

Design Thinking im



1. PROBLEM?

PROBLEM ✓

2. EMPATHIE

→ verschiedene PERSPEKTIVEN

3. ZIELGRUPPE

→ teilen
→ strukturieren
→ analysieren
→ fokussieren / auswählen

→ **PERSONA**
personalisieren
lebendig machen

4. IDEEN SAMMELN

→ teilen
→ ordnen
→ auswählen

Jede Idee ist WERTVOLL!

gegenseitige INSPIRATION

5. PROTOTYP BAUEN

→ gegenstand
→ Rollenspiel
→ video
→ ...

IDEEN greifbar machen

PRÄSENTATION

→ ...

♀ 22 J. Adresse
Job
Tagesablauf
Hobbys
Freunde

Ideen sind



UNTERSTUFE

Fragestellung



„Wie sieht das PERFEKTE HAUS auf einem zu definierenden PLANETEN mit zu definierendem WETTER aus?“



RECHERCHE zu

- ▷ Beschaffenheit ERDE
- ▷ WETTERLAGEN
- ▷ HAUSBAU



DESIGN THINKING

konkret

Aufgabenstellung

„Plane ein artgerechtes GEHEGE für ein frei wählbares HAUS- oder NUTZTIER.“

RECHERCHE zu

- ▷ Haus- oder Nutztier
- ▷ Lebensraum
- ▷ Bedürfnisse (Platz, Nahrung)

MITTELSTUFE

Aufgabenstellung

„Plant einen fiktiven KLASSEN-AUSFLUG in ein Land eurer Wahl - inkl. einer PACKLISTE.“



RECHERCHE zu

- ▷ Land
- ▷ Sehenswürdigkeiten
- ▷ Klima
- ▷ Nationalgerichte
- ▷ kulturelle Besonderheiten (Musik...)



LITERATUR



- Hopp Foundation: Design Thinking
- Das Design Thinking Toolbook, München / Zürich, 2020.
- profil. Das Magazin für das Lehren und Lernen, 2/2021: „Mein Weg zum Design Thinking“, S. 14-16.
- Samuel Tschepe: „How Design Thinking can benefit Education“ publiziert auf medium.com in „The Startup“, 22.05.2018



WEBSEITEN



www.hopp-foundation.de
Handbuch „Design Thinking in der weiterführenden Schule“
Handbuch für Grundschule sollte demnächst erscheinen

Schultaschen-Projekt



Hopp Foundation

agile@school



RESSOURCEN



WEITERBILDUNG



„Design Thinking für den Unterricht“ @ eduLAB Academy

<https://basel.edulab.net>

FILME



Design Thinking und Schule-kurz erklärt für Lehrkräfte
<https://www.youtube.com/watch?v=jg7vnATuAZk>



Playlist Design Thinking@school
Deutsche Telekom Stiftung



TED-Talk Tom Nujec: Baue einen Turm forme ein Team
https://www.youtube.com/watch?v=H0_yKBitO8M



Playlist Design Thinking David Lee (DavidLeeEdTech, englisch)

SPIELE



Der Mikro-Abenteuer-Generator, 2022, Helvetiq/movetia/Stiftung Mercator Schweiz.

Disruptus, 2013, funnybone Toys (nur Englisch)

Rollenspiele wie z.B. „Aventyr“
→ Empathie

moderne Brettspiele wie Uluru, Cat Crimes, Smart Games-Spiele
→ Problemlösekompetenz