



INNOVATION IST KEINE MAGIE DESIGN THINKING IN DER SCHULE

EINFACH MAL MACHEN

-

KÖNNTE GUT WERDEN !

Was euch in diesem Workshop

NICHT

erwartet:

ABER ...

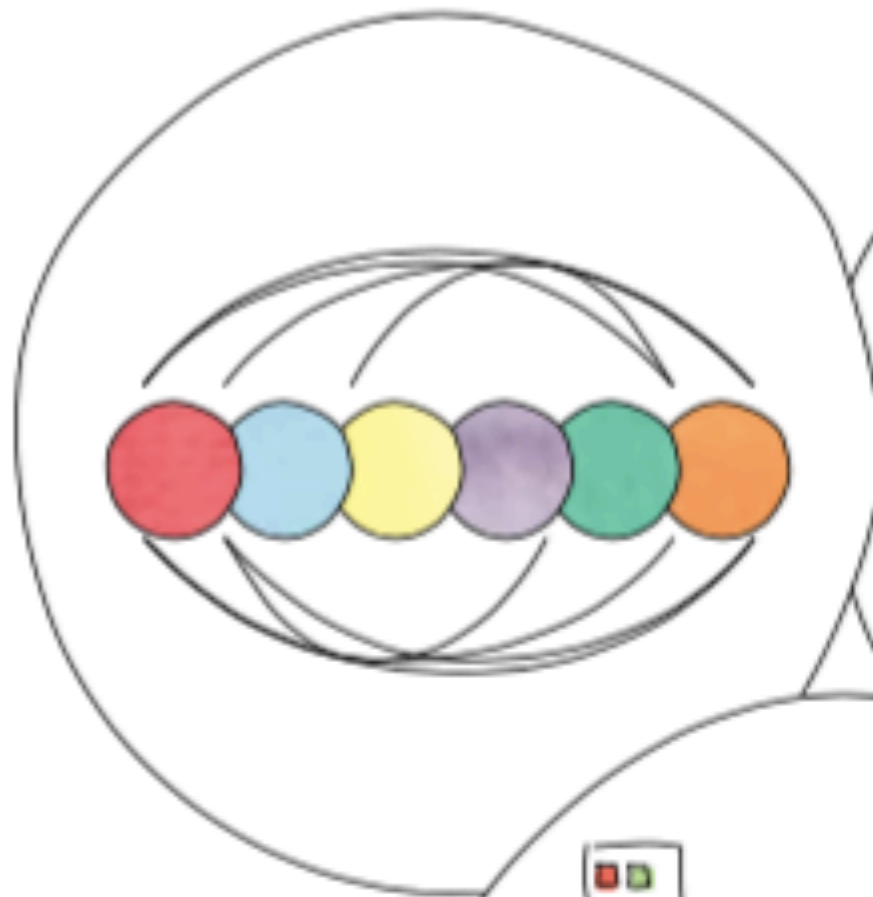
Design Thinking erklärt in 5 Minuten

„Wenn ich die Menschen
gefragt hätte, was sie wollen,
hätten sie gesagt: schnellere
Pferde.“

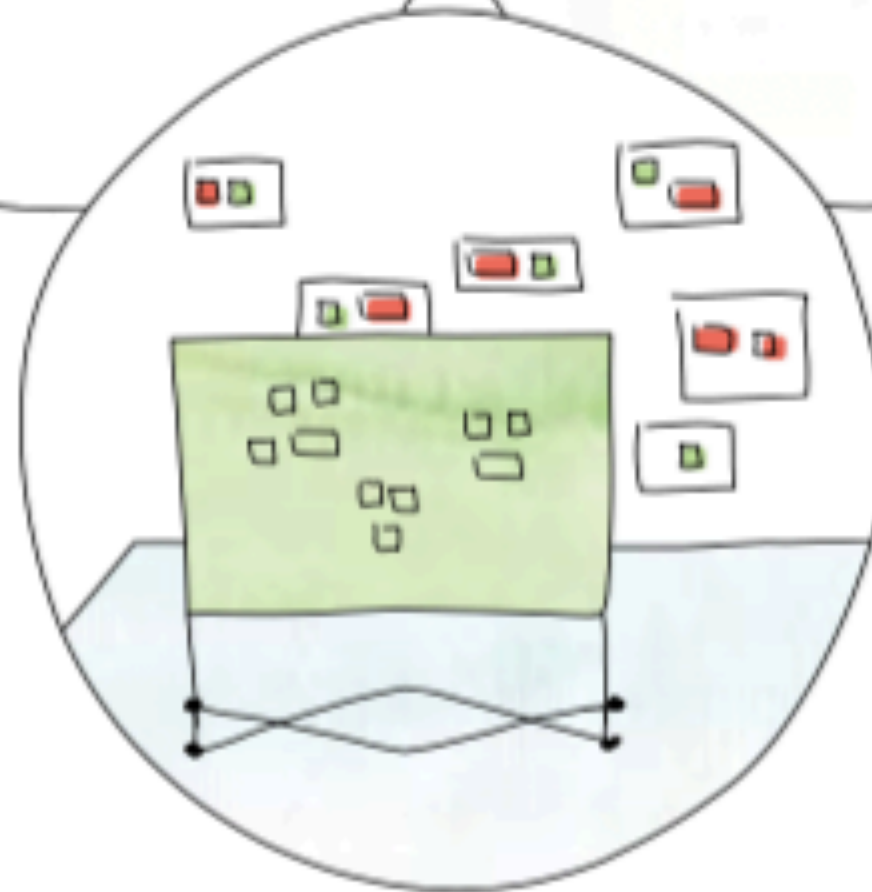
- *Henry Ford* -

OPTIMISTISCHE GRUNDHALTUNG

Der Prozess



Das Team



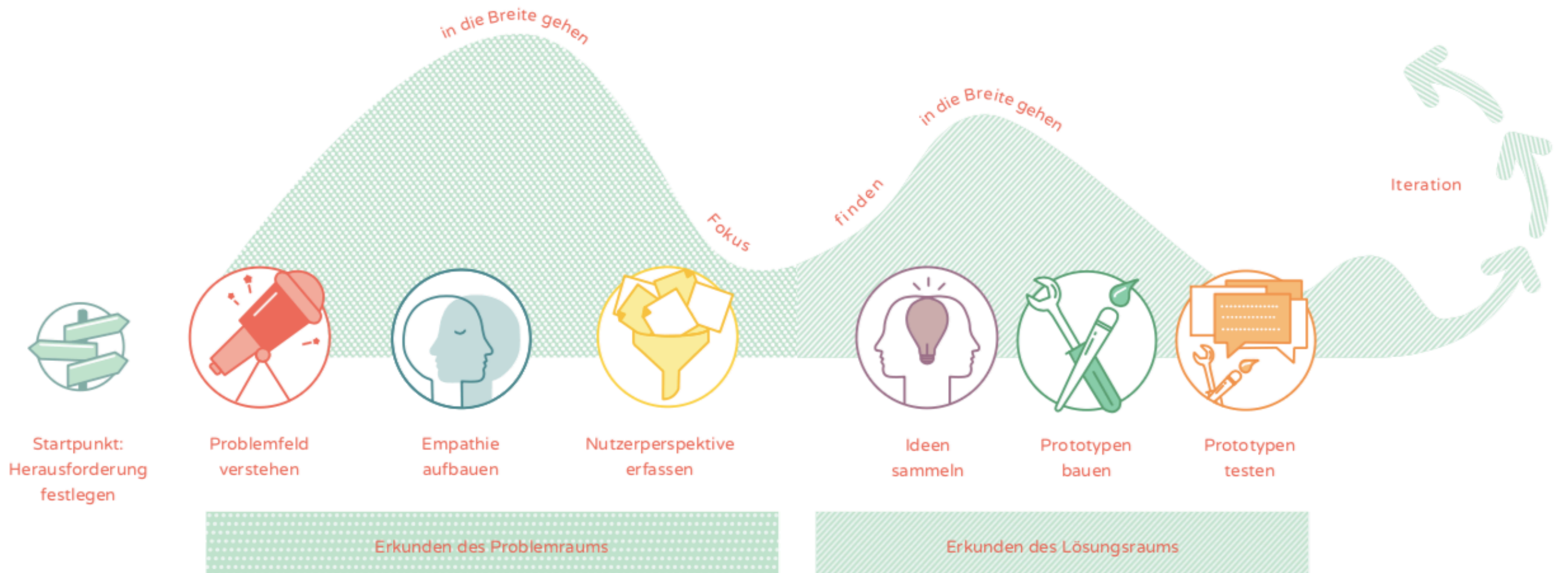
Der Raum

WIE KANN ICH DESIGN THINKING EINSETZEN ?

Mit Design Thinking kann man vielfältige Herausforderungen, auch im Bereich der Schulentwicklung, angehen!

Curriculum, Raumkonzepte, Prozesse, SchiLF-Tage, ...

DESIGN THINKING: DIE PHASEN



Schneewittchens

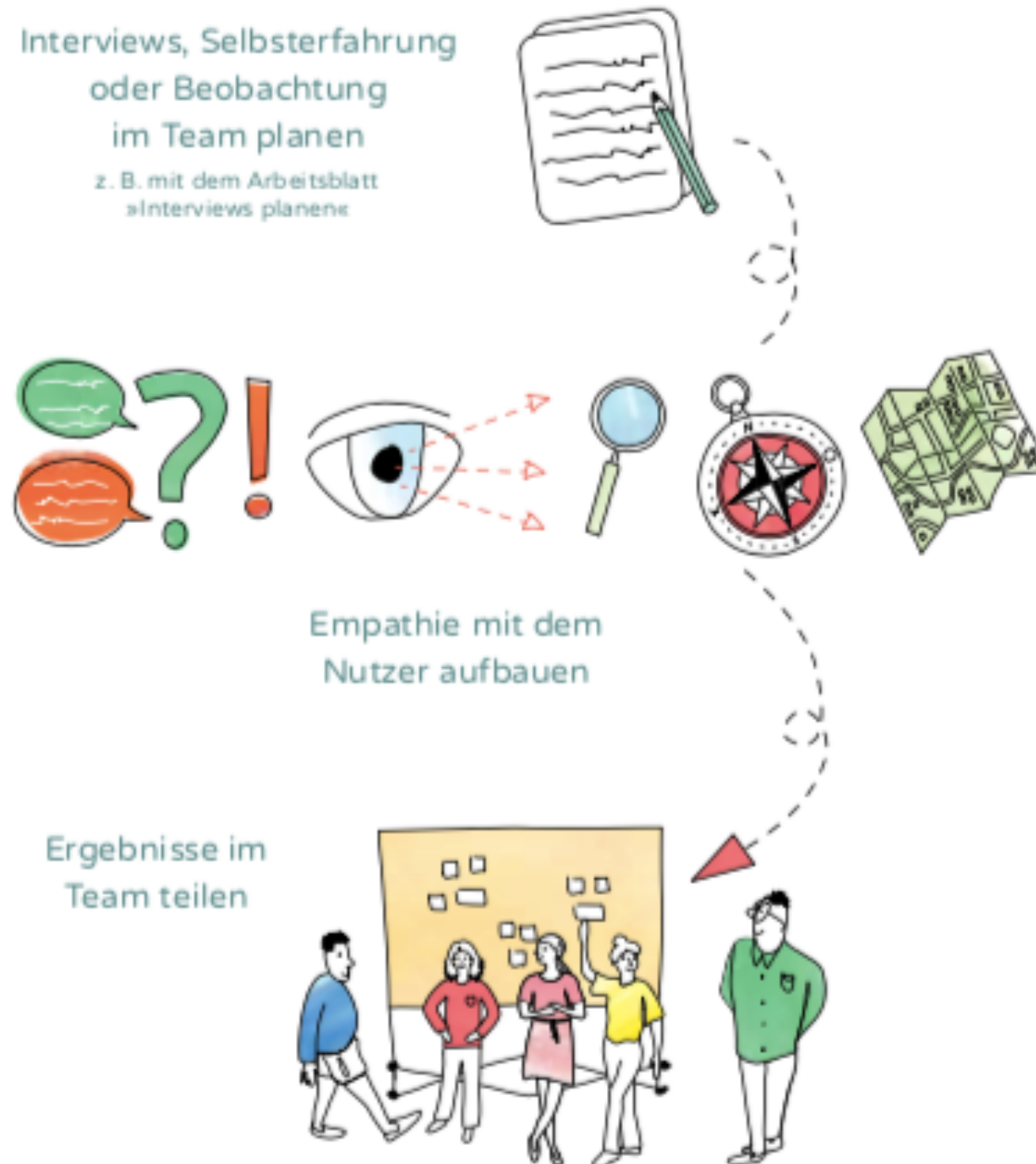
Fettnäpfchen

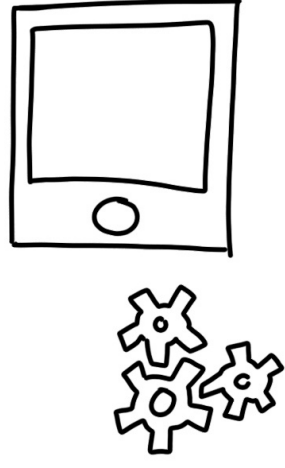
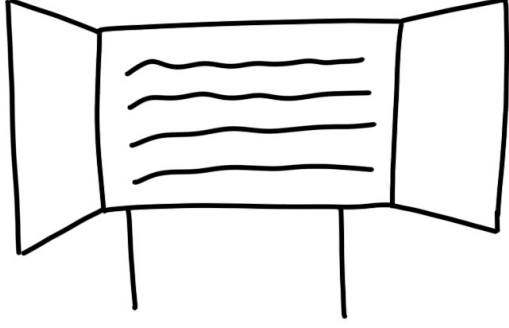
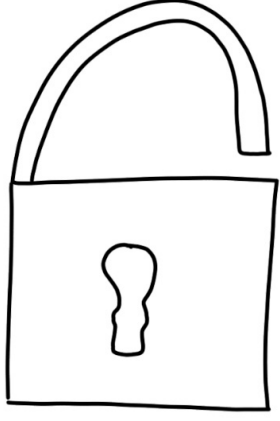
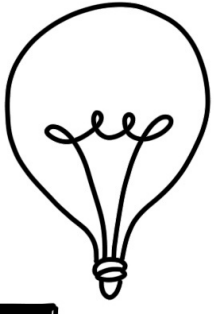
UNSERE HEUTIGE HERAUSFORDERUNG

„Wie können wir
Neuankömmlingen
den Start an unserer
Schule erleichtern?“

1. PHASE: PROBLEMFELD VERSTEHEN +

2. PHASE: EMPATHIE AUFBAUEN





G

A

U

D

I

EFFAZ

GRÜNDUNG

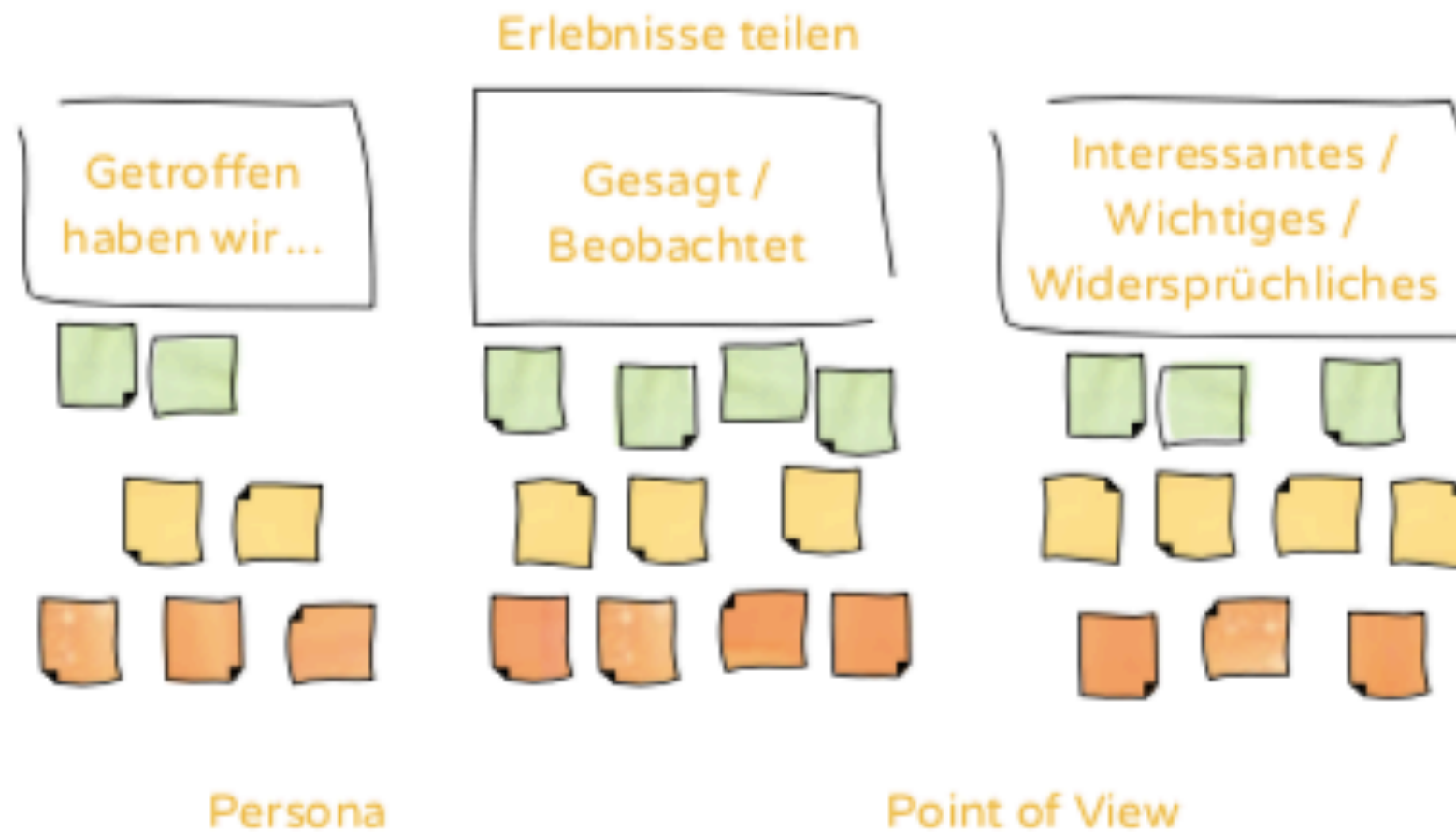
HERSTELLUNG

HERFÜHRUNG

LAGERUNG

VERKÄUF

3. PHASE: NUTZERPERSPEKTIVE ERFASSEN

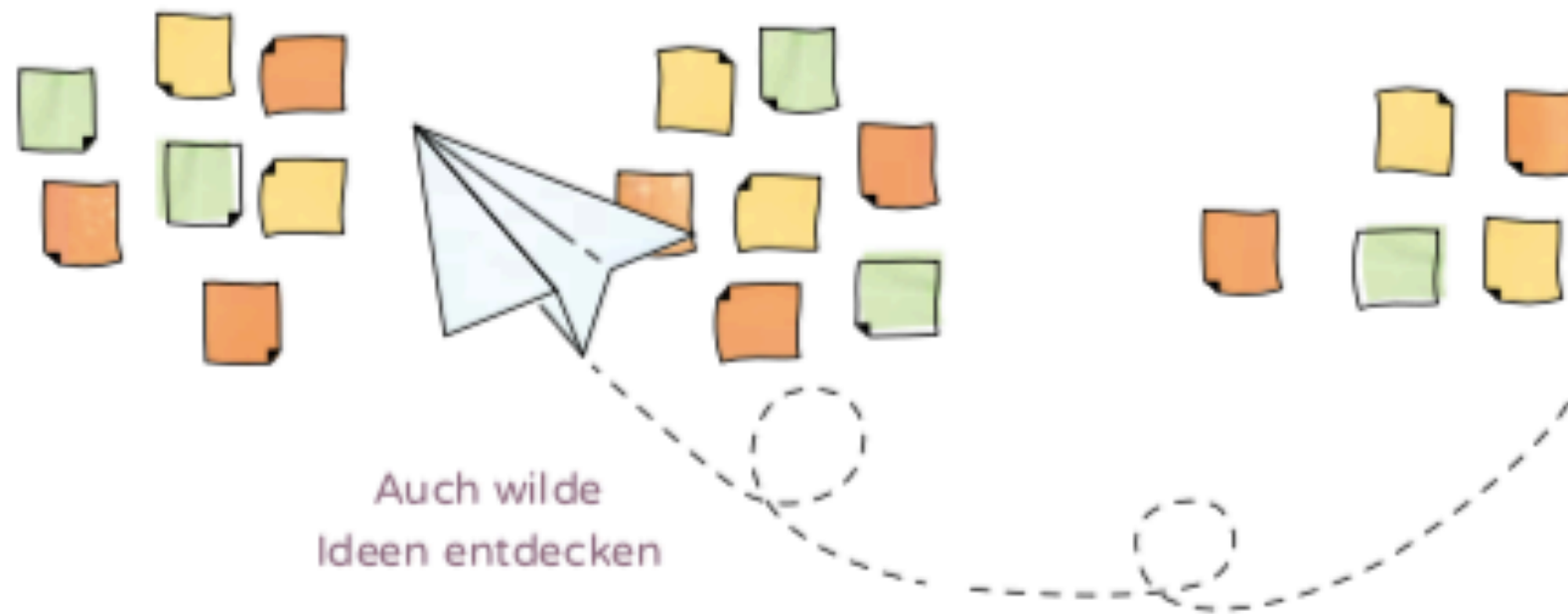


Paul (16 Jahre), ein Gymnasialschüler mit versetzungsgefährdenden Noten in Mathematik & Französisch, der durch kleine Misserfolge schnell demotiviert ist & aufgibt, wenn er zu Hause allein vor seinen Hausaufgaben sitzt, braucht eine Strategie, damit er bei der Erledigung der Hausaufgaben Erfolgsmomente erleben kann & durchhält.

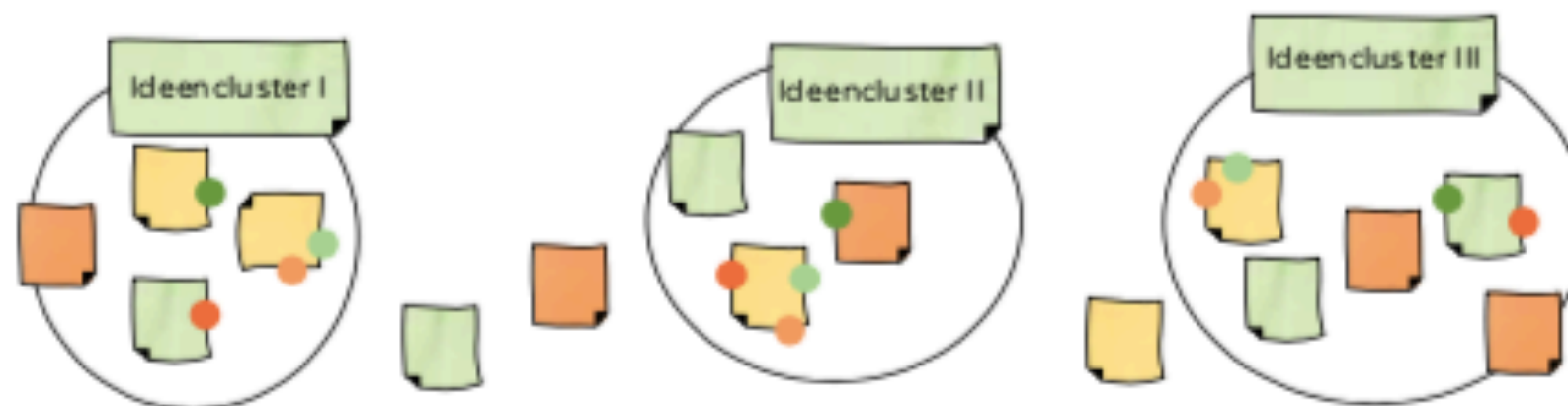
4. PHASE: IDEEN SAMMELN

Brainstorming-Methoden anwenden, um vielseitige Ideen zu generieren

Unterschiedliche Lösungen finden und Lösungsraum erkunden



Ideensortierung und -selektion

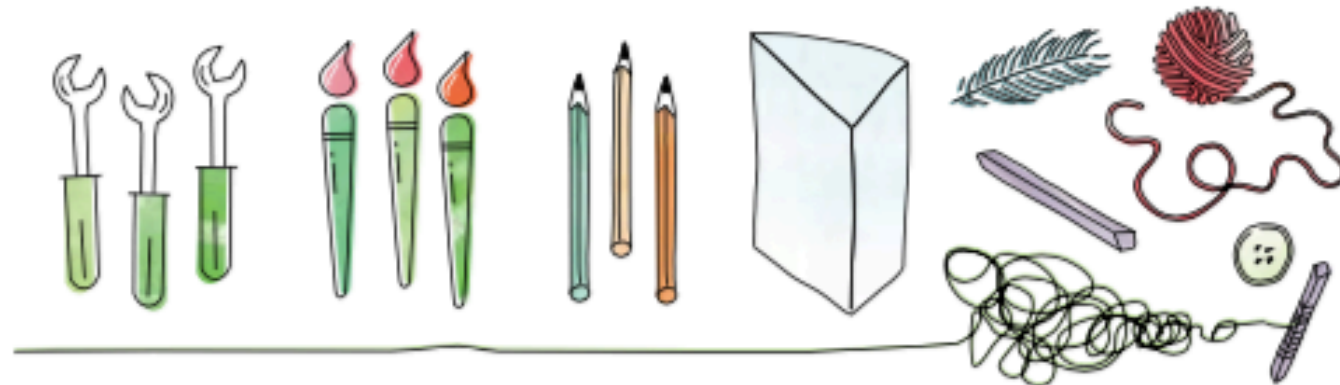


5. PHASE: PROTOTYPEN BAUEN

Unterschiedliche Vorstellungen im Team



Prototyp gemeinsam gestalten & Idee schnell greifbar machen



Idee kann präsentiert werden und wird testtauglich



5. PHASE: PROTOTYPEN BAUEN



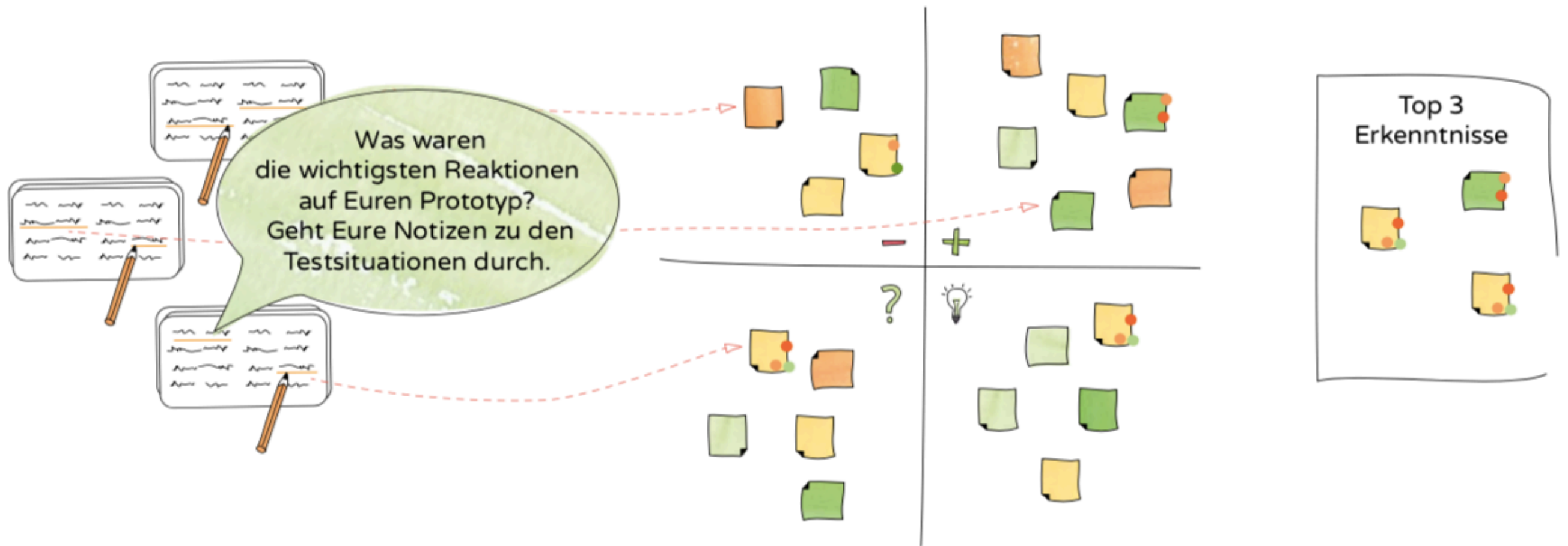
› Umgebungsmodelle machen eine neue Schulhofgestaltung greifbar.



Hopp Foundation: Design Thinking und Schule

› Durch einfache Prototypen können komplexe Softwarelösungen analog dargestellt werden.

6. PHASE: PROTOTYPEN TESTEN



PRODUKTIVE RÜCKGRIFFE:

DAS PRINZIP DER ITERATION



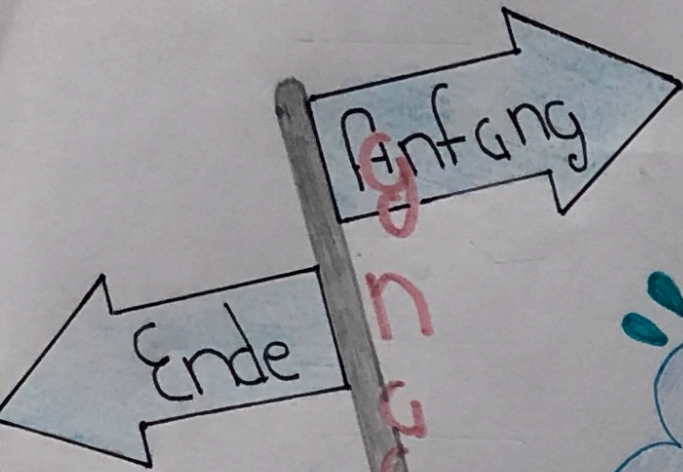
ZIEL

den Lösungsansatz verfeinern oder verwerfen

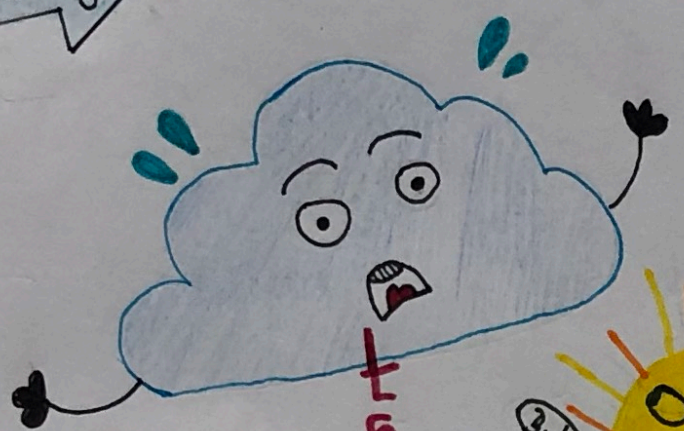
ARBEITSHALTUNG

offen, neugierig, optimistisch

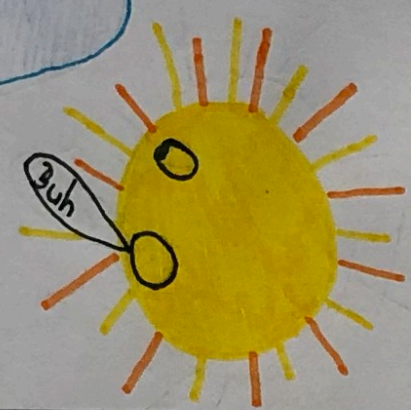
Ein anderer Blickwinkel



g
n
g
n
g
u



h
s
s
u



u
s
s
e
r
e

NEUVANKÖMMLING

n

f
r
e
s
e
r
e

e
s
s
e
r
e

i
t
s
s
e
r
e

g

h
s
s
e
r
e



Das ist Manni

Ängste:

- Gemobbt werden
- nicht gut aufgenommen zu werden
- keine Freunde zu finden



Wünsche:

- Raumpläne
- Netze Klassenkameraden
- Bezugsperson
- gut aufgenommen werden

Bedürfnisse

- Neustart
- Akzeptanz
- bessere Noten

Eigenschaften:

- verrückt
- liebevoll
- aufgeschlossen
- stur



Bis Ero
Gute chein

Raumplan
Winterbau

Waubau

Wegbegleiter

WEG -
BEGLEITER

Wunschluftballon:
- In diesem Luftballon sind
viele Wünsche enthalten.
Lass ihn platzen und
die Wünsche werden in
Erfüllung gehen. 😊

Design Thinking ist keine
Magie, aber ...

Einfach machen - könnte gut werden

Material:

- ▶ Hopp Foundation
- ▶ Baut eure Zukunft
- ▶ ideo.com

Kontakt:

- ▶ @FrauKers - a.kirsch@eichenlaubschule.de
- ▶ @Julia0Free - j.frei@eichenlaubschule.de