem provokativen Slogan für die Möglichkeiten, die dein Konzept eröffnet. Wähle als Formulierung "Was wäre wenn ...?"

TIPP

Nutze diese Methoden, wenn du Unterstützung von Anderen brachst, um dein Konzept zu realisieren.



WAS WÄRE WENN ...

Lined writing area for the 'Was wäre wenn ...' exercise.

Erzähle eine kurze und mitreissende Geschichte, die sich auf die wichtigsten Aspekte deiner Lösung konzentriert. Was wirst du sagen? Was hat dich inspiriert und wie erfüllt die Lösung erkannte Bedürfnisse der Zielgruppe? Warum ist diese Idee für die verschiedenen involvierten Gruppen wertvoll?

GESCHICHTE, INSPIRATION, WERT

Lined writing area for the 'Geschichte, Inspiration, Wert' exercise.

Was benötigst du von deinen Zuhörern. Konkretisiere, was du brauchst:

BENÖTIGT:

Lined writing area for the 'Benötigt' exercise.



Baue Partnerschaften auf (optional)

Welche Organisationen oder Individuen haben Ressourcen oder Möglichkeiten, die dir fehlen, um die Idee zu realisieren? Wie ist deine Beziehung zu ihnen? Wie kannst du mit ihnen zusammen kommen?



TIPP

Nutze diese Methode, wenn du Ressourcen und Fähigkeiten Anderer brachst, um dein Konzept zu realisieren.

WAS WÄRE WENN ...

Dotted lines for writing notes under 'WAS WÄRE WENN ...'

NOTIZEN

Dotted lines for writing notes under 'NOTIZEN'

Was willst du von ihnen? Passe deine Präsentation ggf. auf genau diese Zielgruppe an. Warum könnten sie ein Interesse daran haben, dir zu helfen? Wie können beide Seiten einen Nutzen aus einer Partnerschaft ziehen?

VORTEILE, NUTZEN

Dotted lines for writing notes under 'VORTEILE, NUTZEN'

NOTIZEN

Dotted lines for writing notes under 'NOTIZEN'



Verbreite deine Geschichte

Entwerfe die Präsentation, mit der du deine Geschichte weitergeben möchtest. Beachte folgende Stichworte ...



TIPP

Nutze diese Methode, wenn du deine Design-Erfahrung und deine Lösung einem breiten Publikum zugänglich machen willst.

Welcher ursprüngliche Traum (oder welches Problem) hat zu dieser Challenge geführt?

Wer gehörte zum Team oder hat zum Projekt beigetragen?

Welche Partner hast du eingebunden?

Welche Partner hast du eingebunden?

Über welche Bedürfnisse hast du etwas gelernt?

Über welche Bedürfnisse hast du etwas gelernt?

Was war während deiner Suche nach Inspiration die überraschendste Erkenntnis oder Erfahrung?



Stelle den Prozess dar

Nutze Fotos, falls möglich.

Welche Brainstorming-Idee war die absurdeste?

Zeige einige anfängliche Konzepte oder Prototypen.

Welches Feedback hast du zu diesen Konzepten erhalten?

Konzept

Feedback

Konzept

Feedback

Konzept

Feedback



Zeig uns, was du erreicht hast

Nutze möglichst Fotos zur Darstellung. Verbreite dein Konzept.

Foto hier einfügen

Foto hier einfügen

Foto hier einfügen

WIE WURDE DEIN PROTOTYP ERFOLGREICH?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SAMMLE AUSSPRÜCHE ÜBER DIE LÖSUNG, DIE DU GEHÖRT HAST UND/ODER BESCHREIBE IHRE WIRKUNG, DIE DU GESEHEN HAST BZGL. SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN, SCHULE, KLASSENRAUM.

.....

.....

.....

.....

.....



Baue ein Netzwerk auf

Der beste Weg, dein Verständnis für Design-Thinking zu vertiefen ist, neue Challenges anzugehen. Um deine Fähigkeiten weiter zu entwickeln, ist ein Netzwerk wichtig, in dem du deine Ideen diskutieren kannst. Wen lädst du in dein Design-Netzwerk ein?

DESIGN SITZUNGSTERMINE
Wie oft trifft ihr euch? Wie lange werden die Treffen dauern? Wo? Welche Dynamik soll sich dabei entwickeln? Was wird dabei diskutiert werden?

Mit wem wirst du dich treffen?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Wann?

Wie oft?

Jetzt hast du eine Challenge beendet, also ist es an der Zeit, den Prozess erneut zu beginnen. Definiere eine neue Challenge und arbeite dich durch den Prozess. Nutze auch das Toolkit "Design Thinking für Lehrende" um tiefer in den Design-Prozess einzusteigen.

Welche Challenge gehst du als nächste an?

DESIGN-CHALLENGE FRAGESTELLUNG

UM WAS GEHT ES BEI DER CHALLENGE (UMKRINGELN)



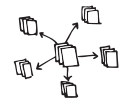
CURRICULUM



RÄUME



PROZESSE
UND WERKZEUGE



SYSTEME



ÜBER DIESE WERKZEUGSAMMLUNG:

Bei IDEO nutzen wir seit Jahren ähnliche Prozesse, Methoden und Werkzeuge, um erschreckend komplexe Challenges anzugehen. Meistens haben wir dabei erlebt, dass Design-Thinking hilft, weiter voran zu kommen. Daher sind wir darauf gespannt, wie es die Welt der Bildung verändern kann. Lehrerinnen und Lehrer an der Riverdale Country School beginnen, mit Design-Thinking Challenges ihre Klassenräume und Schulen zu verändern. Gemeinsam haben wir das vorliegende Toolkit erstellt, um diesen Prozess weiter zu verbreiten.

Riverdale



Riverdale Country School ist eine „Pre-K through Grade 12 independent school“ in New York City.

www.riverdale.edu

IDEO (gesprochen „ei-di-oh“) ist ein preisgekröntes globales Design-Unternehmen, das mit seiner Mensch-orientierten Vorgehensweise öffentliche und private Organisationen dabei unterstützt, zu innovieren und zu wachsen.

www.ideo.com

ANMERKUNGEN DES ÜBERSETZERS ZUR VORLIEGENDEN ÜBERSETZUNG

(angefertigt gemäß Lizenz siehe Kasten auf rechter Seite ->):

Die Übertragung ins Deutsche wurde 2017 von Prof. C.M. Thurnes und Team (Kompetenzzentrum www.OPINNOMETH.de an der HS Kaiserslautern) vorgenommen. Download: www.OPINNOMETH.de
Version 2017_02de

LICENSE:

This Design Thinking for Educators Toolkit is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0). The full text of this license is available here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Under this license, you are free:

TO SHARE - to copy, distribute and transmit the work

TO REMIX - to adapt the work

Under the following conditions:

ATTRIBUTION - You must attribute the work in the manner specified as “IDEO’s Attribution” below. You cannot attribute the work in any manner that suggests that IDEO endorses you or your use of the work.

NONCOMMERCIAL - You may not use this work for commercial purposes.

SHARE ALIKE - If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license (CC BY-NC-SA 3.0).

Please see the full text of this license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>) to view all rights and restrictions associated with it.

IDEO'S ATTRIBUTION:

© 2012 IDEO LLC. All rights reserved. <http://designthinkingforeducators.com/>

TRANSLATIONS:

If you create translated versions of this toolkit (in compliance with this license), please notify IDEO at DT_ed@ideo.com. IDEO may choose to distribute and/or link to such translated versions (either as is, or as further modified by IDEO).

Designer's Workbook (Arbeitsbuch)

**Design
Thinking
für
Lehrende**