



Design Thinking



1. Design Thinking

1.1 Sechs Prinzipien

1. Fokus menschliche Bedürfnisse
2. flexibel und anpassungsfähig
3. Prototypen bauen
4. positive Fehlerkultur
5. kooperativ und multidisziplinär
6. Vertrauen und Spaß



1. Design Thinking

1.2 Fünf Phasen

1. Explorieren
2. Ideen entwickeln
3. Prototypen bauen
4. Testen und anpassen
5. Ausarbeiten

2. Entwicklung des Projekts

2.1 Explorieren

Für welche Altersgruppe entwickeln Sie Ihr Projekt?
Wie ist deren Lebenswelt?
Welche Bedürfnisse haben sie?

2. Entwicklung des Projekts

2.2 Ideen entwickeln

Welches Problem wollen wir lösen?
Welche Ideen haben wir?
Wie können wir der Zielgruppe helfen/
die Zielgruppe unterstützen?

2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

Wie sieht die Idee aus und wie funktioniert sie?

Think Pair Share:

1. Anfertigen einer Skizze (Funktionalität)
2. Gemeinsamer Bau eines Prototypen
 - Welche Materialien brauchen wir?
 - Welche Werkzeuge?
3. Termin mit NEO

2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.1 Die Lernumgebung

Wir fertigen eine Skizze an:
Wie teilen wir den Lernraum auf?
Wie arrangieren wir das Material?

2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.1 Die Methodik

Schreiben Sie in Ihr Artikulationsschema:

Welche Impulse geben wir?

Wie geben wir die Impulse?

Wie lange dauern wir?

Welche Reihenfolge sehen wir im Lernprozess?

2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.2 Medien und Sozialform

Wie aktivieren wir die Schüler*innen kognitiv?

Wie können wir sie unterstützen?

An welchen Stellen ist unserer Meinung nach Begleitung nötig?

Wie kann diese stattfinden?

Welche Struktur hat der Inhalt?

Welche Medien und welche Sozialform eignen sich dazu?

2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.3 Zeitplanung

Think - Share - Pair

Welche Zeiträume halten wir für notwendig?

2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.4 Pinnwand:

Reflektieren Sie!

Wie geht es uns jetzt mit der Planung?

Was fehlt?

Was fühlt sich wie an?



2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.4 Pinnwand:

Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse!



2. Entwicklung des Projekts

2.3 Prototypen bauen

2.3.5 Teamwork

Verfassen Sie einen Vertrag für Ihre Gruppe!

2. Entwicklung des Projekts

2.4 Test der Idee

Unterrichtssimulation

Schülerrollen

1. Lesen Sie Ihre Rolle/Bauen Sie ihr Szenario auf
2. Spielen Sie!
3. Reflexion