

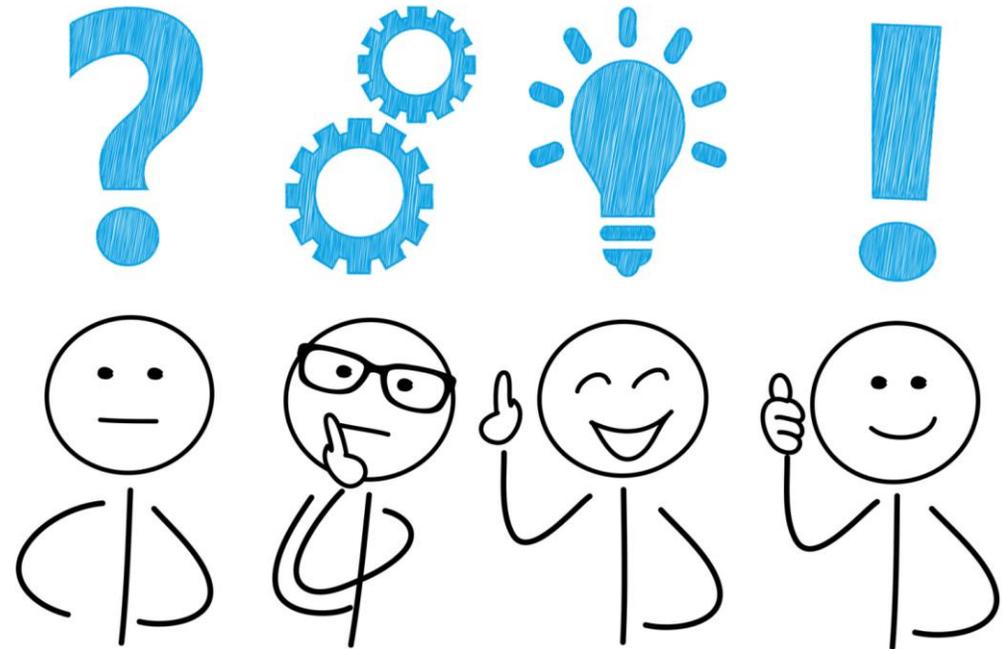
Design Thinking Sprint

Design ~~Thinking~~ **Doing** im Schnelldurchlauf

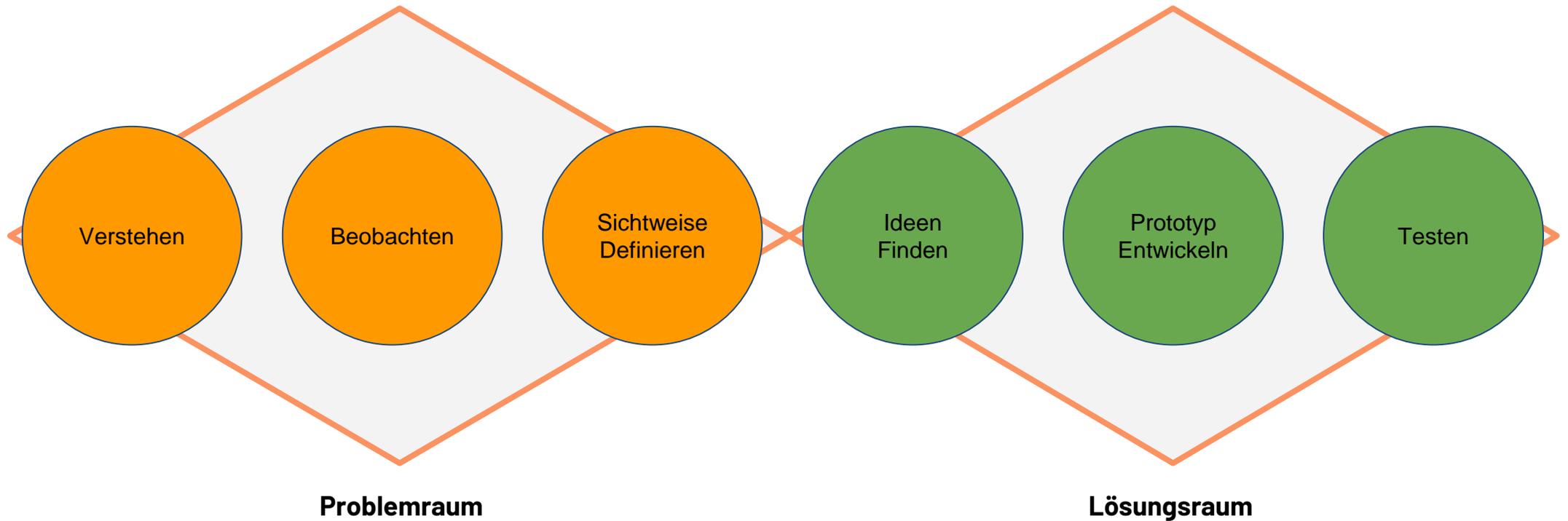
Aufgabe: *Entwickle etwas Nützliches für die Fragestellung deines Gegenübers.*

6 Phasen, ca. 75 Minuten

Ihr braucht: Papier & Stift



Design Thinking als Prozessmodell für Schulinnovation



Worauf wir im Sprint gemeinsam achten müssen

ACHTET AUF DIE ZEIT UND BLEIBT BEIM THEMA

ACHTET DARAUF, DASS ALLE IN ETWA GLEICHE REDEANTEILE HABEN

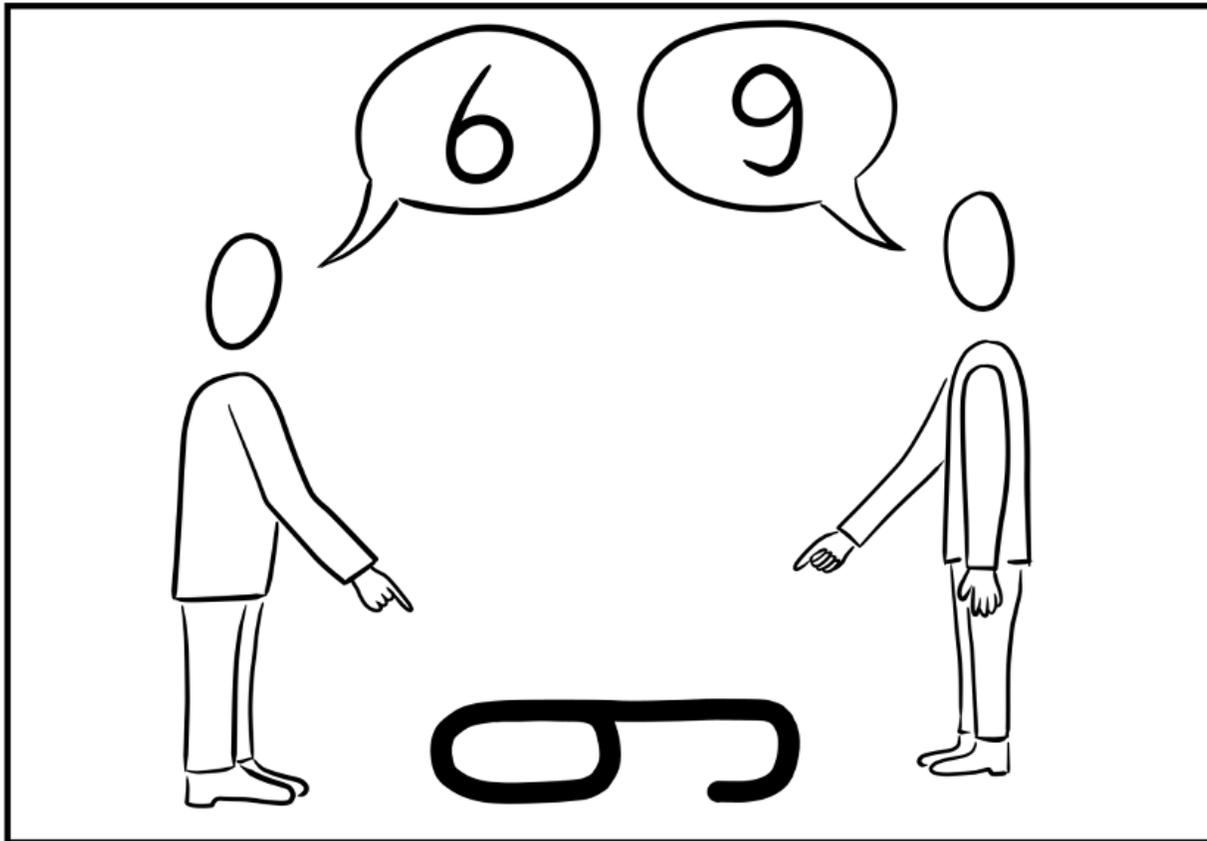
SPRECHT ÜBER ETWAS, WAS EUCH WICHTIG IST, WAS EUCH BEWEGT

SEID OFFEN FÜR DIE PERSPEKTIVEN DER ANDEREN

UNTERSTÜTZT VERRÜCKTE IDEEN UND BAUT AUF DEN IDEEN DER ANDEREN AUF

HÖRT ZU, UM ZU VERSTEHEN UND NICHT, UM ZU ANTWORTEN

Perspektivwechsel



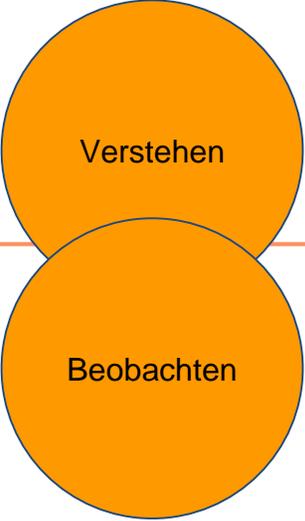
MEINE LÖSUNG MUSS NICHT DEINE LÖSUNG SEIN!

WIE SCHAUEN UNTERSCHIEDLICHE MENSCHEN AUF DIE SITUATION?

WIR NEHMEN IHRE JEWEILIGEN PERSPEKTIVE EIN UND SCHAUEN UNS DIE

WELT DURCH IHRE AUGEN AN

Design Thinking im Schnelldurchlauf



Verstehen

Beobachten

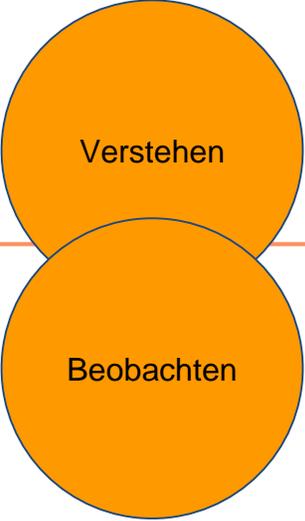
1. **Verstehen & Beobachten I:** Lerne deine Zielgruppe und ihre Bedürfnisse kennen (Interview)

Notizen zu deinem Gegenüber: *Welche Herausforderung hat dein Gegenüber? Für welches Problem sucht er/sie eine neue Lösung? Warum (Bedürfnis)? Was hat er/sie schon versucht? (Achtung: Wenig Zeit. Versuche deinem Gegenüber aufmerksam zuzuhören und frage punktuell nach. **Kein Dialog.**)*

(jeweils 4 Min)

Wichtig: Nutzt am besten eine Stoppuhr, um sicherzustellen, dass ihr beide gleiche Redeanteile habt.

Design Thinking im Schnelldurchlauf



Verstehen

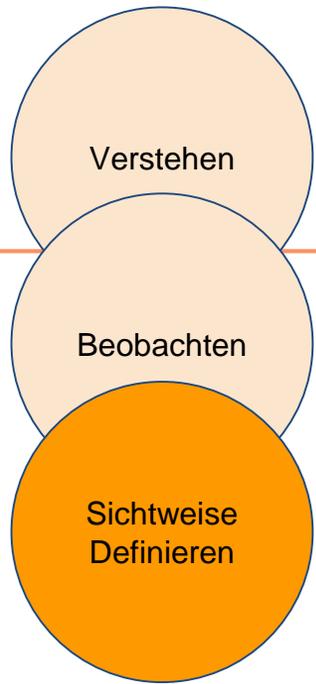
Beobachten

2. Verstehen & Beobachten II: Lerne deine Zielgruppe und ihre Bedürfnisse kennen (Interview)

*Welche Aussagen deines Gegenübers waren interessant? Welche haben dich überrascht? Frage nach und versuche noch mehr über die tatsächlichen Bedürfnisse und den Kontext deines Gegenübers zu erfahren (**Achtung:** An dieser Stelle schließen wir oft von uns auf andere.)*

(jeweils 4 Min)

Design Thinking im Schnelldurchlauf



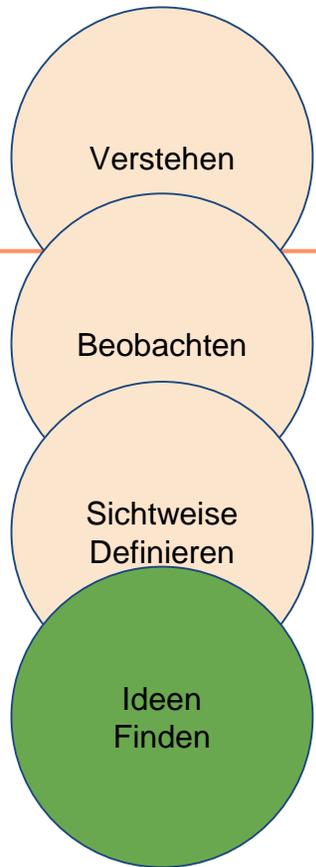
3. Sichtweise definieren: Reflektiere die Ziele & Bedürfnisse deines Gegenübers und unterstreiche / formuliere die wichtigsten nach deinem aktuellen Verständnis.

Sind dir irgendwelche wichtigen Rahmenbedingungen oder Besonderheiten aufgefallen? Was solltest du bei der Ideenentwicklung/Lösungsfindung unbedingt beachten? (Besondere Vorlieben, Einschränkungen, Kontext)

Definiere eine konkrete Fragestellung (Design Challenge) für eine zielgerichtete Lösungsfindung:

1. (Name deines Gegenübers) ...
2. möchte/braucht/sucht eine Lösung für (Zielstellung) ...,
3. weil er/sie (Bedürfnis/Begründung) ...

Design Thinking im Schnelldurchlauf



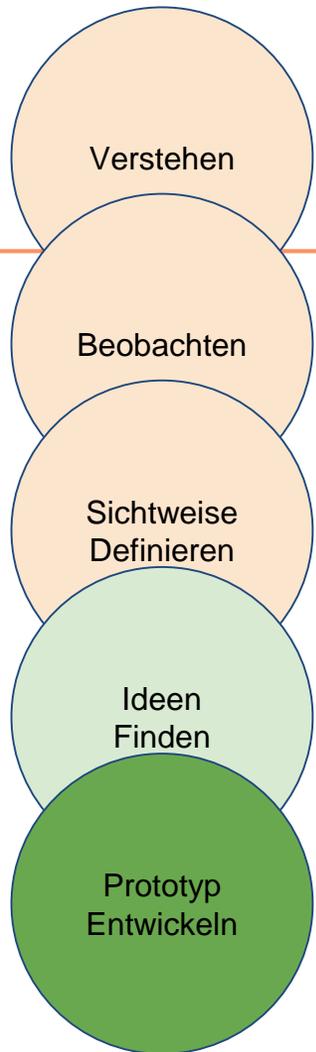
4. Ideen finden: Skizziere mindestens 3-5 neue Ideen für die definierte Problemstellung (4 Min)

Hilfestellungen:

- jede (auch vermeintlich verrückte/utopische) Idee zählt
- den/die inneren Kritiker:in jetzt zurückstellen
- denke konsequent aus der Perspektive deines Gegenübers

Hole dir danach, auf Ansage der Moderation, Feedback zu deinen ersten Ideen von deinem Gegenüber (jeweils 3 Min.). *Was gefällt? Was passt (noch) nicht gut? Welche neuen Ideen entstehen?* (Tipp: Nutze die Zeit insb. um noch mehr über deinen Gegenüber zu lernen und halte neue Ideen auf deinem Papier schriftlich fest.)

Design Thinking im Schnelldurchlauf

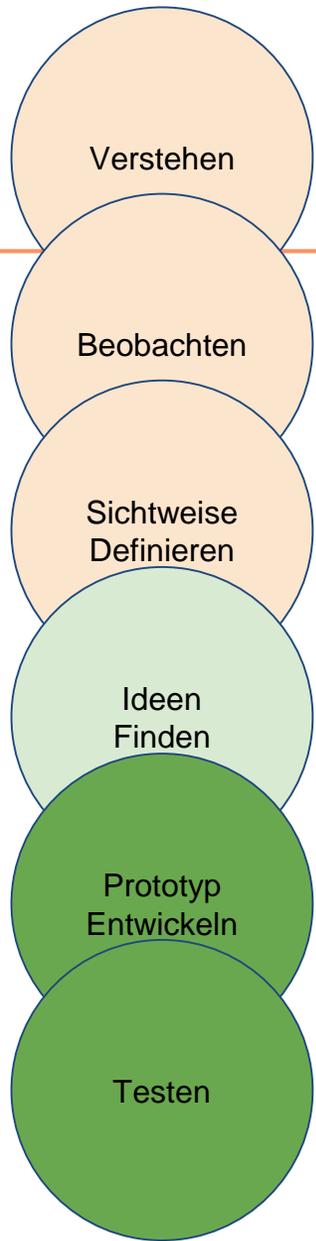


5. Prototypen entwickeln und testen. Reflektiere das Feedback und konkretisiere/verbessere eine Idee oder entwickle eine neue.

Hilfestellungen:

- Versuche deine Idee zu visualisieren bzw. für deinen Gegenüber (soweit wie auf einem weißen A4-Blatt möglich) greifbar/konkret zu machen.
- Welche weiteren Hilfestellungen / Ressourcen / Links / Kontakte kannst du deinem Gegenüber mit auf den Weg geben?

Design Thinking im Schnelldurchlauf



6. Teste deinen Prototyp. Stelle deine vorläufig finale Idee deinem Gegenüber in Kürze vor.

An dieser Stelle könntet ihr in einem "echten" Design Thinking Prozess weiteres Feedback für euren Prototypen erhalten und diesen daraufhin weiter verbessern und anpassen oder ggf. auch verwerfen und eine neue Idee entwickeln. Für heute dürft ihr eure Idee eurem Gegenüber überreichen und dieser entscheidet, wie er:sie sie für sich weiterdenken und nutzen kann.

Tauscht gerne auch eure Emailadressen aus, sodass ihr euch eure Prototypen und/oder andere Ideen im Nachgang schicken könnt.

Gemeinsame Reflexion

Wichtigste Take-Aways

Was:

- Design Thinking: Methode, Prozess und Haltung
- Einige Charakteristiken: Fokussiert die Nutzer:innen und deren Bedürfnisse, ist stark lösungsorientiert, ist geprägt von divergenten und konvergenten Kreativitätstechniken, versucht erst das Problem gründlich zu verstehen, damit die Lösung das Problem "bei der Wurzel packt" (Problemraum<>Lösungsraum), profitiert von Perspektivenvielfalt und heterogenen Teams, zahlt ein auf aktive Beteiligung und Selbstwirksamkeit, ist sehr dynamisch und macht oft viel Spaß :)

Wofür:

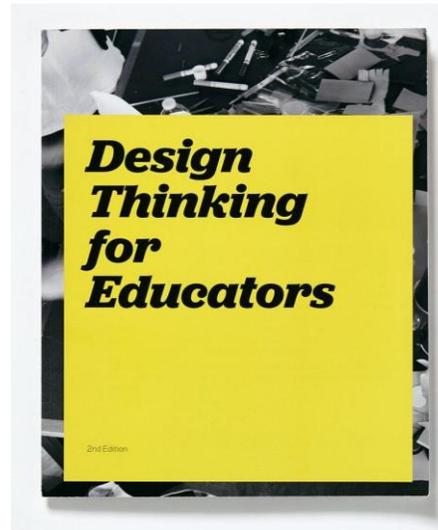
- Geeignet für kleine und große Herausforderungen im Schulalltag

Wie:

- Kann am Stück (als Sprint) oder verteilt auf einen längeren Zeitraum genutzt werden
- Einzelne Methoden lassen sich auch losgelöst vom Gesamtprozess effektiv nutzen

Weitere Ressourcen:

Buchtipps:



<https://www.hopp-foundation.de/schule/ausstattung/design-thinking-handbuch/>

<https://www.ideo.com/post/design-thinking-for-educators>

Fortbildungen:



Partizipative Schulentwicklung selbst anleiten

13. – 15.10.2022, Berlin

Anmeldung: <https://kurzelinks.de/xv1a>



Werkzeugkasten für partizipative Schulentwicklung

18. – 19.11.2022, online

Anmeldung: <https://kurzelinks.de/k7ic>

Weitere Termine auf Anfrage unter jest@initiative-neues-lernen.de

Bei Fragen stehen wir gerne zur Verfügung!



Jenny Stiebitz

+49 (0)176 – 2235 3844

jest@initiative-neues-lernen.de

Lisa Iking

+49 (0)172 4038813

liik@initiative-neues-lernen.de



Diese Präsentation steht unter der [CC BY 4.0-Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Die Urheberschaft bitte wie folgt angeben: Initiative Neues Lernen e.V. | Berlin (2022)