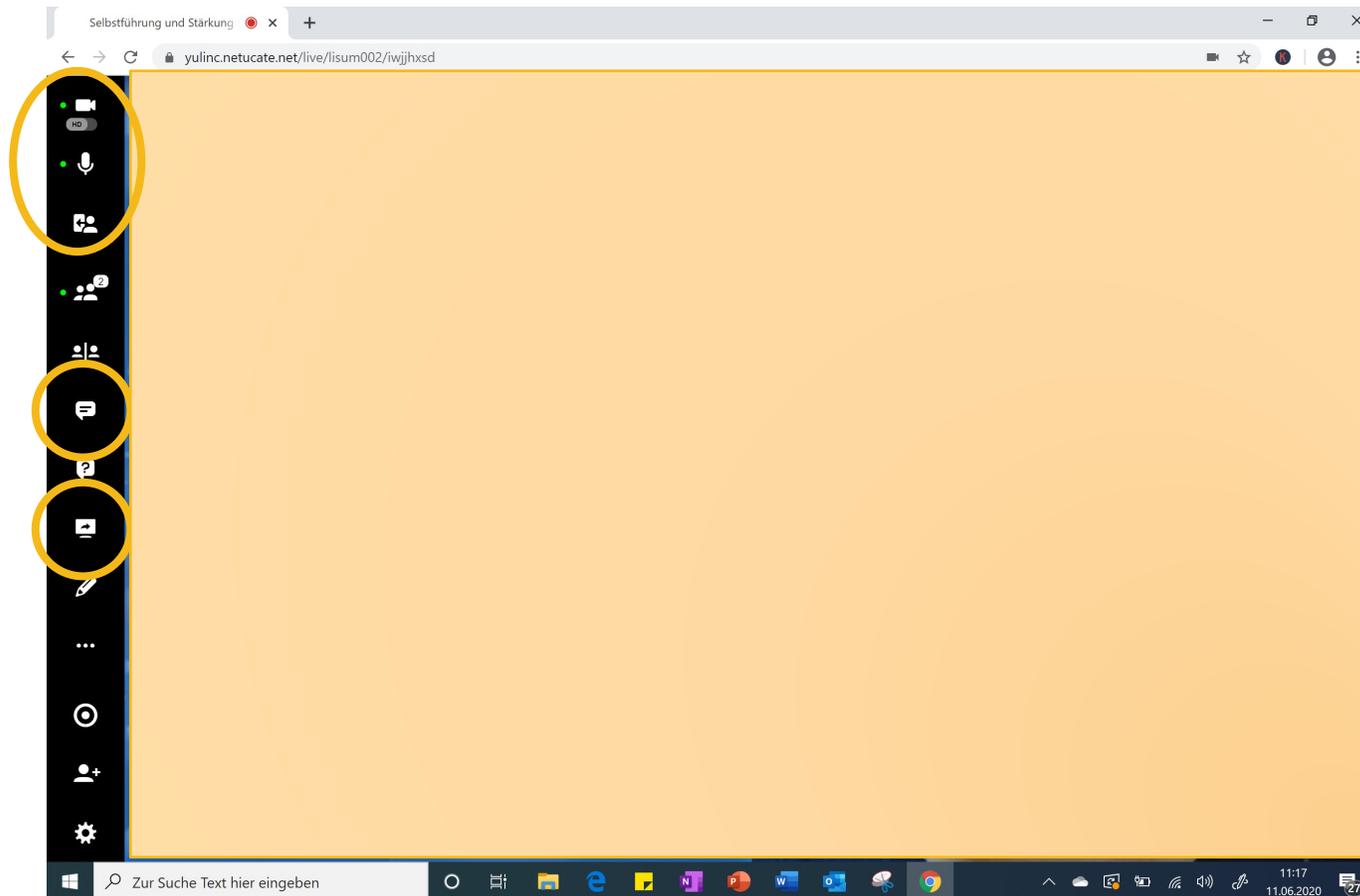




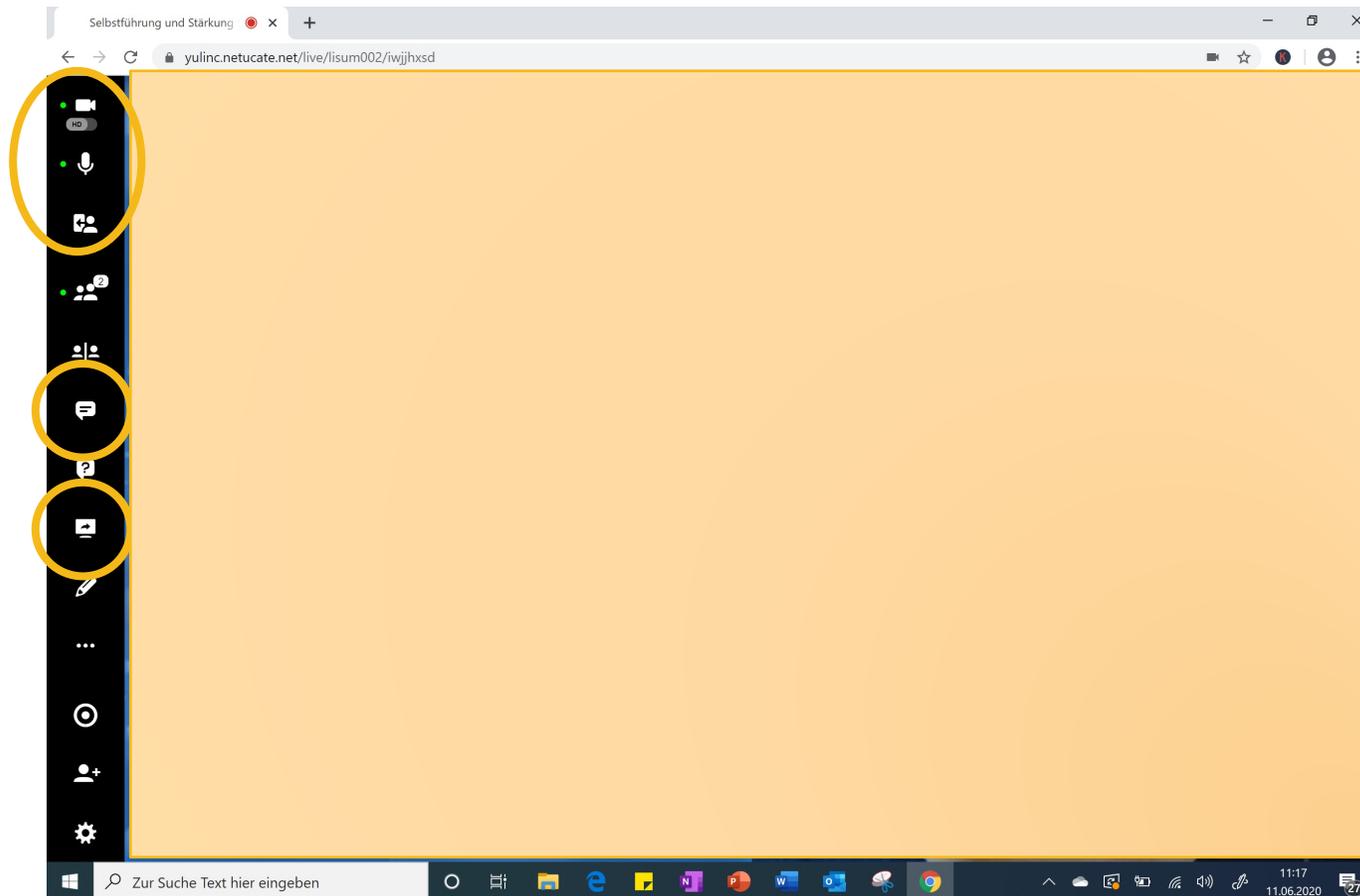
SCHULE WEITERDENKEN MIT DESIGN THINKING – INNOVATIONS- UND KREATIVTECHNIKEN FÜR DEN SCHULALLTAG

HERZLICH WILLKOMMEN



- Stummschalten
- Session verlassen
NICHT BEENDEN
- Gruppenchat/ Privater Chat
- Screen teilen/
Dokument teilen
(Mediathek)

HERZLICH WILLKOMMEN



Wo sitzen Sie gerade?
Schreiben Sie Ihre
Antwort in den Chat.

- Stumm halten
- Session verlassen
NICHT BEENDEN
- Gruppenchat/ Privater Chat
- Screen teilen/
Dokument teilen
(Mediathek)

In Kooperation mit...



Heraeus
Bildungsstiftung
PERSÖNLICHKEIT MACHT SCHULE

Initiative
Neues
Lernen

PARTIZIPATIVE
SCHULENTWICKLUNG

Zu meiner Person

- Coach für Mindful Leadership & New Work
- Ausgebildete Lehrerin für Mathematik/Geographie
- Berufserfahrung als Redakteurin im Schulbuchverlag
- Systemischer Coach & Innovationsmoderatorin
- Diverse Weiterbildungen, z.B. Teamcoaching, ZRM
- www.romymoeller.com | kontakt@romymoeller.com

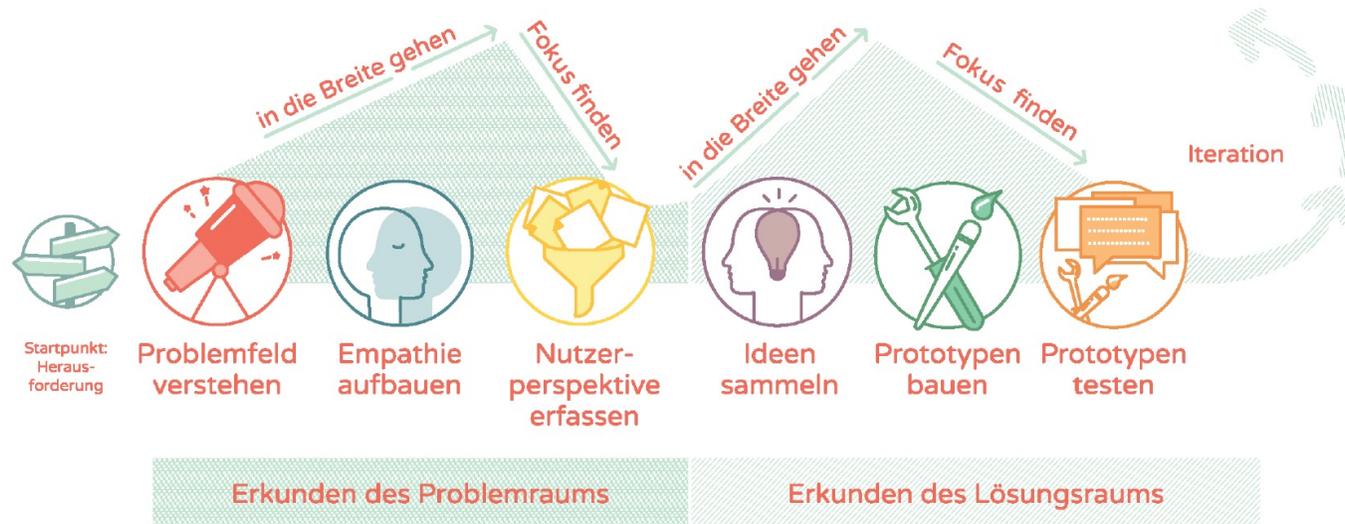




CHECK IN

1. Name
2. was verbindet die Figur mit mir?
3. Erwartung/ Wunsch
4. mich beschäftigt in SE.../ Meine Herausforderung ist ...
5. Nominierung

Der Design Thinking Prozess



Der Design Thinking Prozess



Weite & Enge

DESIGN THINKING UND SCHULE Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION for computer literacy & informatics

Learning by doing „einfach machen“

Visionen

Der Design Thinking Prozess



Weite & Enge

Heterogenes Team

Visionen

Learning by doing
„einfach machen“

Nutzerzentriert
Ressourcenorientiert
Kollaboration/ Partizipation
Prototypenfokussiert

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

AGENDA

1. Check In & Vorstellung
2. Regeln für Design Thinking
3. Unsere Praxis „Design Challenge“
4. Verstehen – PMI

MITTAGSPAUSE

5. Träumen – Vision 2025
6. Unsere Landkarte
7. Check out

1. Check In
2. Persona – Zielgruppe verstehen
3. Ideen entwickeln
4. Idee auswählen

MITTAGSPAUSE

5. Prototyping
6. Feedback
7. Check out

Methode an einem Beispiel erlernen
→ Direktes erleben
→ Reflexion der Methode

Regeln

1. Arbeits „DU“ okay?
2. Respekt und Wertschätzung – Schutz- und Lernraum
3. Es bleibt alles hier im „Raum“
4. Offenheit und ehrliches Feedback
5. alle Lernende und Impulsgeber
6. Pünktlichkeit und Verbindlichkeit

Was ist Ihnen/euch noch wichtig?

Design Thinking Regeln

Nur einer spricht.

Titel und „Sie“ bleiben draußen.

Diskutiere nicht die
alten Ideen.
Finde neue.

Denke nicht zu
kompliziert und
sprich aus, was du
denkst.

Scheitere oft und
früh.

Jede Idee
zählt.
Quantität ist
wichtig.

Vermeide Kritik.
Besserwissen
sind nicht
gefragt.

Baue auf den Ideen
anderer auf.

Mach klar, wo du
stehst und was
dich antreibt.

Bleib beim Thema
und beachte die Zeit.

Hab Spaß.

Unterstütze
verrückte Ideen.

Übung: Regeln visualisieren

Visualisiere eine Regel auf einem Blatt Papier.

Danach „Regel raten“

Wer weiß, welche Regel es ist, schreibt es in den Chat.

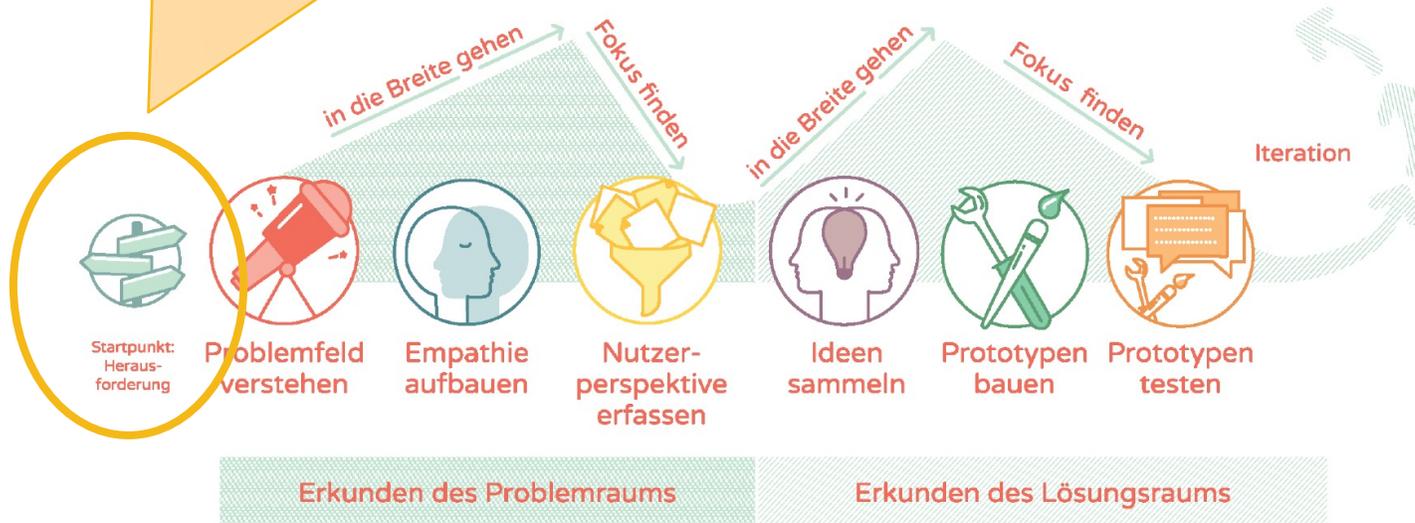
Für was genau brauche ich Moderation in einem SE-Prozess?

Braindump
statt Brainstorming



Reflexion & Pause

Design Challenge: Mit welcher Herausforderung beschäftigen wir uns?



Der Design Thinking Prozess

Design Challenge formulieren

Wie schaffen wir es, dass

- Lösungsoffene Fragestellung
- Nutzerorientierte Fragestellung
- Eingrenzung auf eine Nutzergruppe

Beispiel: Wie schaffen wir es, das gesamte Kollegium bei Veränderungsprozessen mitzunehmen?

Nicht: Welche Kompetenzen braucht mein Kollegium?

PMI: Was läuft gut? Was schlecht? Was ist unklar?



Der Design Thinking Prozess

Design Challenge

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

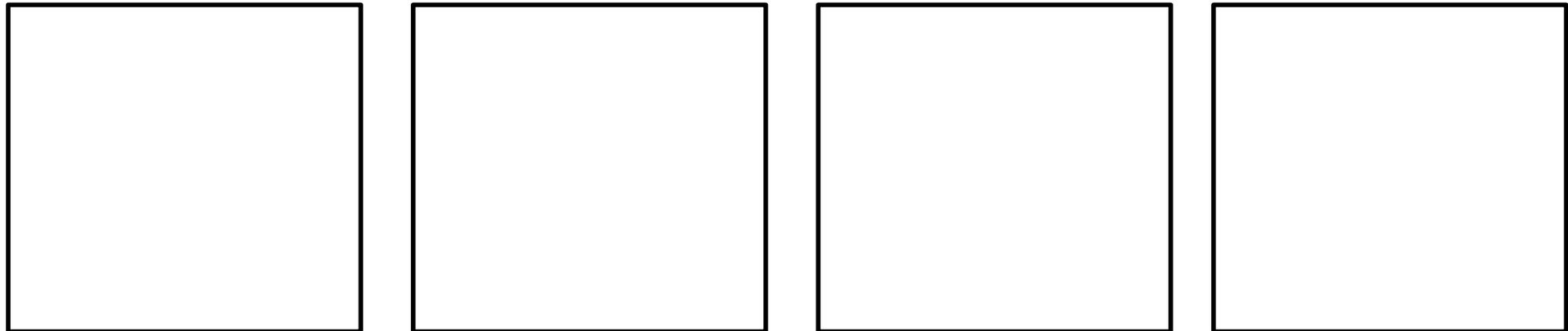
HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Visual Talk

Ich erzähle euch eine schöne / positive Geschichte zu unserem Thema

Visualisieren

- a. Die ich selbst erlebt habe oder
- b. Die mir erzählt wurde

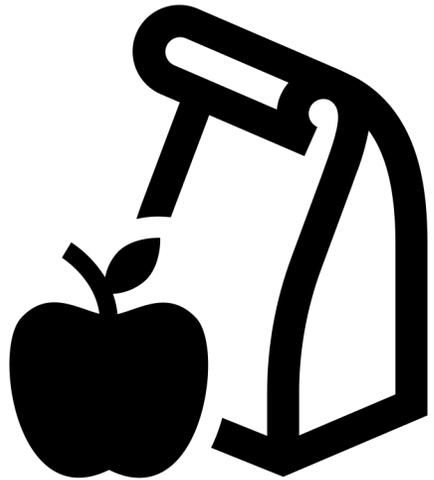


Four empty square boxes arranged horizontally, intended for drawing or visualization of the stories mentioned in the list above.

PMI

Braindump

- Was läuft gut?
- Was läuft schlecht?
- Was ist unklar?



Mittagspause



Bodyscan

Der Design Thinking Prozess



Design Challenge

PMI

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Zukunft 2026

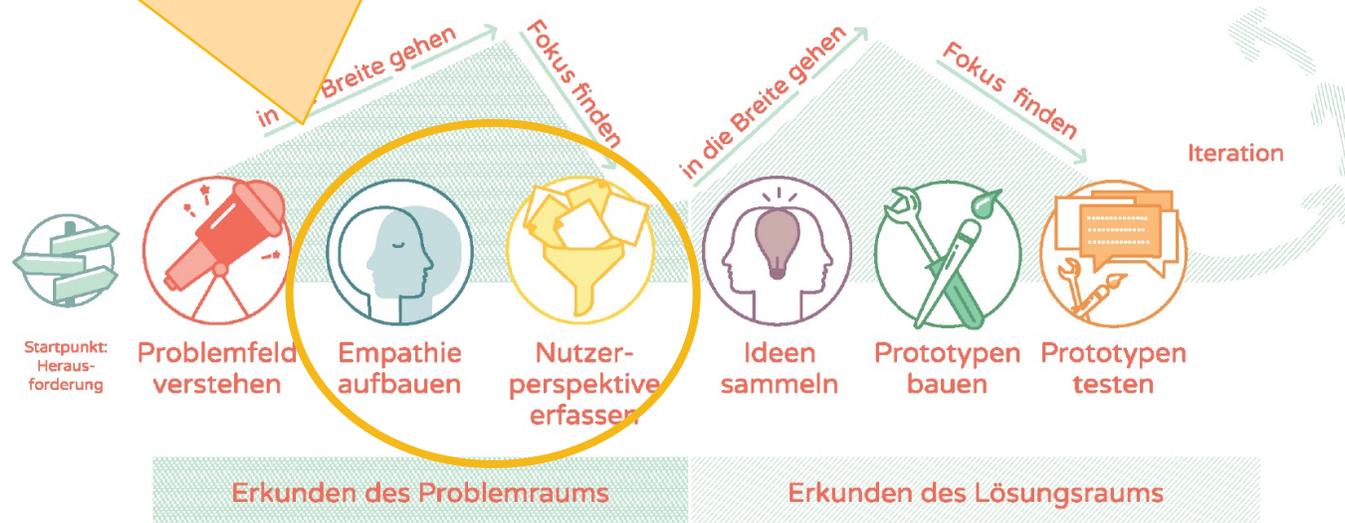
- Was erträume ich mir ...?
- Was wäre, wenn alles möglich wäre?
- Wo würden wir dann in 5 Jahren stehen?

**Visualisieren &
Träumen**

Jeder für sich – 30 Minuten – und danach im Padlet einstellen.

Landkarte:

Was ist unserer sicherer Hafen (+), was sind unsere Herausforderungen (-) und was ist unsere Zielvision (♥)?



Der Design Thinking Prozess

Design Challenge

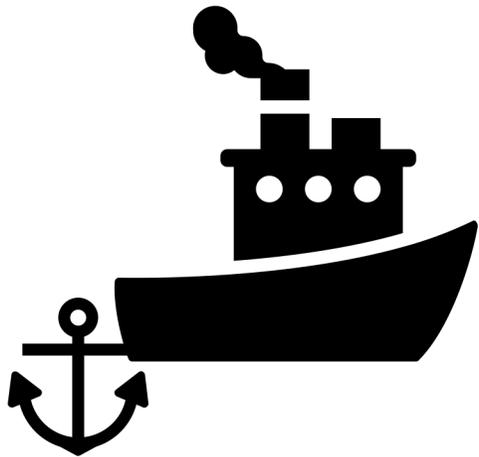
Vision

PMI

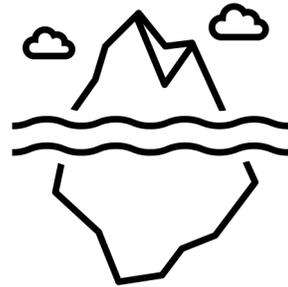
DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

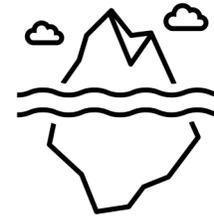
Unsere Landkarte



Was schätzen wir?
Was sind unsere Ressourcen?
Worauf können wir aufbauen?



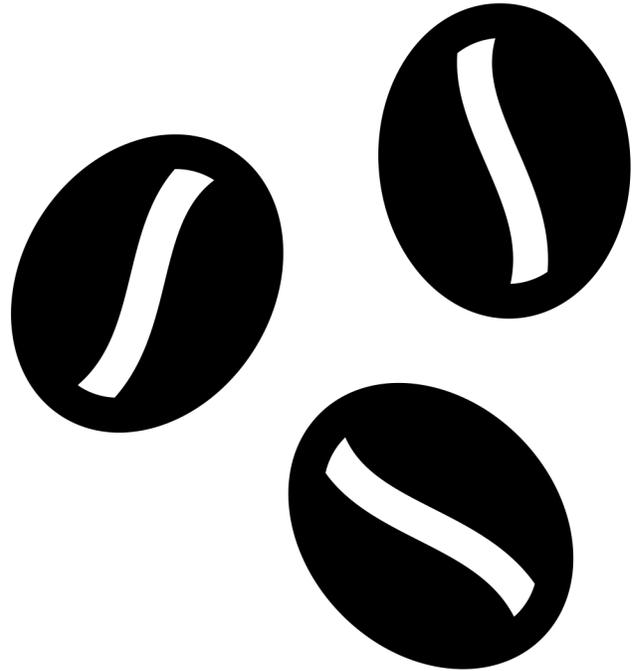
In meinem
Einflussbereich



Außerhalb meines
Einflussbereichs



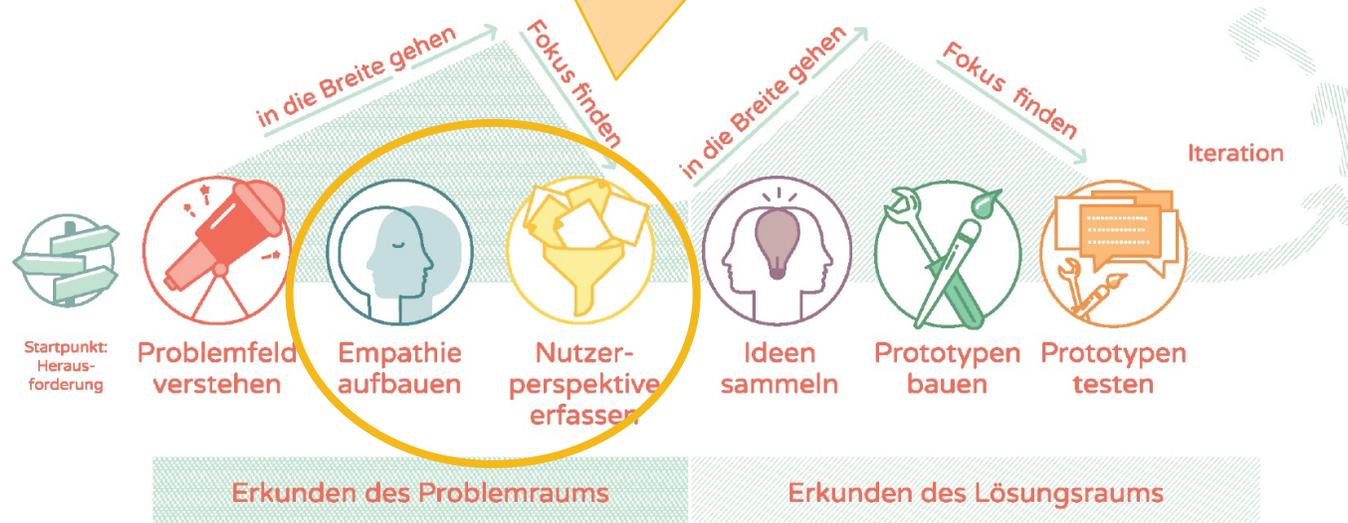
Unsere Trauminsel



Pause

Point of View:
Herausforderung konkretisieren.

Der Design Thinking Prozess



Design Challenge

Vision

PMI

Landkarte

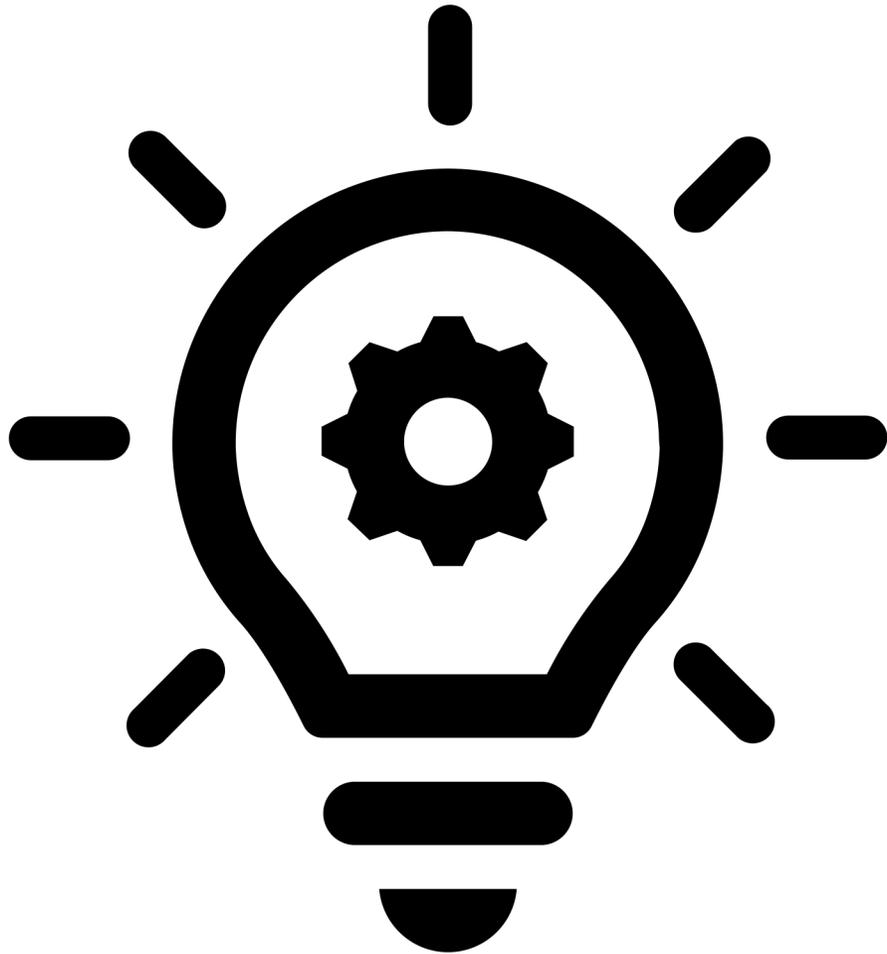
DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

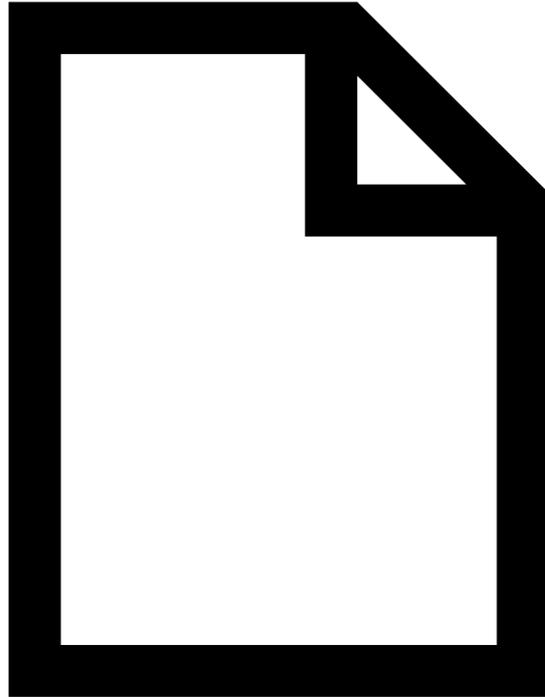
Point of View

- Wenn ihr an die Verbesserung / Weiterentwicklung denkt, wer sollte dabei besonders berücksichtigt werden? Schüler*innen / Lehrer*innen / Eltern?
- Wen betrifft Weg zur Vision am meisten? Wie stehen die Beteiligten zueinander? Von wem wird Veränderung erwartet?
- Entscheidet euch für eine Personengruppe

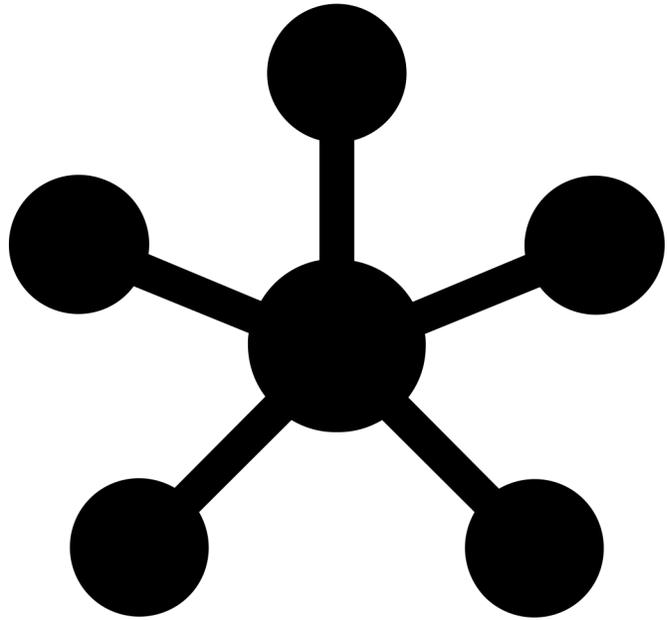
WAS ist das Problem? Aus wessen Sicht wollen wir das Problem lösen – **WER?**



Check
out



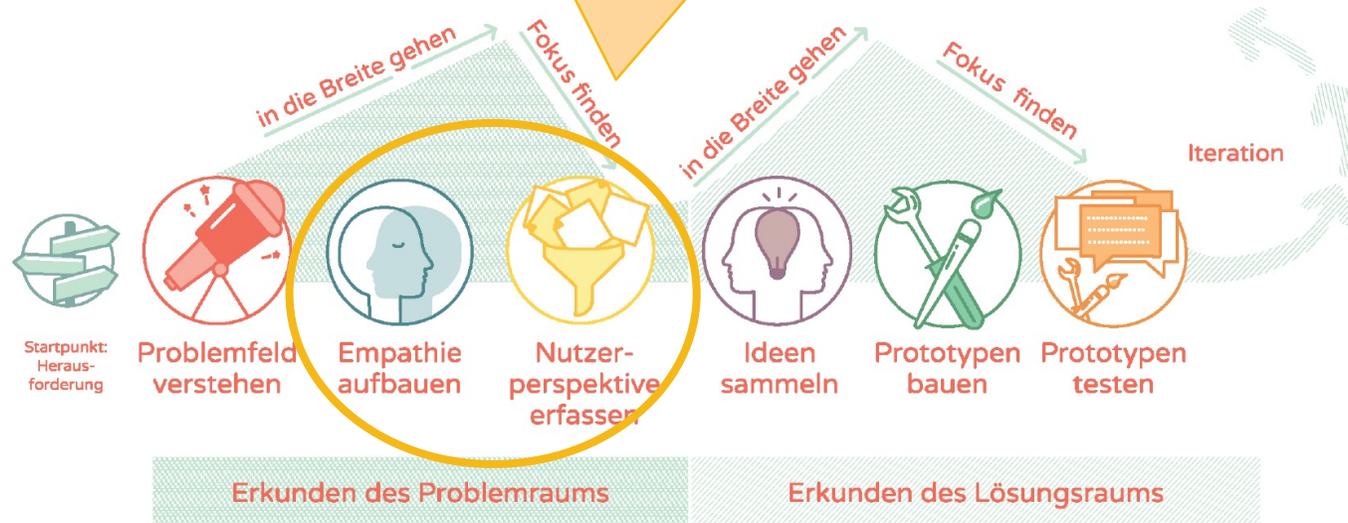
Warm up Tag 2



Was ist von
gestern „hängen“
geblieben?

Point of View:
Herausforderung konkretisieren.

Der Design Thinking Prozess



Design Challenge

Vision

PMI

Landkarte

DESIGN THINKING UND SCHULE Ein Handbuch für den Schulalltag  HOPP FOUNDATION for computer literacy & informatics

AGENDA

1. Check In & Vorstellung
2. Regeln für Design Thinking
3. Unsere Praxis „Design Challenge“
4. Verstehen – PMI

MITTAGSPAUSE

5. Träumen – Vision 2025
6. Unsere Landkarte
7. Check out

1. Check In
2. Persona – Zielgruppe verstehen
3. Ideen entwickeln
4. Idee auswählen

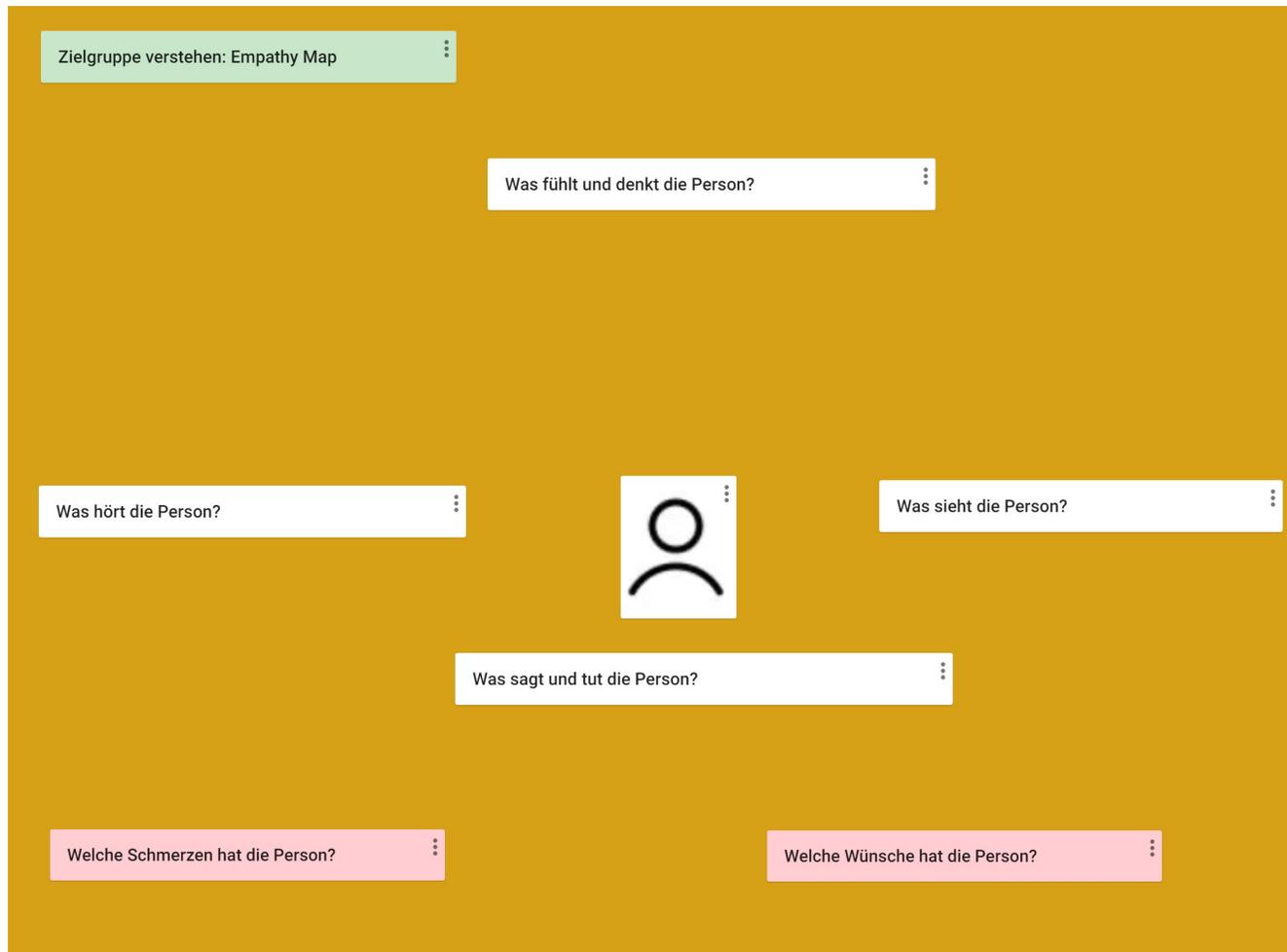
MITTAGSPAUSE

5. Prototyping
6. Feedback
7. Check out

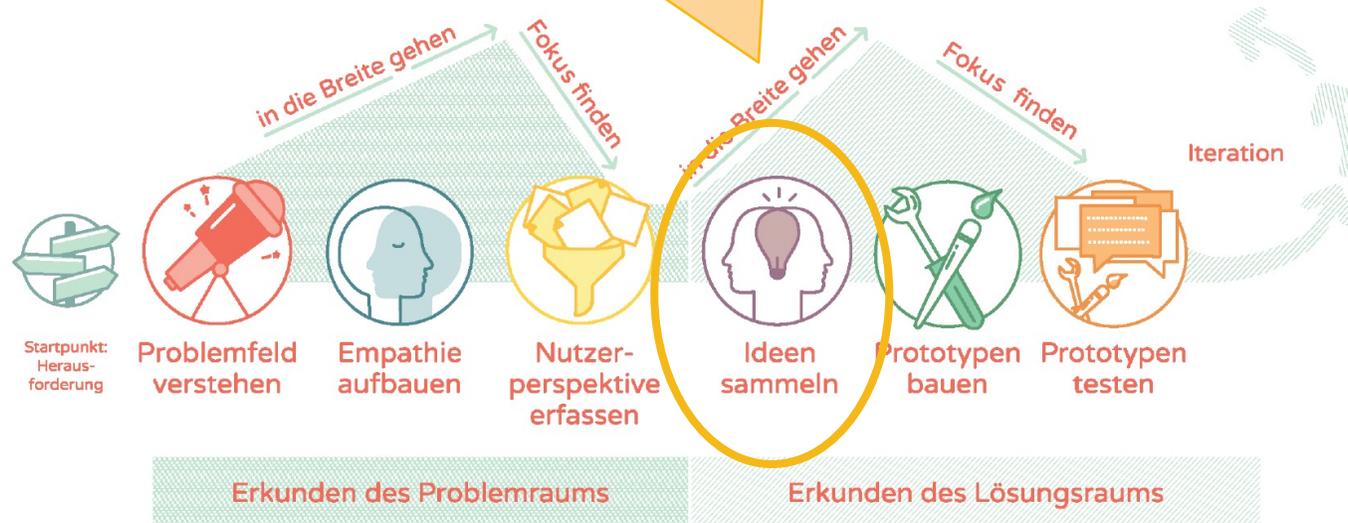
Methode an einem Beispiel erlernen
→ Direktes erleben
→ Reflexion der Methode

Zielgruppe verstehen – Empathy Map

Danach die
Herausforderungsfrage
nochmal schärfen



**Ideenentwicklung:
Quantität vor Qualität**



Der Design Thinking Prozess

Design
Challenge

Vision

Persona-
Arbeit

PMI

Landkarte

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Ideenentwicklung

1. Braindump:

Was fällt euch ein, die Herausforderung zu lösen/ zu umgehen?

2. Kreativmethode II

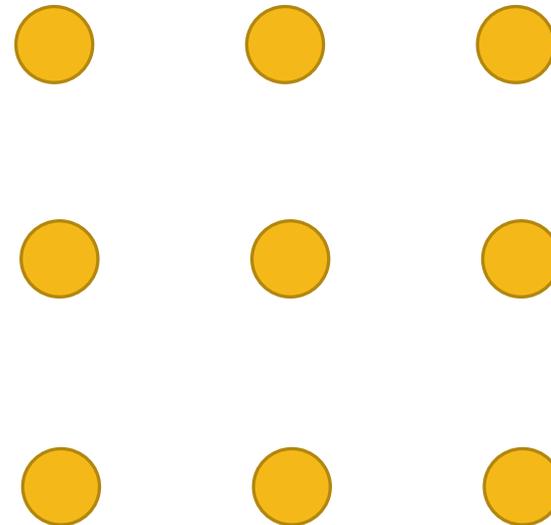




Pause

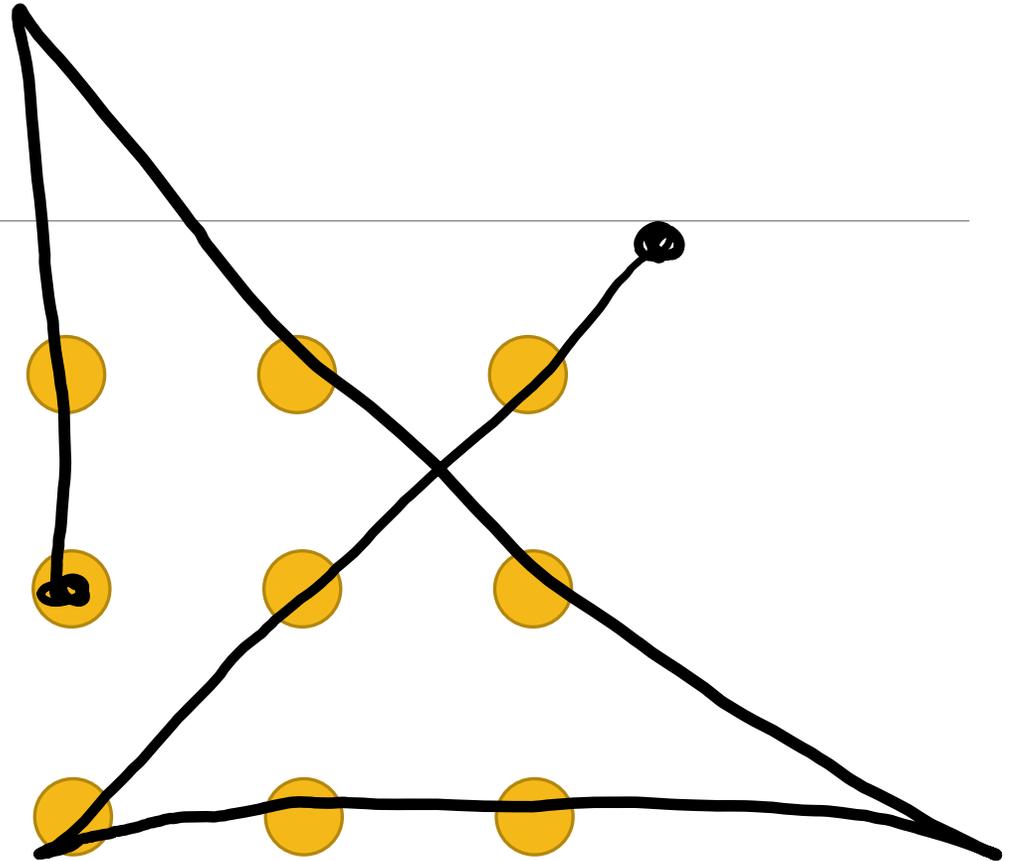
Aktivierung

Verbinden Sie die 9 Punkte mit 4 Linien,
ohne abzusetzen.



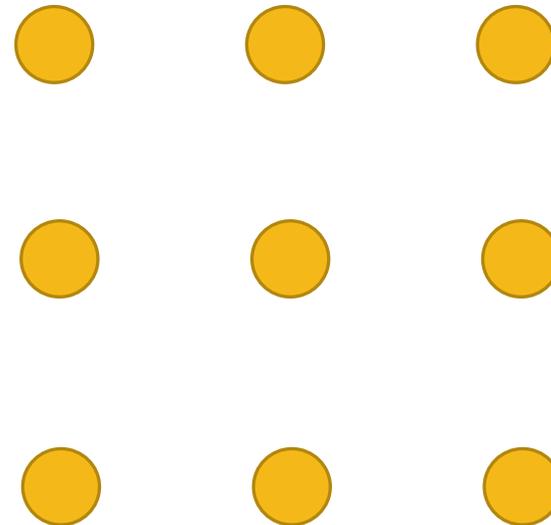
Aktivierung

Verbinden Sie die 9 Punkte mit 4 Linien, ohne abzusetzen.



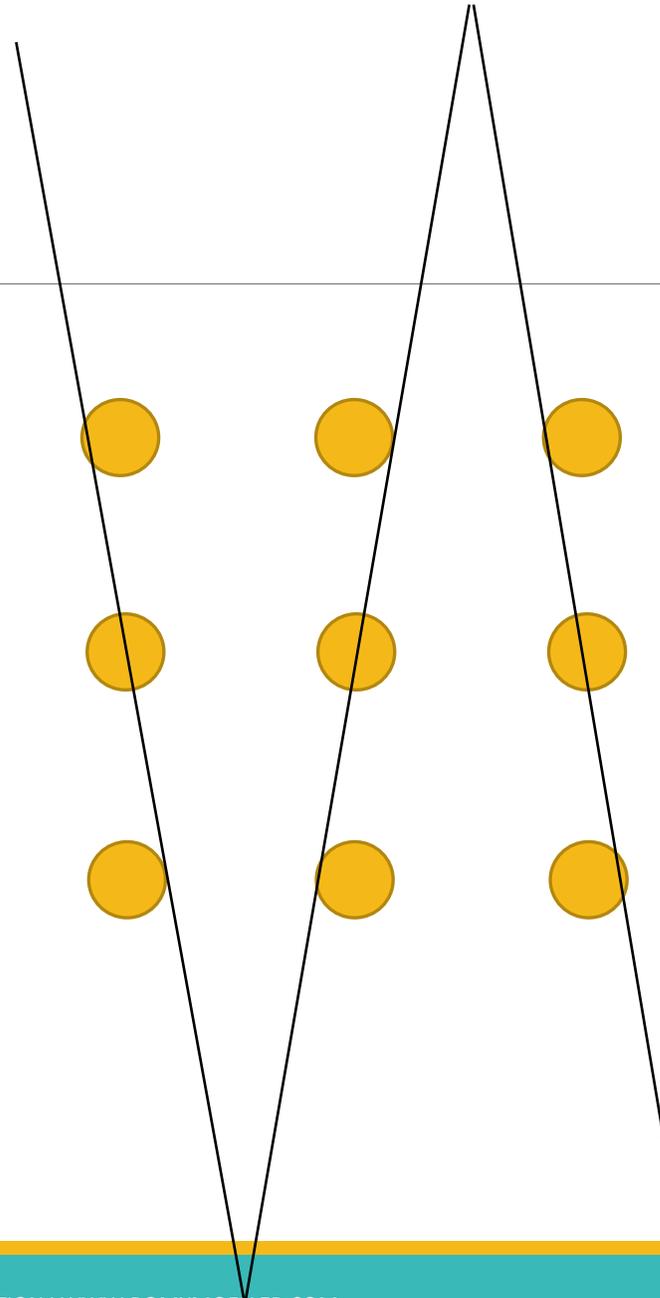
Aktivierung

Verbinden Sie die 9 Punkte mit 3 geraden Linien, ohne den Stift abzusetzen.



Aktivierung

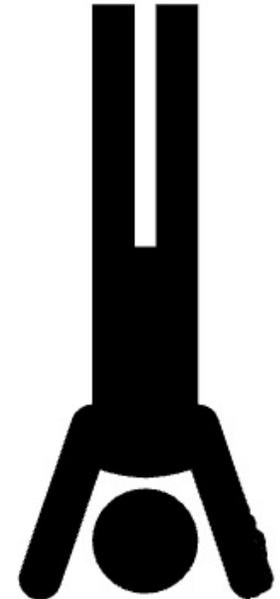
Verbinden Sie die 9 Punkte mit 3 geraden Linien, ohne den Stift abzusetzen.



Kopfstandmethode

Was können wir tun, um unser Ziel **nicht** zu erreichen?

Schreibe alle Ideen auf ein „Schmierblatt“



Kopfstandmethode

Was können wir tun, um unser Ziel **nicht** zu erreichen?

Schreibe alle Ideen auf ein „Schmierblatt“

Ideen umdrehen.



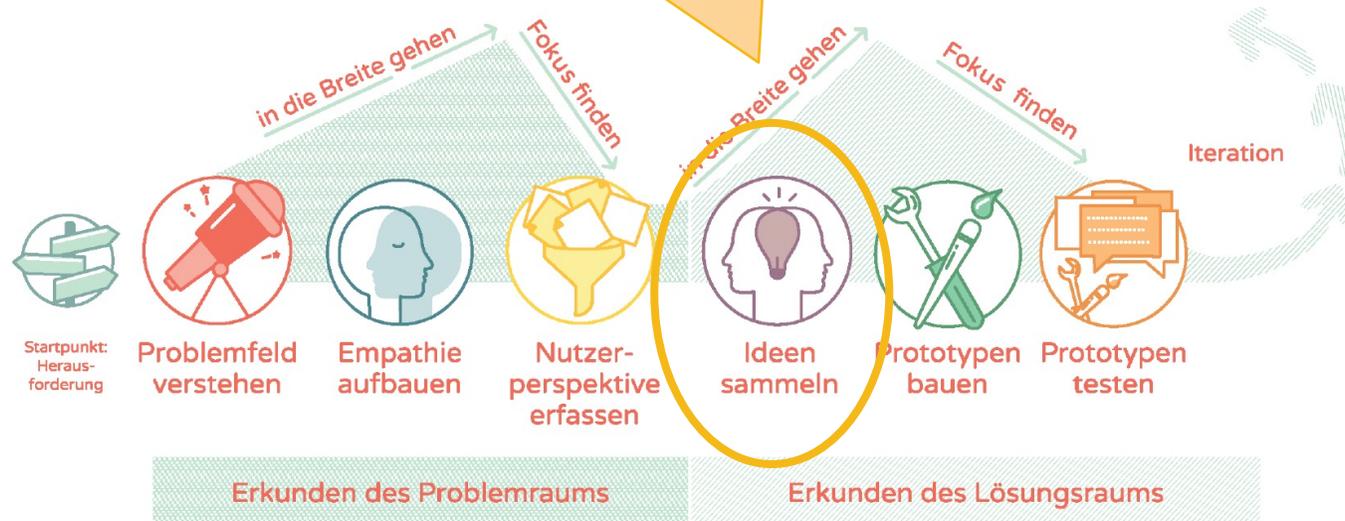
Weitere Kreativmethoden

- Was würde google tun?
- Was wäre, wenn Geld und Zeit keine Rolle spielen würde?
- Reizwort
- 6 – 3 – 5

→ wichtig: aufeinander aufbauen – weiterdenken – verrückt denken

Ideenentwicklung:
Quantität vor Qualität

Der Design Thinking Prozess



Design Challenge

PMI

Vision

Landkarte

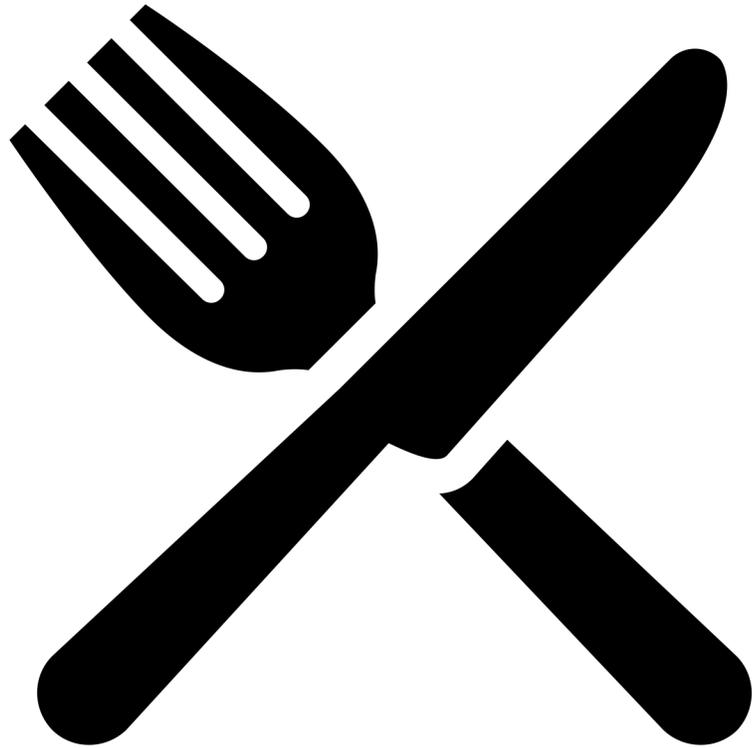
Persona-Arbeit

Kreativmethoden:

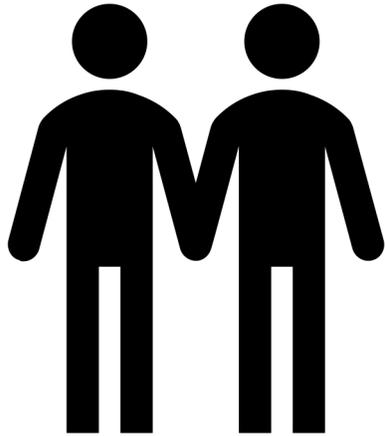
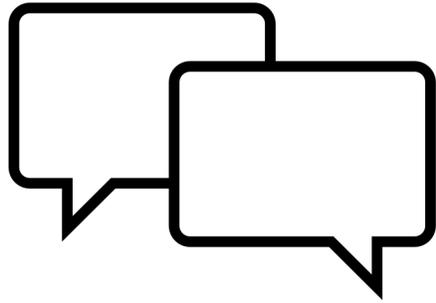
- Braindump
- Brainwriting (6-3-5)
- Kopfstandmethoden
- Impulsfrage „was würde...“
 - Reizwort

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics



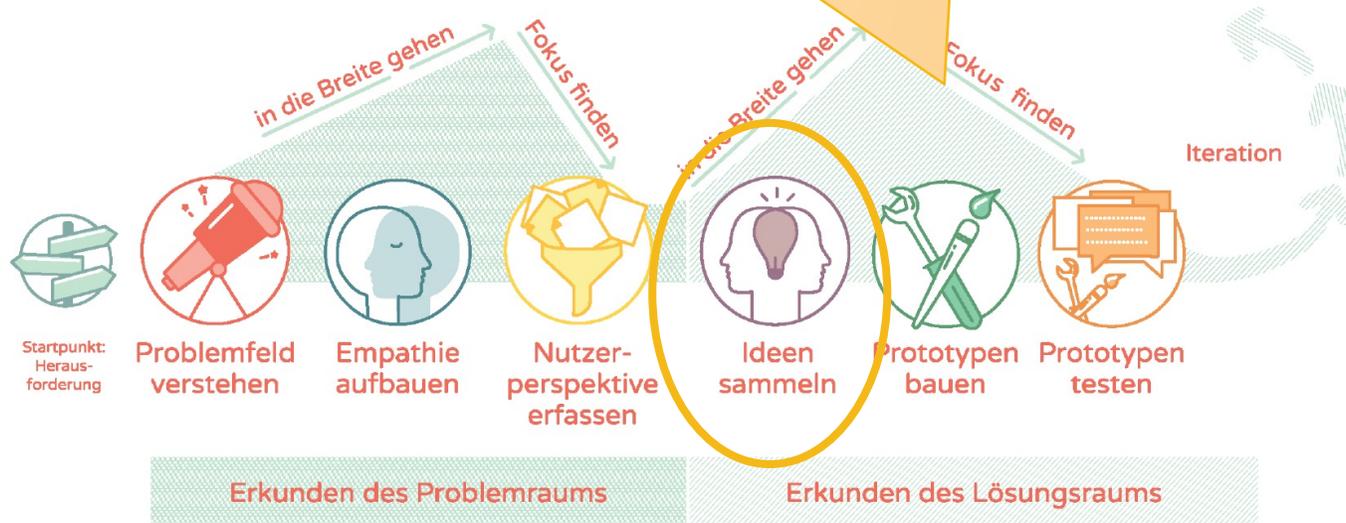
Mittagspause



Aber - und

Prototyping:
Wie sieht unsere Idee konkret aus?

Der Design Thinking Prozess



Design Challenge

PMI

Vision

Landkarte

Persona-Arbeit

Kreativmethoden:

- Braindump
- Brainwriting (6-3-5)
- Kopfstandmethoden
- Impulsfrage „was würde...“
 - Reizwort

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Prototyping

Wie sieht die Idee in der Umsetzung konkret aus?

Welche Ziele verfolgt sie?

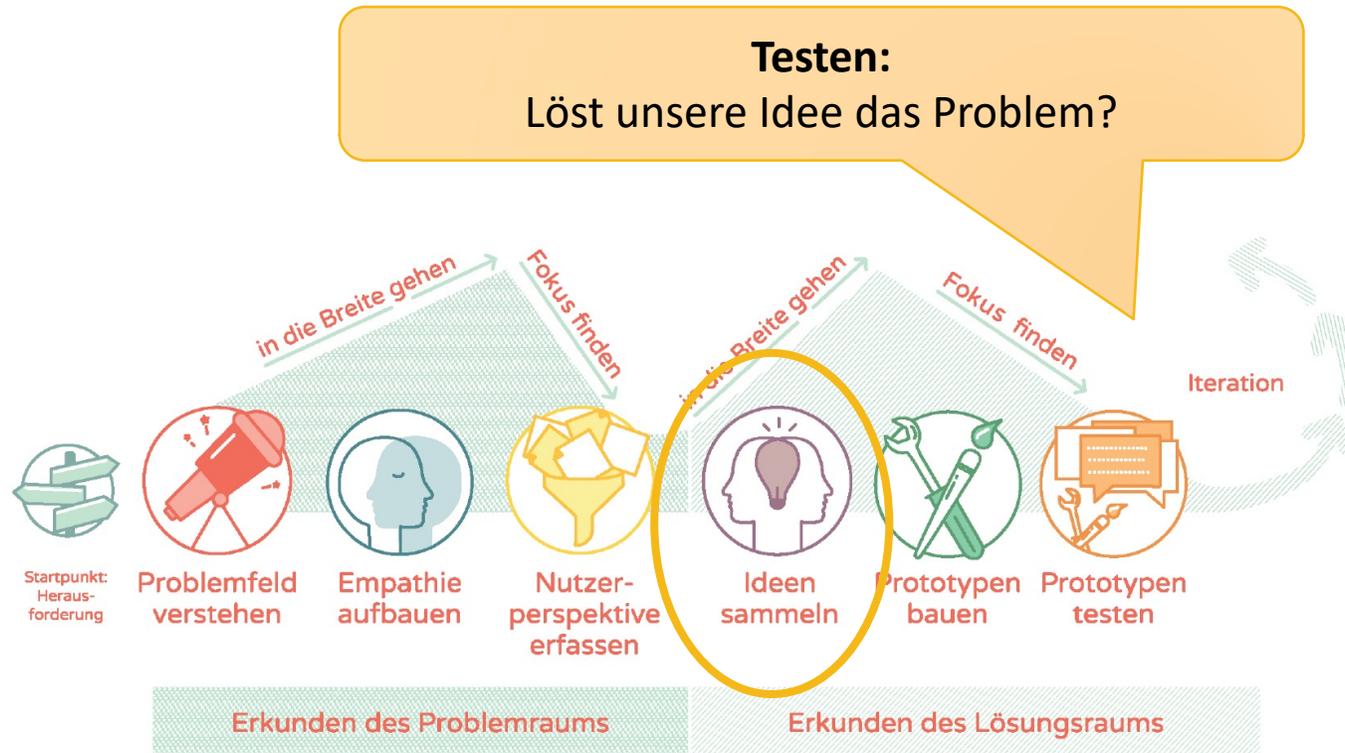
In welchen Zwischentappen könnte sie bis 2025 realisiert werden?

Was oder wessen Unterstützung benötigt ihr noch?

Welche Hürden könnte es geben? Habt ihr konkrete Vorschläge, diese zu überwinden?

Was können/möchtest Du selbst beitragen?

Der Design Thinking Prozess



Testen:
Löst unsere Idee das Problem?

Erkunden des Problemraums

Erkunden des Lösungsraums

Design Challenge

PMI

Vision

Landkarte

Persona-Arbeit

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Kreativmethoden:

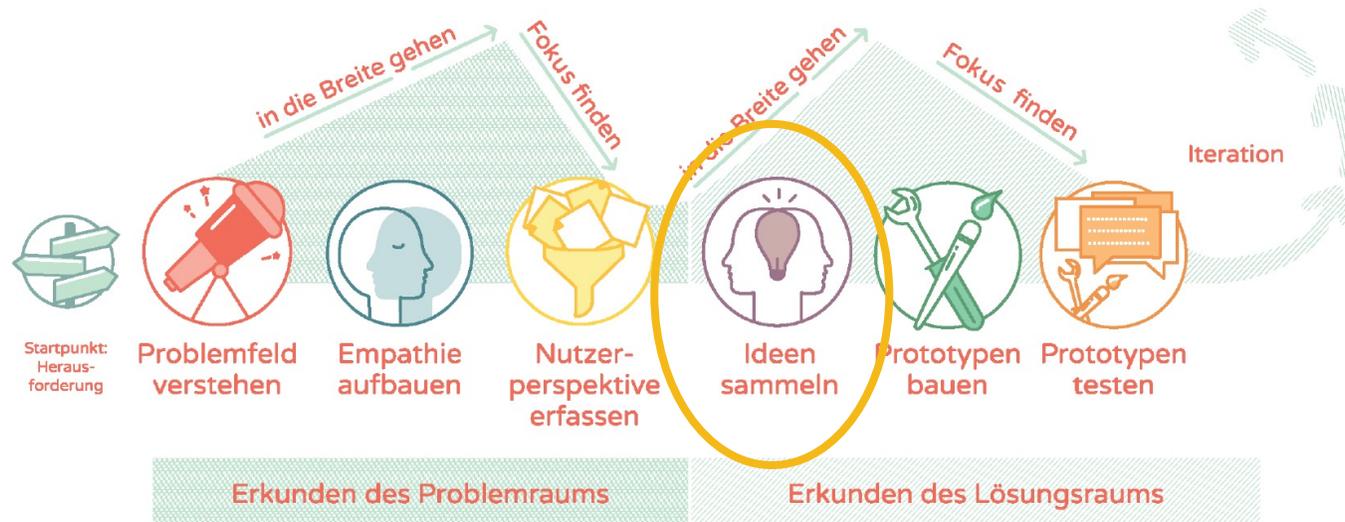
- Braindump
- Brainwriting (6-3-5)
- Kopfstandmethoden
- Impulsfrage „was würde...“
 - Reizwort

Prototyping

Feedback

1. Mir gefällt besonders
2. Interessant finde ich
3. Was wäre, wenn
4. Ich möchte folgenden Gedanken ergänzen

Der Design Thinking Prozess



Design Challenge

PMI

Vision

Landkarte

Persona-Arbeit

DESIGN THINKING UND SCHULE
Ein Handbuch für den Schulalltag

HOPP FOUNDATION
for computer literacy & informatics

Kreativmethoden:

- Braindump
- Brainwriting (6-3-5)
- Kopfstandmethoden
- Impulsfrage „was würde...“
 - Reizwort

Prototyping

Feedback

Reflexion

- Was nehme ich jetzt mit?
- Was ist mein Prototyp?
- Was möchte ich ausprobieren?
- Wo möchte ich Design Thinking ausprobieren?

E-Mail Adresse:
(ACHTUNG - an diese Adresse wird vorab ein Mail zur Bestätigung versendet!)

Ihre Mail

Dein Name:
Ihr Name

Text:
Ihr konkreter Schritt

Spamschutz: addiere 3 und 2
5

Zustellzeitpunkt:

Zustellen am: 11 ▾ Dezember ▾ 2020 ▾

Zustellen in Tagen ▾

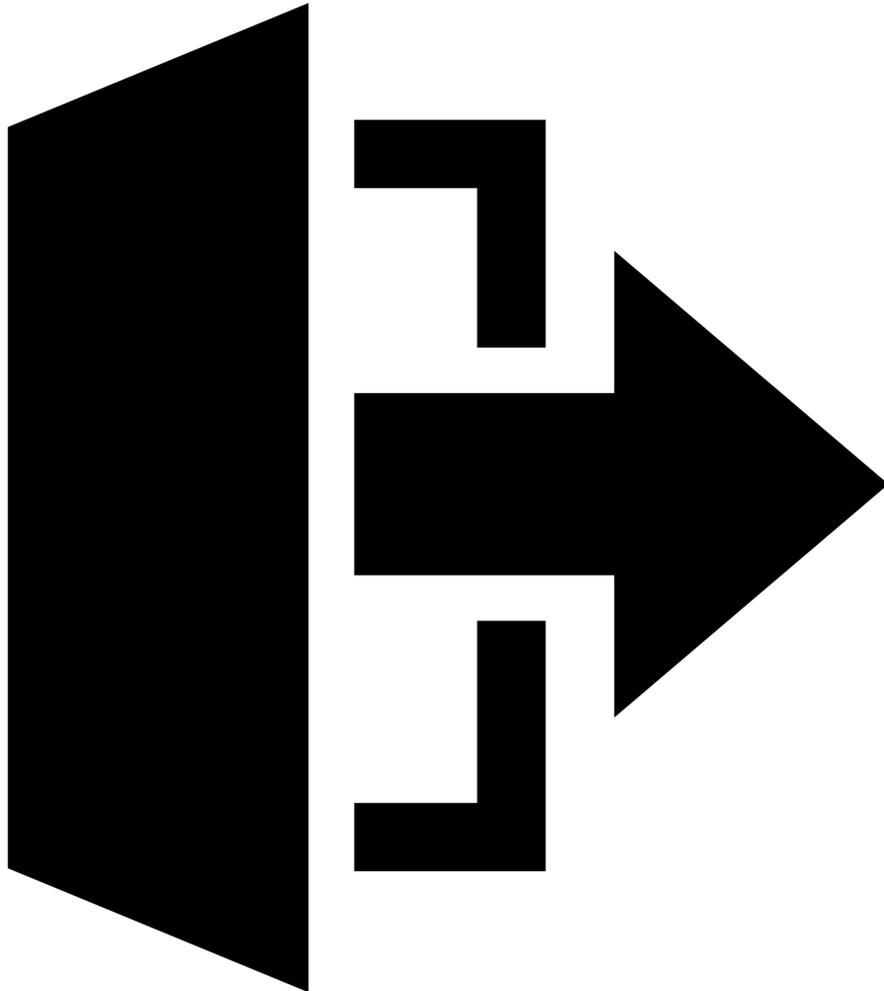
Der Text kann zusätzlich noch in den "öffentliche Einträge" erscheinen und somit für alle Besucher sichtbar sein.
Dies können sie hier festlegen. Soll Ihr oben geschriebener Text für alle Besucher zugänglich gemacht werden?

Nein

Ja

Meine Zukunftsmail an mich

[HTTPS://WWW.ZUKUNFTS
MAIL.COM/](https://www.zukunftsmail.com/)



Check out

Was nehme ich zu Design Thinking mit ...

Mein „Prototyp“/ mein nächster Schritt ...

Mein Learning ... / Mein Take away