

# Design Thinking in Aktion

Zukunft nachhaltig gestalten

# Aufbau der Handreichung

**Einführung für Lehrkräfte**

Einleitung ..... 03

Workshopumfang ..... 04

Gruppenprojekt ..... 06

Zielsetzungen..... 07

Materialien..... 08

Dokumentation ..... 09

Benotung ..... 10

Design-Thinking-Prozess ..... 11

**Grundlagen**

Übergeordnete Aufgabe .....17

Was ist Design? ..... 18

Gutes Design: Beispiel ..... 19

Was ist eco-social Design? ..... 21

Eco-social Design: Beispiele.....22

Design-Thinking-Prozess .....24

(Design-Thinking-Prozess)

**01. Verstehen**

Was möchtet ihr verändern? .....27

UN-Agenda 2030 ..... 28

Themenfindung..... 29

Design-Board erstellen ..... 30

Was bedeutet nachhaltige Gestaltung? ..... 31

Nachhaltige Gestaltung: Beispiele .....32

(Design-Thinking-Prozess)

**02. Definieren**

Zielgruppen .....34

Merkmale & Bedürfnisse .....35

Verantwortungsvoll gestalten!.....37

Sharing is Caring ..... 38

Sharing is Caring: Beispiele .....39

Kernfrage ..... 40

Was ihr tut, kann etwas bewegen! ..... 41

Recherche .....42

Interviews & Umfragen .....44

(Design-Thinking-Prozess)

**03. Ideen entwickeln**

Ideenentwicklung ..... 46

Ideenentwicklung: Beispiele..... 48

Tipps zur Ideenentwicklung ..... 49

Kreativitätstechniken ..... 50

(Design-Thinking-Prozess)

**04. Prototyp bauen**

Prototyping .....52

Wie kann ein Prototyp aussehen? .....53

Materialien.....54

Recycling, Upcycling und Biomaterialien: Beispiele ..... 55

Schritt für Schritt zum Ziel .....56

Feedback .....57

(Design-Thinking-Prozess)

**05. Präsentieren**

Präsentationsinhalte .....59

Präsentationsformen: Beispiele ..... 60

Reflexion..... 61

Bildnachweis.....65

Design-Board (Blanko-Vorlage)..... 66



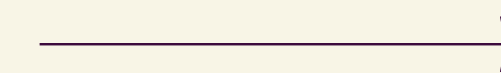
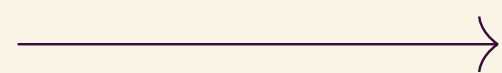
# Einführung für Lehrkräfte



# Einleitung

DESIGN THINKING IN AKTION vermittelt jungen Menschen **verantwortungsvolles Handeln** und **nachhaltige Gestaltung** in einem praxisorientierten Design-Workshop an Schulen. Im Workshop werden die Schüler:innen angeleitet, umsetzbare **Projekte** für die Schulgemeinschaft und ihr direktes Umfeld unter Berücksichtigung **ökologischer und sozialer Prinzipien** in Gruppenarbeit zu entwickeln.

Die Jugendlichen durchlaufen dabei den **Design-Thinking-Prozess**, der sich bei der Entwicklung innovativer Produkte und Dienstleistungen etabliert hat.



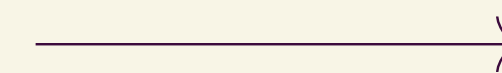
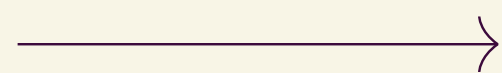
# Workshopumfang

## Zielgruppe

- Klassenstufe: empfohlen ab 8. bis 13. Klasse
- alle Schulformen
- Anzahl: max. 30 Schüler:innen pro Workshop (Gruppengröße: 2-3 Schüler:innen)

## Zeitungfang

- Ca. 20 Unterrichtseinheiten (à 45 Minuten)
- Ein 5-tägiger Workshop hat sich als angemessener Zeitrahmen bestätigt, um einen gehaltvollen Prozess zu initiieren, Fragestellungen reflektieren zu können und aussagekräftige Ergebnisse zu fördern.





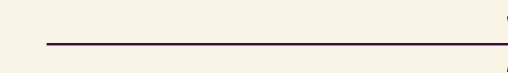
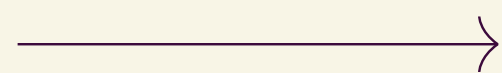
Die Aufteilung des Zeitaufwands im Design-Thinking-Prozess hängt von den spezifischen Projektanforderungen, der Teamgröße und den verfügbaren Ressourcen ab. Eine allgemeine Empfehlung könnte jedoch folgendermaßen aussehen:

Modul	Zeitungsumfang	Lehrkraft	Schüler:innen	Medien & Materialien
Grundlagen	1 Stunde	<ul style="list-style-type: none"><li>— Erklärung, was die Schüler:innen in diesem Workshop machen</li><li>— Vermittlung „Design“, „eco-social Design“ und „Design-Thinking-Prozess“</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Diskurs, was „Design“ für die Schüler:innen bedeutet und wo es ihnen im Alltag begegnet (Beispiele)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Ggf. Gegenstände, an denen beispielhaft „Design“ erklärt werden kann</li><li>— Präsentationsmedium (Handreichung)</li></ul>
1. Verstehen	2-3 Stunden	<ul style="list-style-type: none"><li>— Anleiten der Schüler:innen bei der Wahl der Themen/Herausforderungen</li><li>— Erklärung, wie das Design-Board verwendet wird</li><li>— Vermittlung „Nachhaltige Gestaltung“</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Identifizierung/Erarbeitung eines Themas und der Herausforderung zu der die Schüler:innen ein Projekt entwickeln möchten</li><li>— Sammeln von Themen/Herausforderungen auf Haftnotizen</li><li>— Aufteilung in Arbeitsgruppen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Haftnotizen, Papier, Stifte, Tafel/Wand</li><li>— Design-Board</li><li>— Laptops/Tablets zu Recherchezwecken</li><li>— Präsentationsmedium (Handreichung)</li></ul>
2. Definieren	3-4 Stunden	<ul style="list-style-type: none"><li>— Vermittlung „Zielgruppen“, „Merkmale &amp; Bedürfnisse“, „Verantwortungsvolles Design“, „Sharing-Konzepte“</li><li>— Anleiten der Schüler:innen bei der Definition ihrer Zielgruppe und deren Bedürfnisse</li><li>— Anleiten der Schüler:innen bei der Entwicklung der Kernfrage</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Definition der Zielgruppe sowie ihrer Merkmale/Bedürfnisse</li><li>— Entwicklung der Kernfrage</li><li>— (Internet-)Recherche</li><li>— Zielgruppenrecherche (Interviews, Umfragen, Internet o. Ä.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Haftnotizen, Papier, Stifte, Tafel/Wand</li><li>— Design-Board</li><li>— Laptops/Tablets zu Recherchezwecken</li><li>— Präsentationsmedium (Handreichung)</li></ul>
3. Ideen entwickeln	3-4 Stunden	<ul style="list-style-type: none"><li>— Unterstützung der Schüler:innen bei der Ideenentwicklung</li><li>— Präsentation und Einführung von Kreativitätstechniken</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Entwicklung <b>mehrerer</b> Ideen und anschließende Auswahl der vielversprechendsten Idee</li><li>— Anwendung von Kreativitätstechniken</li><li>— Visualisierung der Ideen in Form von Skizzen und Entwürfen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Haftnotizen, Papier, Stifte, Tafel/Wand</li><li>— Design-Board</li><li>— Laptops/Tablets zu Recherchezwecken</li><li>— Präsentationsmedium (Handreichung)</li></ul>
4. Prototyp bauen	6-8 Stunden	<ul style="list-style-type: none"><li>— Unterstützung der Schüler:innen beim Bau der Prototypen (ggf. handwerkliche Unterstützung durch eine weitere Lehrkraft)</li><li>— Räumlichkeiten, Materialien und Werkzeuge zur Verfügung stellen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Experimentieren mit Materialien und Werkzeugen</li><li>— Prototypische Umsetzung und Testen ihrer Projektideen</li><li>— Nach Möglichkeit: Feedbackgespräche zum Prototypen innerhalb der Gruppen/Klasse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Div. Materialien (siehe Seite 08 und 55)</li><li>— Werkräume und Werkzeuge</li><li>— Design-Board</li><li>— Laptops/Tablets zu Recherchezwecken</li><li>— Präsentationsmedium (Handreichung)</li></ul>
5. Präsentieren	2 Stunden	<ul style="list-style-type: none"><li>— Einführung in das Thema „Präsentation“</li><li>— Moderation der Projektpräsentation inkl. Feedback</li><li>— Reflexion des Workshops und des Design-Thinking-Prozesses</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Überarbeitung/Finalisierung des Design-Boards</li><li>— Erarbeitung der Präsentation</li><li>— Präsentation des Projekts inkl. des Entwicklungsprozesses</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— Beamer (Handreichung/Präsentation)</li><li>— Ggf. Präsentationsmaterialien und Platz für Präsentation der Prototypen</li><li>— Design-Board</li></ul>

# Gruppenprojekt

In Gruppenarbeit sollen die Schüler:innen eine Idee ausarbeiten, die der Schulgemeinschaft oder dem direkten Umfeld zugutekommt. Die Gruppen sollten eine Größe von 2 bis 3 Personen umfassen. Die Zusammensetzung kann beispielsweise nach gemeinsamen Interessen und guter Teamfähigkeit erfolgen. Während des Workshops entwickelt jede Gruppe ihr eigenes Projekt. Wir empfehlen, dass die Schüler:innen eigenständig Themen oder Herausforderungen identifizieren, zu denen sie Projektideen entwickeln möchten. Es ist allerdings auch möglich, dass von Ihnen als Lehrkraft ein aktuell für die Schule relevanter Themenbereich vorgegeben wird, innerhalb dessen die Schüler:innen Ideen erarbeiten.

Potenzielle Themen/Orte für ein Projekt sind z. B. Schulgarten, Freizeitgestaltung, gesunde Verpflegung, Mülltrennung. Ergebnisse können beispielsweise eine Sharing-App für Kleidung, ein Ort zur gemeinschaftlichen Nutzung an der Schule, ein Bienenhotel für den Schulgarten oder der Verkauf von nachhaltigen Produkten im Schulkiosk sein.



# Zielsetzungen

Die Ziele dieses Workshops umfassen:

- Vermittlung von verantwortungsvollem Handeln in der eigenen Umgebung
- Vermittlung von Inhalten zu nachhaltiger Gestaltung von Produkten und Systemen (Kreislaufwirtschaft, UN-Nachhaltigkeitsziele, Material etc.)
- Erkundung persönlicher und gesellschaftlicher Werte
- Einführung in das Themenspektrum Design und den Design-Thinking-Prozess
- Problemlösung durch gestalterischen Ansatz
- Umsetzung und Visualisierung eigener Ideen (Entwurf, Ideenentwicklung, Zeichnen, Modellbau)
- Auseinandersetzung mit Zielgruppen und beteiligten Akteur:innen
- Erproben von Umfrage- und Recherche-Techniken
- Vermittlung von Präsentationsfähigkeiten
- Förderung von Metakompetenzen, wie Teamwork, Selbstwirksamkeit und Selbstorganisation



# Materialien

Der Workshop ist für die Bearbeitung mithilfe digitaler Medien sowie die prototypische Umsetzung der Ideen mit physischen Materialien ausgelegt. Für einen bestmöglichen Ablauf sollte den Schüler:innen Zugang zu geeigneten Räumen (z. B. Werkraum, Küche, Druckwerkstatt) und Werkzeugen ermöglicht werden. Falls verfügbar, kann die Unterstützung durch eine zweite Lehrkraft während der Phase der technischen Umsetzung der Prototypen hilfreich sein. Da die Vielfalt der Projekte außergewöhnliche Materialien erfordern könnte, sollte im Vorfeld geklärt werden, ob ein Budget vorhanden ist und wer die Materialien beschafft. Wir empfehlen, falls die konkrete Gestaltung der Prototypen an einem neuen Tag beginnt, evtl. benötigte Materialien am Vortag zu besprechen und zu beschaffen.

Für die Umsetzung des Workshops wird Folgendes benötigt:

- Pro Gruppe (à 2-3 Personen)
- Computer, Laptop (empfohlen) oder Tablet zu Recherchezwecken
- Design-Board
- Ggf. Papier, Haftnotizen und Stifte zur Organisation von Informationen und zum Skizzieren von Ideen
- Materialien zur modellhaften Umsetzung der Idee (z. B. Kleber, Papier, Pappe, Holz, Kunststoff)
- Werkzeuge zur modellhaften Umsetzung der Idee (z. B. Schere, Cuttermesser ...)

# Dokumentation

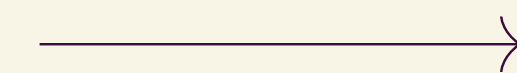
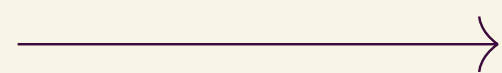
## Design-Board



Das Design-Board befindet sich als PDF-Version am Ende dieser Handreichung sowie als bearbeitbare PowerPoint-Datei zum Download unter diesem [Link](#).

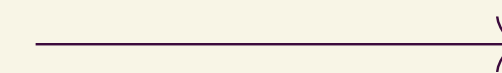
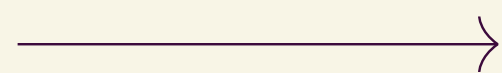
Unser Design-Board (am Ende dieser Handreichung) hilft den Schüler:innen bei der Dokumentation des Design-Thinking-Prozesses, dem Sammeln von Informationen, der Organisation der Recherche und Präsentation. Wenn Sie digital arbeiten möchten, empfehlen wir, die [PowerPoint-Version](#) herunterzuladen, um den Schüler:innen ein direktes Bearbeiten im Dokument zu ermöglichen. Alternativ können Sie das Design-Board ausdrucken, zusammenheften und den einzelnen Gruppen zur Verfügung stellen.

Bitte machen Sie sich vor Beginn des Workshops mit dem Design-Board vertraut, um Ihre Schüler:innen bestmöglich beim Ausfüllen zu unterstützen.



# Benotung

Wenn das Projekt im Kontext des Unterrichts benotet werden soll, empfehlen wir, den Fokus auf Prozess, Teamarbeit, Engagement und Originalität der Idee zu legen – nicht ausschließlich auf das Endergebnis. Der Design-Thinking-Prozess ist iterativ und fördert das Experimentieren, Überarbeiten und Verwerfen von Ideen, wodurch manche Ergebnisse weniger ausgearbeitet sein können, dennoch aber ein starker Entwicklungsprozess stattgefunden hat.



# Design-Thinking-Prozess

Der Design-Thinking-Prozess ermöglicht es Schüler:innen, ihre eigenen Ideen und Lösungsansätze zu Herausforderungen des Alltags zu entwickeln.  
Die verschiedenen Phasen des Design-Thinking-Prozesses sind hier Schritt für Schritt erklärt:

1

Die Schüler:innen erkunden in Gruppen die Schule und ihr nahes ökologisches und soziales Umfeld. Sie wählen ein **Thema** und eine dazugehörige **Herausforderung** aus, zu der sie ihr Projekt entwickeln möchten.

2

Die Schüler:innen versetzen sich in die Lage der **Zielgruppe**, für die sie etwas gestalten möchten, und versuchen, zu verstehen, was ihre **Bedürfnisse** sind. Sie sammeln alle Informationen und fassen ihre **Recherche** zusammen. In Form einer **Kernfrage** definieren sie, nach welcher Lösung sie suchen.

3

Die Gruppen nehmen die Perspektive ihrer **Zielgruppe** ein und denken über so viele verschiedene Lösungen wie möglich nach – hier dürfen die Schüler:innen kreativ sein. Sie sollen alle **Ideen** notieren, ohne sie direkt zu bewerten.

4

Mithilfe unterschiedlicher Materialien werden aus den besten **Ideen Prototypen** und verschiedene Varianten erstellt. Diese Prototypen müssen nicht perfekt sein, sie sollen nur zeigen, wie die Lösung aussehen und funktionieren könnte.

5

Schließlich präsentieren die Gruppen ihre entwickelten **Projekte** und **Prototypen** vor der Großgruppe. Gemeinsam wird überlegt, was gut und was nicht so gut funktioniert und Feedback gesammelt, um das jeweilige Design zu verbessern.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren



Diesen Design-Thinking-Prozess werden die Schüler:innen anhand eines selbst gewählten Themas für die Schulgemeinschaft oder das nahe soziale und ökologische Umfeld durchlaufen.

Wenn Sie die Teilnehmenden mithilfe des Workshopteils für Schüler:innen mit dem Ablauf des Prozesses vertraut machen, entscheiden Sie anhand der Vorerfahrungen der Jugendlichen und Ihres Projektzuschnitts, welche der Seiten Sie zeigen und welche entfallen können. Das folgende Beispiel der **mobilen Reparaturwerkstatt** wird die Schüler:innen als Projektbeispiel durch die verschiedenen Phasen des Design-Thinking-Prozesses begleiten:





# Workshopteil für Schüler:innen

# Design Thinking in Aktion

Zukunft nachhaltig gestalten

# Übersicht der Inhalte

In diesem Workshop entwickelt ihr Ideen zu einem Projekt für eure Schulgemeinschaft oder euer Umfeld. Ihr lernt, wie ihr so ein Projekt ökologisch und sozial verantwortlich gestalten könnt. Die einzelnen Schritte folgen einem bestimmten Ablauf, dem Design-Thinking-Prozess, der euch hilft, gute und passende Ideen zu entwickeln.

**Grundlagen**

Übergeordnete Aufgabe .....	17
Was ist Design? .....	18
Gutes Design: Beispiel .....	19
Was ist eco-social Design? .....	21
Eco-social Design: Beispiele.....	22
Design-Thinking-Prozess .....	24

(Design-Thinking-Prozess)  
**01. Verstehen**

Was möchtet ihr verändern? .....	27
UN-Agenda 2030 .....	28
Themenfindung.....	29
Design-Board erstellen .....	30
Was bedeutet nachhaltige Gestaltung? .....	31
Nachhaltige Gestaltung: Beispiele .....	32

(Design-Thinking-Prozess)  
**02. Definieren**

Zielgruppen .....	34
Merkmale & Bedürfnisse .....	35
Verantwortungsvoll gestalten!.....	37
Sharing is Caring .....	38
Sharing is Caring: Beispiele .....	39
Kernfrage .....	40
Was ihr tut, kann etwas bewegen! .....	41
Recherche .....	42
Interviews & Umfragen .....	44

(Design-Thinking-Prozess)  
**03. Ideen entwickeln**

Ideenentwicklung .....	46
Ideenentwicklung: Beispiele.....	48
Tipps zur Ideenentwicklung .....	49
Kreativitätstechniken .....	50

(Design-Thinking-Prozess)  
**04. Prototyp bauen**

Prototyping .....	52
Wie kann ein Prototyp aussehen? .....	53
Materialien.....	54
Recycling, Upcycling und Biomaterialien: Beispiele .....	55
Schritt für Schritt zum Ziel .....	56
Feedback .....	57

(Design-Thinking-Prozess)  
**05. Präsentieren**

Präsentationsinhalte .....	59
Präsentationsformen: Beispiele .....	60
Reflexion.....	61

Bildnachweis.....	65
Design-Board (Blanko-Vorlage).....	66

# Grundlagen

für das Erkennen von Herausforderungen, die Entwicklung einer Idee und die Umsetzung einer Lösung anhand des Design-Thinking-Prozesses.

# Übergeordnete Aufgabe

(Design-Thinking-Prozess)

## 01. Verstehen

Was möchtet ihr verändern? Ihr wählt zu Beginn ein Thema und eine dazugehörige Herausforderung aus, zu der ihr ein Projekt entwickeln möchtet.

(Design-Thinking-Prozess)

## 02. Definieren

Ihr überlegt, auf welche Bedürfnisse euer Projekt reagieren soll, wer eure Zielgruppe ist und recherchiert nach Informationen. In Form einer Kernfrage definiert ihr, nach welcher Lösung ihr sucht.

(Design-Thinking-Prozess)

## 03. Ideen entwickeln

Denkt über so viele Lösungen wie möglich nach, notiert eure Ideen und erstellt Entwürfe.

(Design-Thinking-Prozess)

## 04. Prototyp bauen

Aus den besten Ideen erstellt ihr Prototypen. Diese sollen zeigen, wie die Lösung für eure gewählte Herausforderung aussehen und funktionieren könnte.

(Design-Thinking-Prozess)

## 05. Präsentieren

Schließlich präsentiert ihr eure entwickelten Ideen und Prototypen vor der großen Gruppe.

Aber step by step. Zunächst widmen wir uns ein paar wichtigen **Grundlagen**.



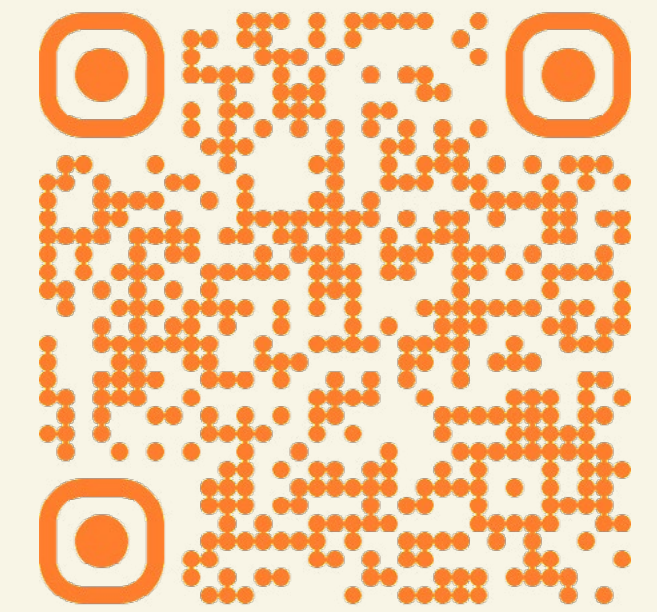
# Was ist Design?

## Aufgabe



Wo begegnet euch **Design** in eurem Schul- und Lebensalltag? Tauscht euch darüber aus.

Design bedeutet, Dinge so zu planen und zu gestalten, dass sie nützlich und praktisch sind und die Bedürfnisse der Menschen erfüllen. Es geht darum, Lösungen für Probleme zu finden und sicherzustellen, dass etwas gut funktioniert und leicht zu benutzen ist. Design ist also überall um uns herum – in den Dingen, die wir benutzen, den Räumen, in denen wir leben, oder in den Apps unserer Handys.



[Link zum Erklärvideo](#)

Gutes Design macht das Leben einfacher, ermöglicht mehr Freiheiten und hilft uns, unsere täglichen Aufgaben besser zu erledigen.





# Gutes Design

Beispiel: Perlenflasche

Um neue Ideen zu entwickeln, arbeiten Designer:innen kreativ und spielerisch, aber auch zielorientiert!

**Ausgangsfrage:** Wie kann man Wasser von A nach B transportieren?

Es gibt unzählige Wege! Experimentieren und Scheitern ist Teil des Entwicklungsprozesses. Die am besten geeignete Idee für den Transport von Wasser wird schlussendlich weiterverfolgt, denn:  
Design ist **zweckorientiert** und auf eine **gute Nutzbarkeit** abgestimmt!



Quelle: Austin Kehmeier  
auf Unsplash



Quelle: Generiert mit Dall-E



Quelle: Perlenflasche von Günter  
Kupetz, 1969. © Andrej Kupetz





Wasserflaschen haben sich in unserem Alltag als Behältnis zum **Transport von Wasser von A nach B** durchgesetzt und sind weit verbreitet, denn ihr Design erfüllt viele Kriterien der guten Gestaltung.

#### Funktionalität

Ein auslaufsicherer Verschluss und eine praktische Größe machen das Tragen und Benutzen einfach.

#### Material

Die Wahl von Glas lässt den Inhalt der Flasche erkennen, gewährleistet Sicherheit und Haltbarkeit.

#### Ergonomie

Die Flasche ist so geformt, dass sie bequem in der Hand liegt, mit einer griffigen Oberfläche für einen sicheren Halt.

#### Ästhetik

Eine attraktive Gestaltung der Flasche und des Etiketts, oft mit ansprechenden Farben und Logo, tragen zur Wiedererkennung bei.

#### Umweltfreundlichkeit

Die Flasche ist wiederverwendbar und vollständig recycelbar, um Umweltbelastungen zu reduzieren.



Quelle: Perlenflasche von Günter Kupetz, 1969. © Andrej Kupetz



# Was ist eco-social Design?



Quelle: Prashanth Rapolu 15  
auf [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

Eco-social Design ist eine Form des Designs, die ökologische und soziale Nachhaltigkeit vereint, um umweltfreundliche und sozial gerechte Produkte und Dienstleistungen zu schaffen. Dabei werden z. B. nachhaltige Materialien oder eine faire Herstellung berücksichtigt sowie die ethischen Grundsätze der Nutzer:innen in den Designprozess einbezogen. Ziel ist es, dauerhafte und umfassend positive Lösungen für Mensch und Umwelt zu entwickeln.



# Eco-social Design

Beispiele: Little Sun, Pfandringe und The Ocean Cleanup

Die folgenden Beispiele zeigen, wie verschiedene Produkte die ökologische, ökonomische oder soziale Nachhaltigkeit fördern können.

Optionale Aufgabe

Fallen euch noch weitere Beispiele für **eco-social Design-Projekte** ein?  
Diskutiert gemeinsam.



## Umweltfreundliche Technologie

**Little Sun** verbindet Design, Technologie und soziale Verantwortung, indem es mit einer Solar-LED-Lampe sauberes und bezahlbares Licht zu Menschen in stromlosen Regionen bringt und damit Solarenergie für alle zugänglich macht.

Quelle: Little Sun. Foto: Little Sun, Franziska Russo



## Soziale Verantwortung

Der **Pfandring** fördert das Recycling und bietet Pfandsammler:innen eine würdevolle Möglichkeit, Flaschen und Dosen zu sammeln.

Quelle: Pfandring. Foto: Paul Ketz



## Schutz der Umwelt

**The Ocean Cleanup** entwickelt schwimmende Systeme, die Plastikmüll aus Flüssen und Ozeanen sammeln, bevor er sich weiter verteilt und Schaden anrichtet. Ziel ist es, Plastikverschmutzung zu reduzieren und langfristig sauberere Gewässer weltweit zu schaffen.

Quelle: Naja Bertolt Jensen auf Unsplash



# Eco-social Design

Beispiel: Urban Gardening

Urban Gardening ist der Anbau von Pflanzen und Gemüse in städtischen Gebieten, wie Gemeinschaftsgärten, Balkonen, Dachgärten oder Hinterhöfen. Es fördert die Schaffung von Grünflächen, die Verbesserung der Lebensqualität, den Zugang zu frischen Lebensmitteln und das Gemeinschaftsgefühl in der Stadt.

## Ökologische Nachhaltigkeit

Urban Gardening trägt dazu bei, in städtischen Gebieten Grünflächen zu schaffen und zu erhalten. Das verbessert die Luftqualität und kann helfen, die oft hohen Temperaturen in Städten zu senken.

## Gesundheit

Urban Gardening kann helfen, den Zugang zu frischen, gesunden Lebensmitteln in städtischen Gebieten zu verbessern.

## Gemeinschaft

Lokale Gemeinschaften werden beteiligt, engagieren sich gemeinsam und teilen traditionelles Wissen miteinander.

## Bildung & Ethik

Oft bieten Urban-Gardening-Projekte auch Bildungsprogramme an, die das Bewusstsein für ökologische Fragen und nachhaltige Praktiken fördern.



Quelle: Markenwarte. Foto: Lars Langemeier



# Design-Thinking-Prozess

Der Design-Thinking-Prozess ermöglicht es euch, gezielt Ideen und Lösungsansätze zu Herausforderungen neuer Lebensumstände zu entwickeln. Anhand verschiedener Projekte werdet ihr in Gruppen die unterschiedlichen Phasen des Prozesses durchlaufen.

①

Erkundet die Schule und euer nahes ökologisches und soziales Umfeld. Wählt ein **Thema** und eine dazugehörige **Herausforderung** aus, zu der ihr euer Projekt entwickeln möchtet.

②

Versetzt euch in die Lage der **Zielgruppe**, für die ihr etwas gestalten möchtet. Versucht zu verstehen, was ihre **Bedürfnisse** sind. Ihr sammelt alle Informationen und fasst eure **Recherche** zusammen. Formuliert eine Frage, auf die eure Idee eine Antwort geben soll.

③

Eure Gruppe nimmt die Perspektive eurer **Zielgruppe** ein und denkt über so viele verschiedene Lösungen wie möglich nach – seid kreativ! Notiert alle **Ideen**, ohne sie direkt zu bewerten.

④

Aus den besten **Ideen** erstellt ihr mithilfe unterschiedlicher Materialien **Prototypen** und verschiedene Varianten. Diese Prototypen müssen nicht perfekt sein, sie sollen nur zeigen, wie die Lösung aussehen und funktionieren könnte.

⑤

Schließlich präsentiert ihr eure entwickelten **Projekte** und **Prototypen** vor der großen Gruppe. Gemeinsam wird überlegt, was gut und was nicht so gut funktioniert. Sammelt Feedback, um das jeweilige Design zu verbessern.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

Genau diesen Prozess werdet ihr jetzt anhand eines von euch gewählten Themas für die Schulgemeinschaft oder euer nahes Umfeld durchlaufen.

Dabei wird euch die **mobile Reparaturwerkstatt** als Projektbeispiel durch die verschiedenen Phasen des Design-Thinking-Prozesses begleiten:



# 01. Verstehen

Wir starten den Design-Thinking-Prozess mit der Auswahl unseres Themas.  
Wir machen uns mit dem Design-Board vertraut und nähern uns den sozialen und ökologischen Herausforderungen.



Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren



# Was möchten ihr verändern?

Im Rahmen dieses Projekts könnt ihr eure Schule oder euer gesellschaftliches Umfeld außerhalb der Schule aktiv mitgestalten.

## Doch wie identifiziert man Themenbereiche und Herausforderungen?

Zu allererst ist es notwendig, sich einen Überblick zu verschaffen und nach Themen zu suchen, die euch persönlich beschäftigen oder sogar direkt betreffen.

In jedem Thema stecken unterschiedliche Herausforderungen, die ihr identifizieren und für euer Projekt wählen könnt.



## Aufgabe

Geht in kleinen Gruppen über den Schulhof, durch die Schule oder das direkte Umfeld. Beobachtet aufmerksam, was euch dort auffällt oder stört.

Gibt es **Probleme**, Herausforderungen oder Dinge, die verbessert werden könnten? Dokumentiert eure Beobachtungen mit Notizen, Fotos oder Skizzen.

Sammelt diese **Themen** und **Herausforderungen** anschließend auf Haftnotizen an der Tafel.



Quelle: Markenwarte. Foto: Hanna Börm



# UN-Agenda 2030

Im Jahr 2015 hat die Weltgemeinschaft die Agenda 2030 verabschiedet. Sie setzte damit 17 globale Nachhaltigkeitsziele, die **Sustainable Development Goals** (SDGs), für eine sozial, wirtschaftlich und ökologisch nachhaltige Entwicklung. Die Agenda ist ein Fahrplan für die Zukunft, mit dem weltweit ein menschenwürdiges Leben ermöglicht und dabei gleichermaßen die natürlichen Lebensgrundlagen dauerhaft bewahrt werden sollen.

Die SDGs geben euch einen guten Überblick über Herausforderungen und Themen, mit denen sich viele Designer:innen in ihrem Beruf beschäftigen.

## Optionale Aufgabe <sup>A</sup>

Klickt auf folgenden Link und testet euer Wissen beim SDG Quiz:

[www.sdg-quiz.suedwind.at](http://www.sdg-quiz.suedwind.at)

### Tipp:

Als Anregung zu möglichen Themen für euer Projekt, könnt ihr euch auch an den SDGs orientieren und euer gesellschaftliches Umfeld daraufhin untersuchen.

Zudem könnt ihr euch von den Tu Du's auf [www.17ziele.de](http://www.17ziele.de) inspirieren lassen.



Quelle: Engagement Global gGmbH

# Themenfindung

Was könnt ihr an eurer Schule oder in eurem nahen ökologischen oder sozialen Umfeld nachhaltig mitgestalten?

Was möchtet ihr verändern?

Falls ihr mit der Auswahl der Themen, zu denen ihr ein Projekt entwickeln könntet, noch untentschlossen seid oder falls euch die SDGs noch etwas ungreifbar erscheinen, lasst euch von folgenden **Themenbereichen** inspirieren:

## Schule

- Schulgarten
- Nachhaltigkeit und Klimaschutz
- Recycling und Wiederverwendbarkeit
- Schulmaterialien
- Pause und Schulhof
- Verpflegung und Schulessen

## Gemeinschaft und Soziales

- Integration und Inklusion
- Mobbing und Konflikte
- Nachbarschaftshilfe
- Tier- und Umweltschutz

## Diversität und Gleichberechtigung

- Gendergerechtigkeit
- Barrierefreiheit

### Aufgabe

A

Entscheidet euch für ein **Thema** und beschreibt die **Herausforderung**, die in diesem Thema steckt. Bildet Teams aus 2-3 Personen, mit denen ihr gemeinsam daran arbeiten möchtet.

Nutzt das **Design-Board**, um den Prozess und eure Ideen festzuhalten.  
Mehr Infos findet ihr auf der nächsten Seite.

## Beispiel: Mobile Reparaturwerkstatt

### Was ist das Thema?

Recycling & Wiederverwendbarkeit:  
Reparatur von kaputten Gegenständen

### Was ist die Herausforderung?

Es gibt viele Geräte in der Schule und zu Hause, die in den Müll geworfen werden, weil sie kaputt sind. Häufig könnten sie repariert werden, allerdings fehlen das Wissen und die Werkzeuge dazu.



# Design-Board erstellen

Das Design-Board dient zur Dokumentation eures Design Thinking Prozesses, zum Sammeln von Informationen, zur Organisation der Recherche und später auch zur Präsentation.

## Hinweis

Ihr findet das Design-Board als PDF-Version am Ende dieser Handreichung sowie als bearbeitbare PowerPoint-Datei zum Download unter diesem [Link](#).

## Aufgabe

Tragt euer **Thema** und die **Herausforderung** in das Design-Board ein. Beschreibt möglichst genau, worum es geht.

## Beispiel: Mobile Reparaturwerkstatt

### 1. Thema & Herausforderung

#### Was ist das Thema?

Recycling & Wiederverwendbarkeit:  
Reparatur von kaputten Gegenständen

#### Was ist die Herausforderung?

Es gibt viele Geräte in der Schule und zu Hause, die in den Müll geworfen werden, weil sie kaputt sind. Häufig könnten sie repariert werden, allerdings fehlen das Wissen und die Werkzeuge dazu.

Kaputte Gegenstände zu reparieren, würde dabei helfen, Ressourcen zu sparen und die Produktion neuer Dinge zu reduzieren. Es würde uns auch ermöglichen, persönliche Gegenstände, die für uns wertvoll sind, wiederzuverwenden und ihnen ein zweites Leben zu schenken.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

Design-Board: Beispiel für Aufgabe aus Phase 1, Verstehen

# Was bedeutet nachhaltige Gestaltung?

Bei der Entwicklung neuer Projekte müssen verschiedene Ansprüche in Einklang gebracht werden, nämlich die

- der Wirtschaft (Ökonomie),
- der Umwelt (Ökologie) und
- der Gesellschaft (Soziales).



Es ist nicht immer leicht, diese unterschiedlichen Interessen gleichzeitig und gleichberechtigt zu vertreten, wenn man die Zukunft nachhaltiger gestalten will.



# Nachhaltige Gestaltung

Beispiele: Insektenhotels, Shiftphone, RECUP und Wurmbox

Die folgenden Beispiele zeigen, wie verschiedene Projekte die ökologische, ökonomische oder soziale Nachhaltigkeit auf unterschiedliche Art fördern können.



## Projekte für andere Lebewesen

Nachhaltig gestalten kann auch bedeuten, andere Lebewesen in den Mittelpunkt des Projekts zu stellen. Ein Insektenhotel bietet nicht nur eine Unterkunft für viele Insekten, sondern trägt zur Stärkung der lokalen Biodiversität der Tier- und Pflanzenwelt bei.

Quelle: John Moeses Bauan auf Unsplash



## Recycling & Wiederverwendung

Es gibt viele Modelle von Recycling und Wiederverwendung: Die Idee hinter **Shiftphone** ist die Entwicklung nachhaltiger, modularer Smartphones, die einfach repariert, aufgerüstet und recycelt werden können.

**RECUP** hingegen hat ein Pfandsystem für wiederverwendbare Mehrwegbecher und -schalen etabliert, die in vielen Cafés und Restaurants verwendet werden, um Einwegverpackungen zu vermeiden.

Quelle: Shiftphone, RECUP



## Do-it-yourself-Kreislaufwirtschaft

Die **Wurmbox** ist eine Holzbox, in der Kompostwürmer organische Abfälle in nährstoffreichen Wurmhumus umwandeln, der als Dünger für Pflanzen dient und einen nachhaltigen Kreislauf ermöglicht.

Quelle: Wurmbox



# 02. Definieren

In der zweiten Phase des Design-Thinking-Prozesses definieren wir eine Zielgruppe für unser Projekt, formulieren eine Kernfrage und recherchieren.



Verstehen

Ideen entwickeln

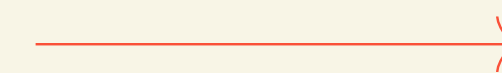
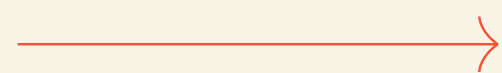
Prototyp bauen

Präsentieren

# Zielgruppen

Der Begriff „Zielgruppe“ meint im Design eine bestimmte Gruppe von Menschen, für die eine Idee entwickelt, ein Produkt entworfen oder eine Dienstleistung gestaltet wird. Diese Gruppe hat gemeinsame Merkmale, wie Kultur, Alter, Interessen oder Lebensstil.

Wenn Designer:innen wissen, wer ihre Zielgruppe ist, können sie ihre Ideen so gestalten, dass es genau diesen Menschen gefällt und auf ihre Bedürfnisse ausgerichtet ist.



# Merkmale & Bedürfnisse

Die Merkmale und Bedürfnisse eurer Zielgruppe zu verstehen, ist wichtig, um auf sie zugeschnittene, benutzerfreundliche und erfolgreiche Design-Ideen entwickeln zu können. Was ihre Zielgruppe braucht und mag, finden Designer:innen heraus, indem sie beispielsweise Umfragen machen und Gespräche mit ihrer Zielgruppe führen.

Merkmale und Bedürfnisse können vielfältig und spezifisch sein.

## Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen

Barrierefreiheit spielt eine große Rolle, da diese Menschen durch körperliche oder gesundheitliche Beeinträchtigungen auf Hilfsmittel, wie z. B. einen Rollstuhl, angewiesen sind. Dinge in ihrem Umfeld sollten leicht zu bedienen und für sie gut erreichbar sein.

## Extremsportler:innen

Extremsportler:innen lieben Herausforderungen, gehen oft an ihre Grenzen und brauchen starke Ausrüstung. Alles muss sicher und stabil sein, damit sie beim Sport volle Leistung bringen können.

## Geschäftsleute

Sie haben viel zu tun, sind oft unterwegs und arbeiten mit Computern und anderen Geräten. Alles muss schnell, praktisch und modern sein, damit sie ihre Arbeit gut erledigen können.

Falls ihr mit der Auswahl eurer Zielgruppe, der ihr mit eurem Projekt helfen könntet, noch untentschlossen seid, lasst euch von folgenden Beispielen zu einer möglichen Zielgruppe inspirieren:

- Schüler:innen
- Studierende
- Familien
- Rentner:innen
- Sportbegeisterte
- Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen
- Fitness- und Gesundheitsbewusste
- LGBTQ+ Community
- Vegetarier:innen und Veganer:innen
- Kreative und Künstler:innen
- Haustierbesitzer:innen
- Musiker:innen
- ...

**Aufgabe** A

Wer ist die **Zielgruppe** für euer **Projekt** und was sind die unterschiedlichen **Merkmale** und **Bedürfnisse**, die sie auszeichnen?

Notiert sie auf dem Design-Board.

## Beispiel: Mobile Reparaturwerkstatt

### 2.a Zielgruppe & Kernfrage

#### Wer sind die Zielgruppe(n)?

Schüler:innen, Technikbegeisterte und Bewohner:innen im nahen Umfeld der Schule

#### Wie lautet die Kernfrage?

#### Merkmale und Bedürfnisse der Zielgruppe(n)

Unsere Zielgruppen sind Schüler:innen und Menschen, die im nahen Umfeld der Schule wohnen. Sie möchten ressourcenschonend und umweltbewusst leben, indem sie ihre kaputten Gegenstände wieder reparieren.

Unsere Zielgruppen besitzen keine Werkzeuge oder haben kein Geld, sich welche zu kaufen. Zudem wissen sie nicht, wie sie ihre kaputten Gegenstände reparieren können.

Technikbegeisterte Schüler:innen könnten anderen Menschen dabei helfen, ihre kaputten Geräte wieder zu reparieren.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

Design-Board: Beispiel für Aufgabe aus Phase 2, Definieren

Design Thinking in Aktion

Definieren

36/76



# Verantwortungsvoll gestalten!

Erfolgreiche eco-social Design-Projekte sind immer auch verantwortungsvoll gestaltet. Meist lassen sie sich einem oder gleich mehreren der folgenden Aspekte zuordnen:

## Optionale Aufgabe <sup>A</sup>

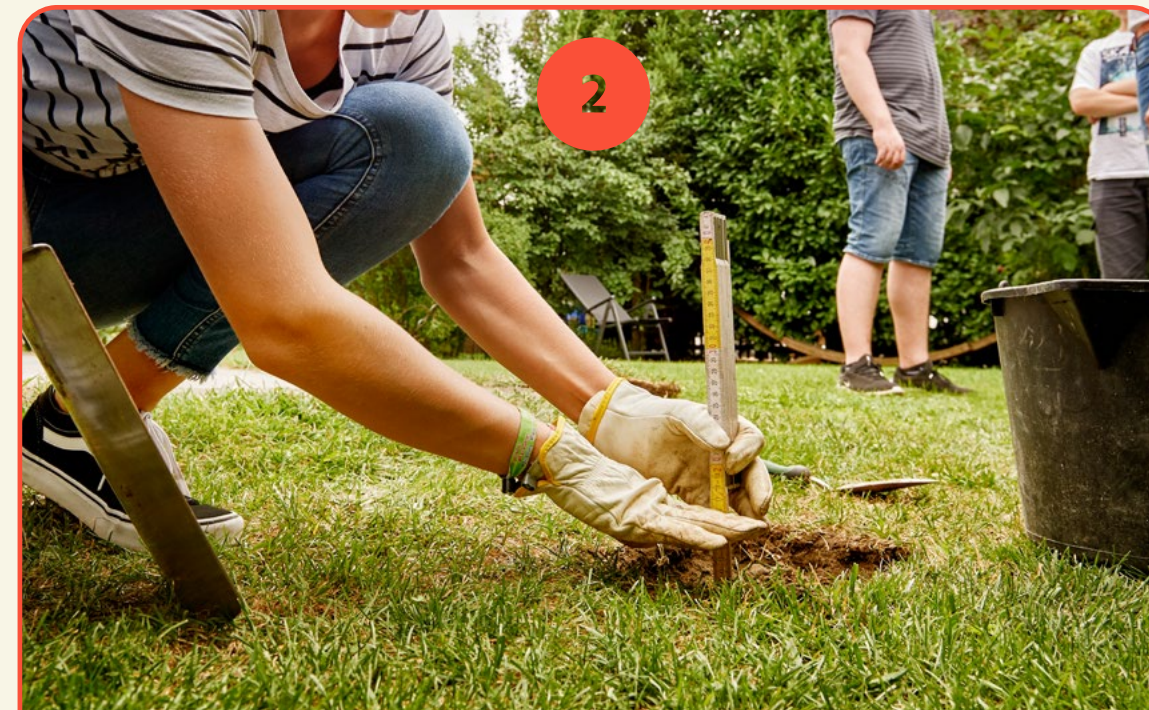
Fallen euch noch weitere Gegenstände oder Projekte aus eurem Lebensalltag ein?  
Tauscht euch darüber aus.



### Nachhaltigkeit (Little Sun)

Berücksichtigt die ökologische, ökonomische und soziale Nachhaltigkeit eures Projekts. Denkt dabei an den gesamten Lebenskreislauf von der ersten Idee bis zur Entsorgung.

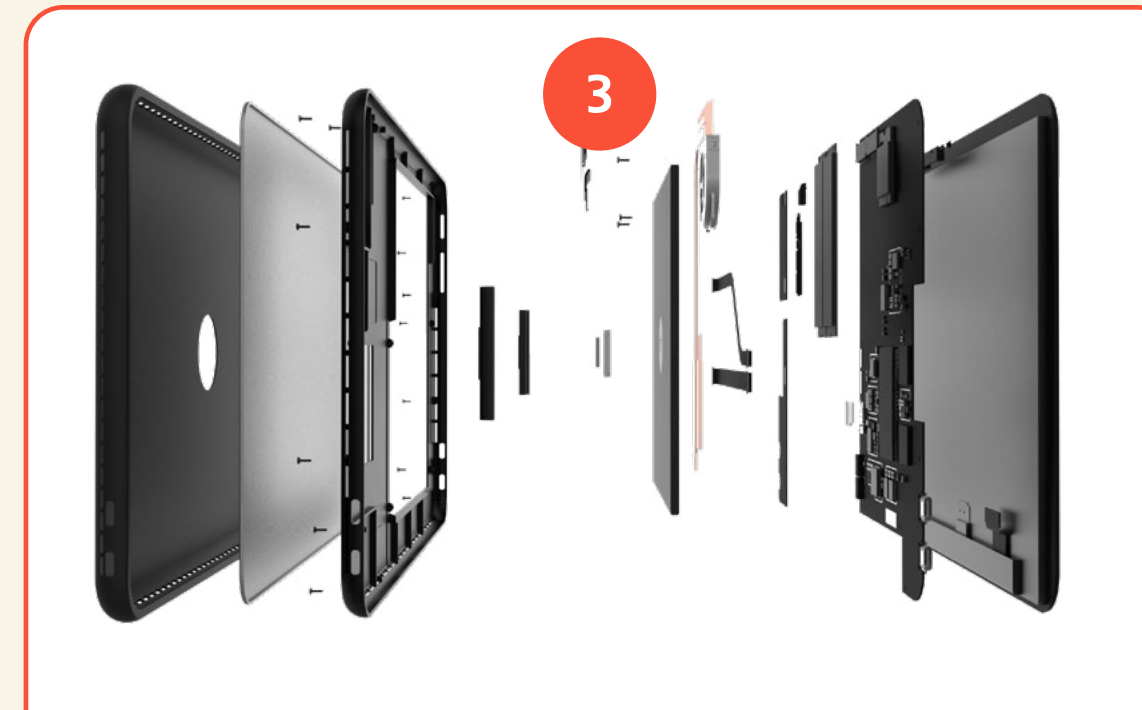
Siehe Seite 22



### Gemeinschaft (Urban Gardening)

Arbeitet eng mit euren Mitschüler:innen, Freund:innen oder lokalen Gemeinschaften zusammen, um ihre Bedürfnisse zu berücksichtigen.

Siehe Seite 23



### Ressourcen schonen (Shiftphone)

Verwendet umweltfreundliche Materialien, ressourcenschonende Technologien und achtet auf die Recyclingfähigkeit.

Siehe Seite 32



### Bewusstsein fördern (Pfandring)

Informiert eure Zielgruppe(n) über die positiven ökologischen und sozialen Auswirkungen eures Projekts und fördert damit ein Bewusstsein für Nachhaltigkeit.

Siehe Seite 22



# Sharing is Caring

Um ihren Lebenskreislauf zu verlängern, können Produkte recycelt oder repariert und so wiederverwendet werden – ganz nach dem Prinzip „**make, use, recycle**“ (herstellen, benutzen, wiederverwerten).

Leihen, Teilen und Tauschen spart Ressourcen und ist eine nachhaltige Alternative zur Herstellung von neuen Produkten. Statt etwas Neues zu kaufen und zu besitzen, kann man Gegenstände oder Dienstleistungen auch leihen, mieten und teilen, wie z. B. den E-Roller oder ein Fahrrad.





# Sharing is Caring

Beispiele: Foodsharing, Verkehr und Tauschboxen

Die folgenden Beispiele zeige, wie Teilen (Sharing) und Tauschen die ökologische, ökonomische oder soziale Nachhaltigkeit auf unterschiedliche Art fördern können.

## Optionale Aufgabe

A

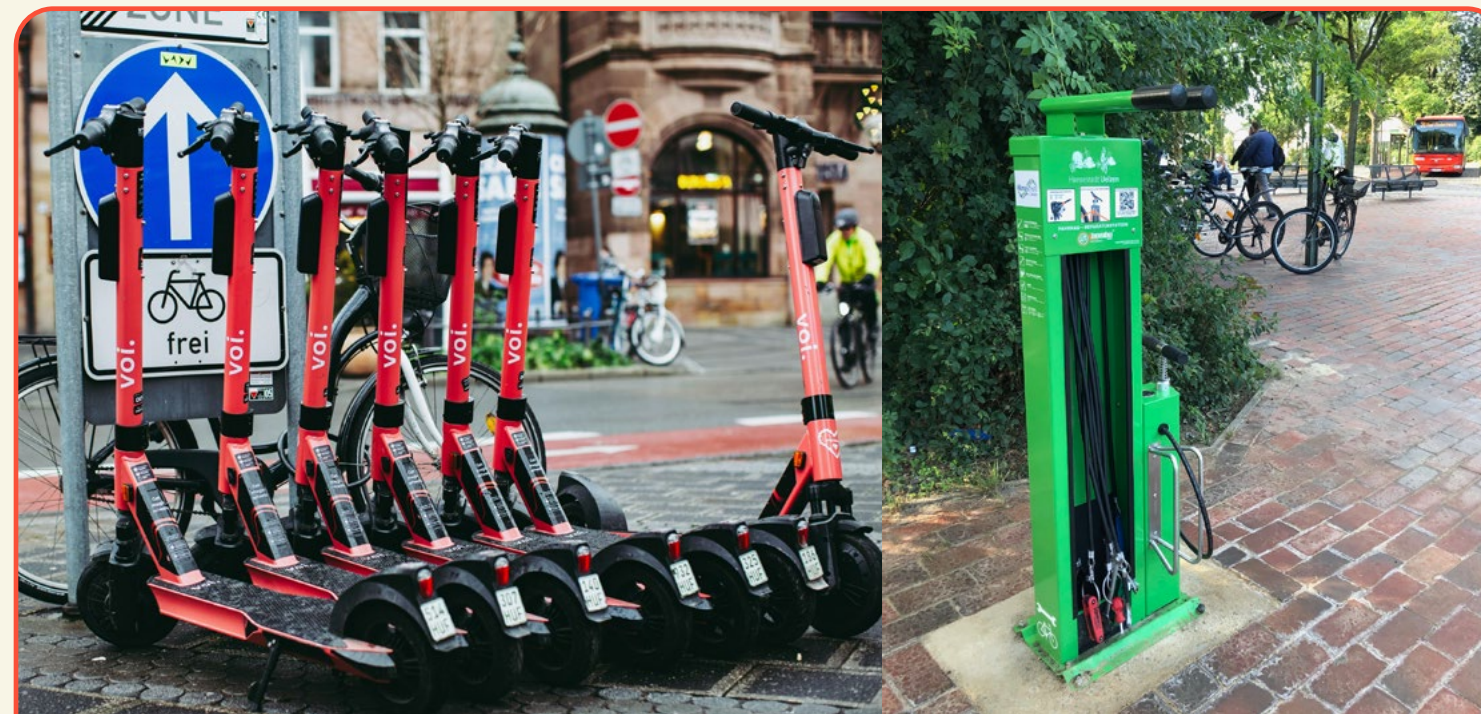
Welche Sharing-Konzepte nutzt ihr bereits oder welche würdet ihr gern ausprobieren?  
Teilt eure Erfahrungen miteinander.



## Foodsharing

Die **foodsharing**-Initiative in Deutschland organisiert mit ehrenamtlicher Unterstützung die Rettung und Verteilung überschüssiger Lebensmittel über 1325 **Fairteiler**, um der Verschwendung von mehr als einem Drittel der produzierten Lebensmittel entgegenzuwirken.

Quelle: Gabriel Gurrola auf Unsplash



## Mobilität im öffentlichen Raum

Viele Sharing-Konzepte fördern beispielsweise die gemeinsame Nutzung von Fahrrädern, Scootern und Autos für nachhaltige und flexible Mobilität, die zudem die Verkehrsbelastung reduziert.

Um Radfahrer:innen eine einfache Selbstreparatur ihres Fahrrads zu ermöglichen, finden sich im öffentlichen Raum oft Fahrradreparaturstationen, die mit Luftpumpen und Werkzeugen ausgestattet sind.

Quelle: Markus Spiske auf Unsplash, Hansestadt Uelzen

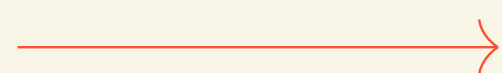


## Lokaler Austausch

Tauschkonzepte im öffentlichen Raum, wie Bücherregale, ermöglichen die kostenlose Weitergabe und gemeinschaftliche Nutzung von Ressourcen, um Nachhaltigkeit und sozialen Austausch zu fördern.

Mehr als nur ein Bücherregal: **Findus** ist ein Tauschschrank für den öffentlichen Raum, der zu einem sozialen Treffpunkt wird, an dem Nachbarschaften Kleidung und andere Gegenstände geben und nehmen können.

Quelle: Findus, Jay Wennington auf Unsplash





# Kernfrage

Eine Kernfrage zu formulieren, spielt im Design-Thinking-Prozess eine wichtige Rolle. Sie beinhaltet eine klare und prägnante Beschreibung des Problems, für das eure Gruppe nach einer kreativen Lösung sucht.

Diese Kernfrage beinhaltet:

- Eure **Herausforderung** (Was?)
- Eure **Zielgruppe** (Wer?)
- Das **Bedürfnis der Zielgruppe** (Warum?)

Nach dem *Wie?* sucht ihr mithilfe der Kernfrage.

## Aufgabe

A

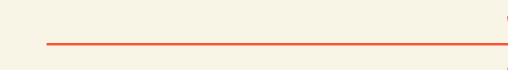
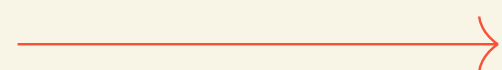
Formuliert eure **Kernfrage** und notiert sie auf dem Design-Board.



## Beispiel: Mobile Reparaturwerkstatt

Die Kernfrage für unser Projektbeispiel könnte lauten:

„Wie können wir Schüler:innen und Menschen ohne Zugang zu Werkzeugen (**Zielgruppe**) dabei unterstützen, die Lebensdauer ihrer kaputten Gegenstände zu verlängern (**Herausforderung**), und so einen nachhaltigen Lebensstil (**Bedürfnis**) auszubauen?“





# Was ihr tut, kann etwas bewegen!

Ein Design hat immer einen Einfluss auf die Umwelt und die Lebewesen, die es benutzen. Das heißt konkret: Mit dem Projekt, das ihr entwickelt und gestaltet, habt ihr einen direkten Einfluss auf den Wandel unserer Lebenswelt und übernehmt Verantwortung!

Es ist wichtig, Verantwortung im Kleinen, wie in der Schule, und im Großen, wie für die Gesellschaft, zu übernehmen, weil große Veränderungen oft mit kleinen Taten beginnen und diese auch einen Wandel in größeren Systemen anstoßen können.

**Optionale Aufgabe** Ⓐ

Wie könnte eine Lösung für eure **Kernfrage** euer Umfeld im Kleinen oder Großen verändern?

Tauscht euch in der Gruppe aus.



# Recherche

Die Recherche ist ein grundlegender Bestandteil des Design-Thinking-Prozesses, um sich einen Überblick zu verschaffen und Lösungen für eure **Kernfrage** zu entwickeln.

Gespräche mit der Zielgruppe, für die ihr gestaltet, sind eine wichtige Informationsquelle. Eine Internetrecherche kann euch bereits bestehende Lösungen zeigen oder als Inspirationsquelle für neue Ideen dienen.

## Rechercheformen können sein:

- Interviews und Umfragen mit potenziellen Nutzer:innen oder Expert:innen (siehe Seite 44)
- Internet-Recherche
- Literatur-Recherche (z. B. in Bibliotheken)
- Feld-Recherche vor Ort
- Besuch von thematisch passenden Ausstellungen, Museen etc.

## Inhalte eurer Recherche können sein:

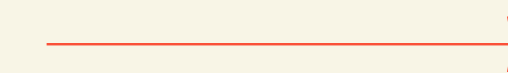
- Welche Lösungsversuche gibt es bereits?  
Was funktioniert daran gut und was nicht?
- Was kann eine gute Lösung bewirken?
- Weitere Informationen zur Zielgruppe und zu ihren Bedürfnissen
- Weitere Informationen zum Ort/Umfeld, in dem euer Projekt stattfindet



### Aufgabe

A

Recherchiert zu eurer **Kernfrage** mit den Möglichkeiten, die ihr habt. Die Anregungen auf der folgenden Seite helfen euch.

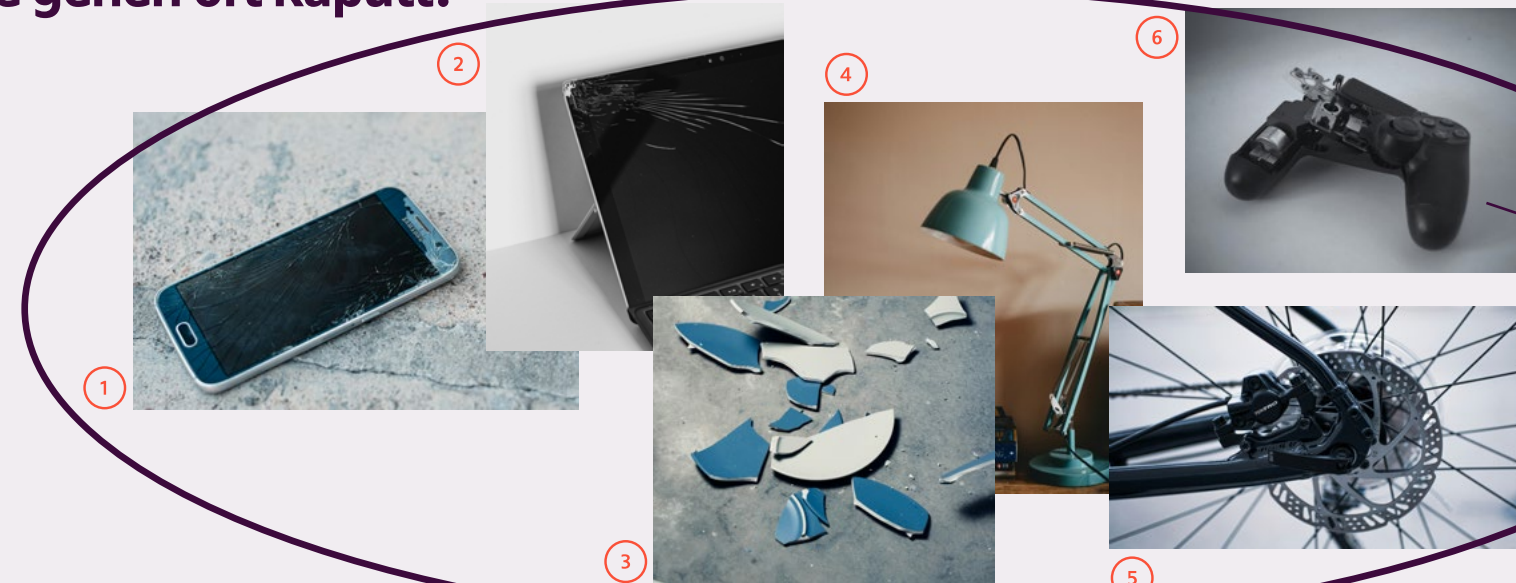


## 2.b Recherche

Nutzt diese Seite, um Informationen, Bilder und Inspirationen zu sammeln.

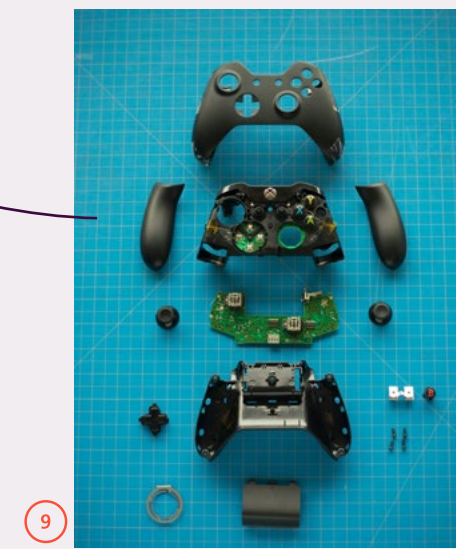
### Welche Gegenstände gehen oft kaputt?

- Fahrrad
- Handydisplay
- Lampe
- Game-Controller
- Tassen/Teller
- ...



### Inspiration

Cooler Anordnung der Bauteile!



Wir brauchen einen Werkzeugkoffer!

Wo könnten wir den bekommen?

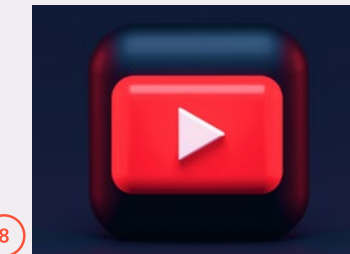


### Werkzeuge-Liste

- ☐ Schraubendreher
- ☐ Hammer
- ☒ Akkuschauber
- ☐ Lötkolben
- ☐ Wasserwaage
- ☒ Schraubenschlüssel
- ☐ ...

### Was gibt es bereits?

- Reparatur-Cafés
- Öffentliche Werkstätten
- Online Tutorials
- Kurse
- ...



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

Design-Board: Beispiel für Aufgabe aus Phase 2, Definieren

### Aufgabe

Nutzt das Design-Board um eure (Internet-) **Recherche** zu dokumentieren. Sammelt so viele existierende Bilder wie möglich, die euch zur Inspiration eurer **Ideenentwicklung** dienen.

Quellen:

- ① Ashkan Forouzani auf Unsplash
- ② Ashkan Forouzani auf Unsplash
- ③ CHUTTERSAP auf Unsplash
- ④ Annie Spratt auf Unsplash
- ⑤ streetsh auf Unsplash
- ⑥ Bernd Dittrich auf Unsplash
- ⑦ Tekton auf Unsplash
- ⑧ Alexander Shatov auf Unsplash
- ⑨ Sean Whelan auf Unsplash
- ⑩ Yura Fresh auf Unsplash, bearbeitet von SDDM
- ⑪ Anton Savinov auf Unsplash, bearbeitet von SDDM



# Interviews & Umfragen

Durch Befragungen könnt ihr sicherstellen, dass eure Lösungen zielorientiert gestaltet und nützlich sind. Interviews und Umfragen ermöglichen es euch, eure Zielgruppe nach persönlichen Erfahrungen zu befragen und dabei ihre Bedürfnisse zu verstehen.

Ihr könnt offene Fragen oder Multiple-Choice-Fragen entwickeln, die ihr eurer Zielgruppe entweder persönlich stellt oder beispielsweise als Umfrage über soziale Medien teilt.

## Aufgabe

A

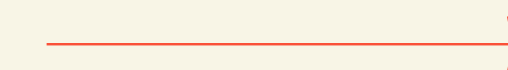
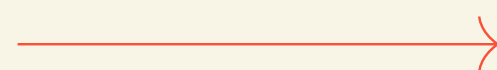
Führt **Interviews** oder **Umfragen** durch, um zu erfahren, was die **Bedürfnisse** eurer **Zielgruppe** sind.



## Beispiel: Mobile Reparaturwerkstatt

Fragen für unser Projektbeispiel könnten lauten:

- Welche Gegenstände besitzt du, die häufig kaputtgehen?
- Was hindert dich daran, kaputte Gegenstände selbst zu reparieren?
  - ☐ Zeit
  - ☐ Wissen
  - ☐ Werkzeuge
  - ☐ Zugang zu Ersatzteilen
- Welche Werkzeuge oder Materialien fehlen dir am häufigsten?
- Wie sollte eine Reparaturlösung gestaltet sein, damit sie für dich attraktiv und zugänglich ist?



# 03. Ideen entwickeln

Im dritten Schritt des Design-Thinking-Prozesses entwickeln wir innovative Lösungen für unsere Kernfrage.

Verstehen

Definieren

Prototyp bauen

Präsentieren

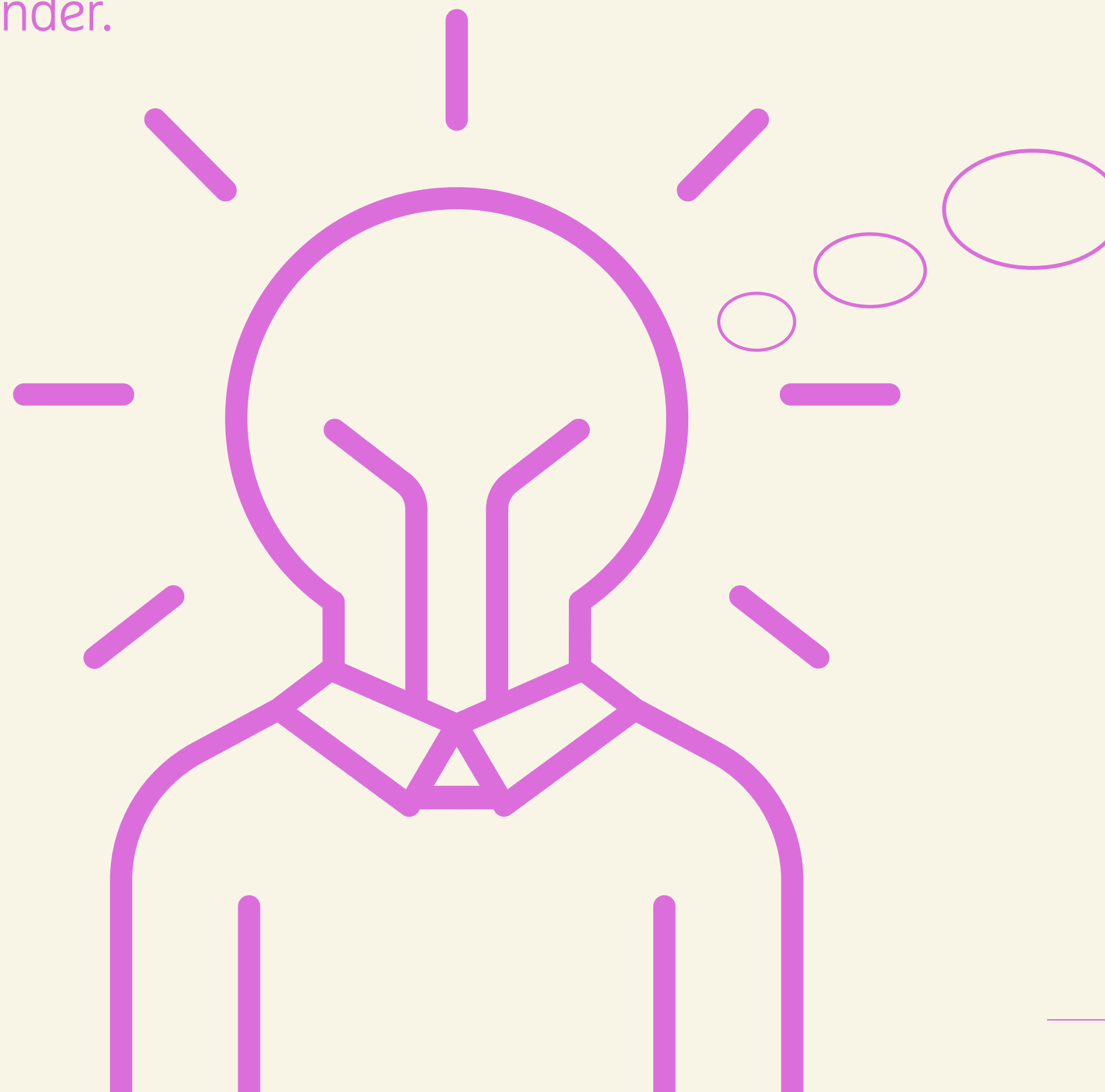
# Ideenentwicklung

Basierend auf eurer **Recherche** werden in dieser Phase des Design-Thinking-Prozesses zahlreiche Ideen zur **Kernfrage** gesammelt – dabei nutzt ihr kreative Techniken. Die erste Idee ist nicht immer die beste! Häufig ist eine gute Lösung eine Verbindung verschiedener Ideen miteinander.

## Beispiel: Mobile Reparaturwerkstatt

### Kernfrage:

„Wie können wir Schüler:innen und Menschen ohne Zugang zu Werkzeugen dabei unterstützen, die Lebensdauer ihrer kaputten Gegenstände zu verlängern, und so einen nachhaltigen Lebensstil auszubauen?“

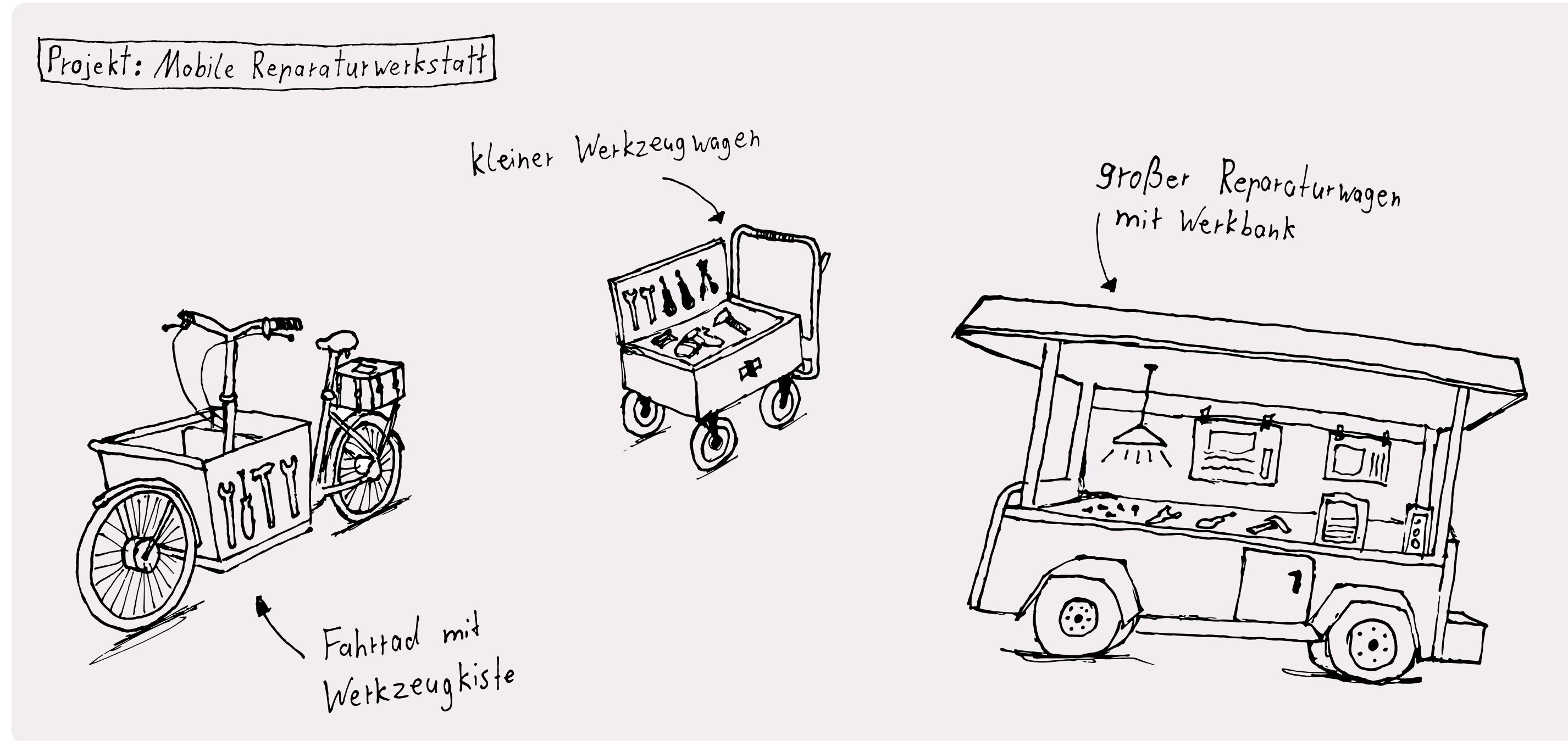


-  Video-Kanal mit Reparaturvideos
-  Reparatur-AG
-  Mobile Reparaturstation
-  Reparaturwerkstatt
-  Wöchentliche Reparatur-Workshops
-  Kurse unter Anleitung erfahrener Techniker:innen



## 3.a Ideenentwicklung

Notiert und skizziert verschiedene Varianten eurer Ideen.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

Design-Board: Beispiel für Aufgabe aus Phase 3, Ideen entwickeln

### Aufgabe

Entwickelt und sammelt **mindestens 3 unterschiedliche Ideen** zur eurer **Kernfrage**.

Skizziert oder notiert diese zum Beispiel auf Haftnotizen oder im Design-Board. Anschließend wählt ihr die vielversprechendste Idee aus.



# Ideenentwicklung

Beispiele: Pure Newton, SmartAngels, Equiwi

Die folgenden Beispiele sind Bestandteil von Schulprojekten, AGs und Schülerfirmen und wurden mithilfe von Design-Workshops weiterentwickelt.



## Pure Newton

Das Gymnasium Lennestadt bewirtschaftet eine Streuobstwiese, auf der vor allem Äpfel, aber auch Pflaumen und Honig geerntet werden. **Pure Newton** stellt Apfelsaft her und fördert damit ökologische und soziale Nachhaltigkeit durch lokale Ernährung.

Quelle: Markenwarte. Foto: Maximilian Müller



## SmartAngels

**SWAG**, die Schülergenossenschaft der Wirtschafts-AG des Scheffel-Gymnasiums aus Lahr, hat ein Programm entwickelt, bei dem SmartAngels unter anderem Senior:innen und Technik-Anfänger:innen beim Erlernen der Grundlagen von Smartphones und anderen Mobilgeräten unterstützen.

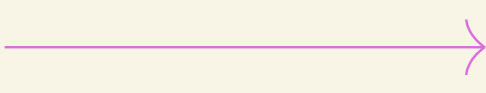
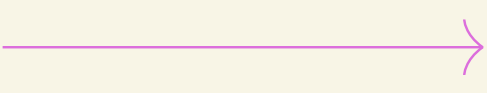
Quelle: Markenwarte. Foto: Ronald Buck



## Equiwi

Die **Equiwi-AG** des DFG Gymnasiums Freiburg betreibt an zwei Tagen in den Pausen einen Fairtrade-Kiosk mit einem süßen Warenangebot, um Schüler:innen und Eltern für fair gehandelte Produkte zu gewinnen und Aufmerksamkeit für den fairen Handel zu steigern.

Quelle: Markenwarte. Foto: Christoph Eberle





# Tipps zur Ideenentwicklung

Hier sind einige Tipps zur Ideenentwicklung:





# Kreativitätstechniken

Kreativitätstechniken helfen euch dabei, auf neue Ideen zu kommen und Probleme besser zu lösen. Sie machen es leichter, Dinge aus einer anderen Perspektive zu sehen und kreativ zu denken. Außerdem machen sie das Arbeiten im Team spannender und bringen oft überraschende, gute Einfälle!

## Aufgabe



Wählt mindestens eine **Kreativitätstechnik** und probiert sie in eurer Gruppe aus.

## Tipp



Unter diesem [Link](#) findet ihr mehr Informationen und Anleitungen zu unterschiedlichen Kreativitätstechniken.

### Brainstorming

Jedes Mitglied der Gruppe notiert zunächst still seine Ideen auf einem Papier. Danach teilen die Schüler:innen ihre Vorschläge in der Gruppe mit. Jede Idee wird gesammelt und ergänzt – alles ist erlaubt, nur keine Kritik!

### 6-3-5-Methode

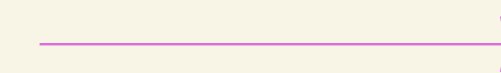
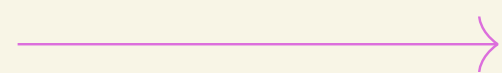
Jede:r von euch bekommt eine Tabelle (6 Zeilen, 3 Spalten). In den ersten 5 Minuten skizziert oder schreibt ihr in der ersten Spalte 3 Ideen auf. Danach gebt ihr euren Zettel an die nächste Person weiter, die in der folgenden 5-Minuten-Runde die Ideen erweitert – so entwickelt ihr innerhalb von 6 Runden 54 Ideen!

### Moodboards

Moodboards sind Collagen aus Bildern, Farben, Materialien und Texten, die eine bestimmte Stimmung oder eure Idee visualisieren. Erstellt es, indem ihr z. B. im Internet passende Elemente sammelt und übersichtlich zusammenstellt.

### 60-Sekunden-Ideen

Hierfür müsst ihr mit mehreren Gruppen zusammenarbeiten: Jede Gruppe bekommt 60 Sekunden, um eine neue Idee vorzustellen. Nach jeder 60-Sekunden-Idee wird gemeinsam reflektiert und ggf. erweitert. So entwickelt ihr schnell viele Ideen!



# 04. Prototyp bauen

In der vorletzten Phase des Design-Thinking-Prozesses geht es darum, die besten Ideen zu visualisieren und Prototypen zu erstellen.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Präsentieren



# Prototyping

Prototypen können aussagekräftige Skizzen, Bilder oder Modelle eurer Ideen sein. Dabei werden schnelle, einfache Prototypen entwickelt, um Ideen anschaulich darzustellen und Schritt für Schritt zu verfeinern. Dies ermöglicht es, eure Ideen vorzustellen, frühzeitig Feedback von eurer Zielgruppe einzuholen und Veränderungen am Design vorzunehmen, bevor es veröffentlicht oder produziert wird.



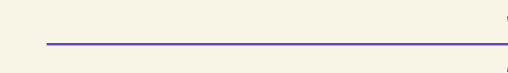
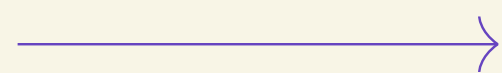
## Aufgabe

Ⓐ

Macht eure **Ideen** konkret!  
Besprecht euch in der Gruppe, welche Idee(n) ihr als Prototypen umsetzen möchtet und wie ihr einen **Prototyp** für euer Projekt bauen könntet.



Quelle: Markenwarte. Foto: Christof Jakob





# Wie kann ein Prototyp aussehen?



## Prototypen für digitale Projekte

Prototypen von digitalen Projekten können beispielsweise auf Papier gezeichnet oder gedruckt und mithilfe von Pappe gebaut und visualisiert werden.

Quelle: Amélie Mourichon auf Unsplash



## Prototypen für Produkte

Produkt-Modelle können mit vielen unterschiedlichen Materialien gebaut werden. Dabei könnt ihr entscheiden, ob ihr kleine Modelle von euren Produkten bauen möchtet oder sie ggf. in Originalgröße darstellt.

Quelle: E wie Durchstarten. Foto: Christof Jakob



## Prototypen für Veranstaltungen, Workshops, AGs oder Vereine

Nicht für alle Projekte eignet sich ein Modell:

Entwickelt ihr beispielsweise eine Veranstaltung, einen Workshop, eine AG, einen Verein oder etwas ganz anderes, dann bietet sich vielleicht die Möglichkeit an, ein Poster zu gestalten, das eure Idee kommuniziert und Leute zu eurem Projekt einlädt.

Quelle: So sehen Sieger aus. Foto: Christof Jakob



# Materialien

Im Design-Thinking-Prozess sind Materialien und Werkzeuge wichtig, um eure Ideen sichtbar zu machen und Prototypen zu bauen, die euer Projekt erklären können.

## Aufgabe

A

Welche **Materialien** und **Werkzeuge** benötigt ihr, um einen **Prototyp** zu bauen und eure Projektidee zu zeigen? Erstellt eine Liste.

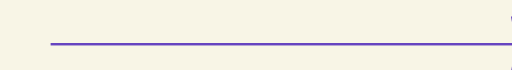
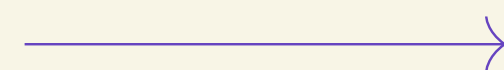
Besorgt anschließend alles, was ihr für euer Projekt benötigt, und beginnt mit dem Bau eures Prototyps. Erstellt mehrere **Varianten**.

## Materialien können beispielsweise sein:

- Papier (z. B. DIN-A4-Blätter, Karton, Zeitungspapier)
- Pappe (z. B. Wellpappe, Verpackungskartons)
- Klebstoff (z. B. Flüssigkleber, Klebestift)
- Klebeband (z. B. Malerkrepp, Tesafilm, Duct Tape)
- Stifte (z. B. Filzstifte, Bleistifte, Marker)
- Radiergummi
- Bastelholz (z. B. Eisstiele, Holzstäbchen, Schaschlikspieße)
- Knete oder Modelliermasse (z. B. Plastilin, Ton)
- Stoffreste
- Plastikflaschen
- Joghurtbecher
- Gummibänder
- ...

## Werkzeuge, die ihr verwenden könntet:

- Schere
- Lineal
- Heißklebepistole
- Cutter-Messer
- Locher oder Lochzange
- Tacker
- Zirkel
- Schraubendreher
- ...





# Recycling, Upcycling und Biomaterialien

Beispiele: Precious Plastic, FREITAG

Übrigens, das Material selbst kann auch Teil der Idee sein!  
Ein Teil von eco-social Design ist es, umweltfreundliche Alternativen für Produkte zu schaffen. Es werden auch neue umweltfreundliche Materialien entwickelt, da diese helfen, Ressourcen zu schonen. Recycling spielt eine große Rolle, weil Designer:innen dadurch Materialien wiederverwenden können, um Abfall zu reduzieren und nachhaltige Kreisläufe zu fördern.

Tipp

Unter diesem [Link](#) findet ihr noch mehr aktuelle Materialinnovationen und Informationen zu nachhaltigen Materialien.



## Recycling

Recycling bedeutet, dass alte Materialien, wie Plastik oder Papier, eingeschmolzen oder zerkleinert werden, damit daraus neue Dinge entstehen können. **Precious Plastic** ist ein Projekt, das Menschen weltweit zeigt, wie sie mit selbstgebauten Maschinen Plastikabfall recyceln und daraus neue Produkte herstellen können.

Quelle: Janos Freuschle



## Upcycling

Beim Upcycling wird aus alten oder kaputten Sachen etwas Neues und Schöneres, ohne sie komplett zu zerlegen. **FREITAG**-Taschen entstehen durch Upcycling gebrauchter Materialien, wie LKW-Planen, Fahrradschläuchen und ausgedienten Autogurten und Airbags.

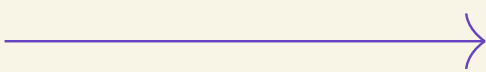
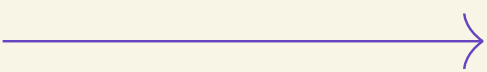
Quelle: Oliver Nanzig, Elias Böttcher für FREITAG



## Biomaterialien

Biomaterialien bestehen aus nachwachsenden Rohstoffen und sind oft biologisch abbaubar – hier werden aus unerwarteten Rohstoffen ganz neue Materialien entwickelt.

Quelle: Valentin Patis und Jan C. Schulz

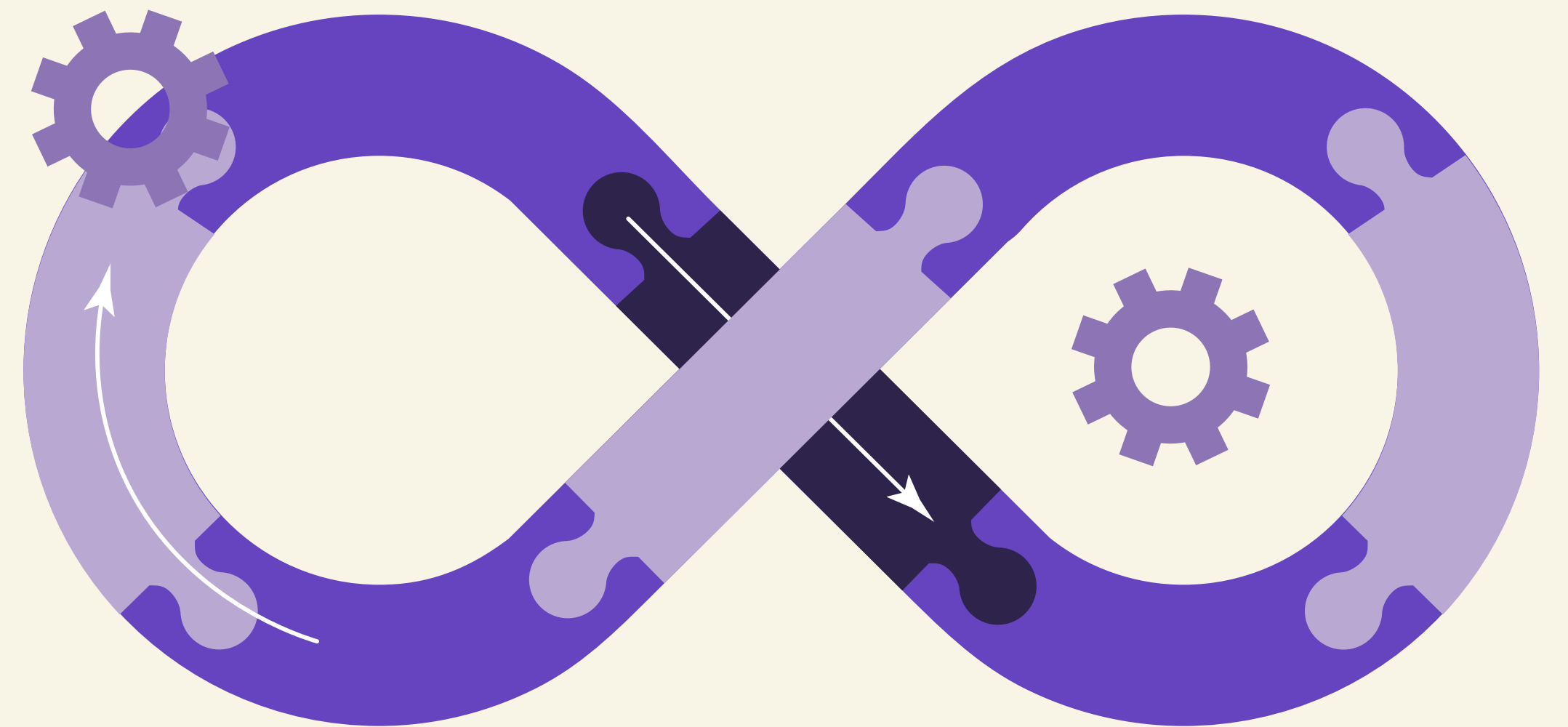




# Schritt für Schritt zum Ziel

Der Design-Thinking-Prozess verläuft nicht in einer geraden Linie, sondern eher wie in einer Schleife!

Das bedeutet, dass man Schritte immer wiederholt, um Lösungen zu verbessern, Neues auszuprobieren und Ideen zu testen. Überarbeitungen, Rückschritte oder das Verwerfen von Ideen sind wichtig, weil sie helfen, eure Projektidee zu optimieren, bis sie wirklich gut funktioniert.





# Feedback

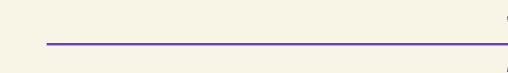
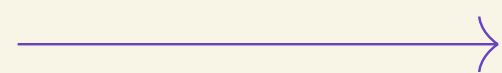
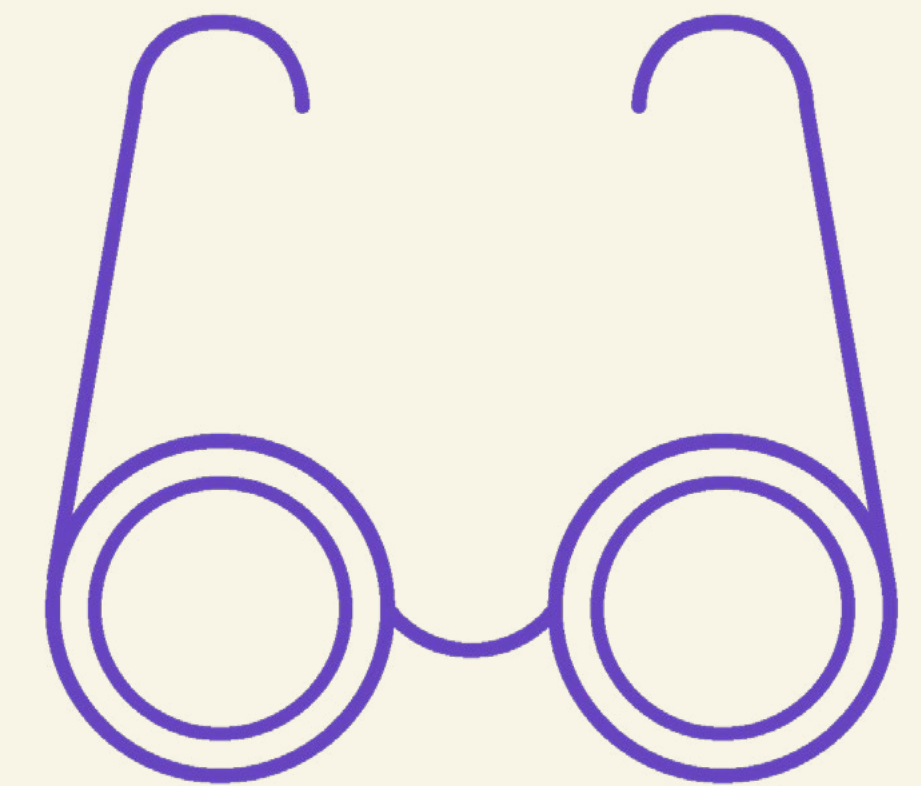
Fehler und Feedback haben im Prototyping-Prozess eine positive Wirkung. Feedback einzuholen, bedeutet, die Meinungen, Kritik und Anmerkungen von Nutzer:innen zu sammeln. Dies hilft dabei, die entwickelten Ideen und Prototypen zu verbessern und sicherzustellen, dass sie den Bedürfnissen der Nutzer:innen entsprechen.

## Aufgabe

Ⓐ

Lasst euren **Prototyp** von eurer **Zielgruppe** oder alternativ von euren Klassenkamerad:innen oder Freund:innen testen.

Was könnt ihr mithilfe des Feedbacks an eurem Prototyp verändern?  
Optimiert euren Prototyp mithilfe des Feedbacks.



# 05. Präsentieren

Im letzten Schritt des Design-Thinking-Prozesses bereiten wir unsere Idee auf, stellen sie der großen Gruppe vor und verwenden dabei das Design-Board als Grundlage.

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen



# Präsentationsinhalte

Am Ende jedes Design-Thinking-Prozesses wird die Idee kommuniziert. Dies ist ein wichtiger Moment, um euer Projekt zu präsentieren, aber auch, Feedback von einer größeren Gruppe anzunehmen und euer Design vielleicht in der Zukunft noch weiterzuentwickeln.

## Aufgabe

A

Verwendet das Design-Board als **Präsentation** – räumt es auf und organisiert die Informationen – verwendet viele Bilder und gestaltet die Inhalte eurer Präsentation kurz und knapp.

Wer möchte, kann auch eine andere Art der **Präsentationsform** wählen – mehr dazu findet ihr auf der nächsten Seite.

Thema/  
Herausforderung

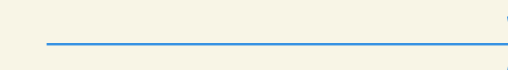
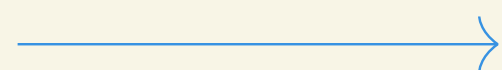
Zielgruppe  
&  
Bedürfnisse

Kernfrage

Design-Idee

Prototyp

Erkenntnisse

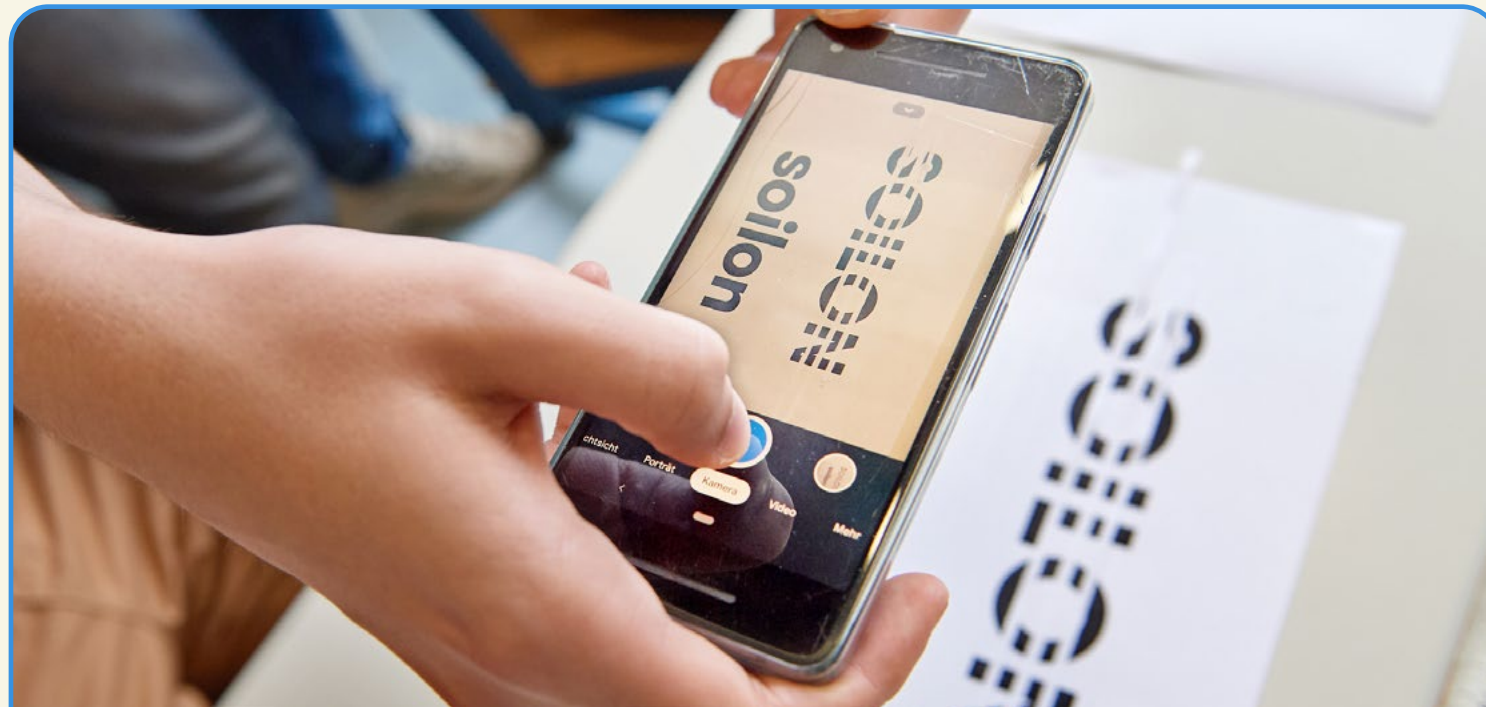




# Präsentationsformen

Beispiele: Video, Plakat, Rollenspiel

Es gibt viele verschiedene Wege und Präsentationsformen, um ein Projekt zu kommunizieren. Eine gute Präsentation ist entscheidend, um andere Personen, Förderer oder Sponsoren von eurer Idee zu überzeugen und so die Umsetzung des Projekts zu ermöglichen. Hier sind ein paar Beispiele:



## Video

Ein Video ist eine kreative Präsentationsform, bei der ihr in 1 bis 2 Minuten erklären könnt, wovon euer Projekt handelt, wer eure Zielgruppe ist, welches Problem ihr mit eurer Idee löst und wie euer Prototyp funktioniert. Ihr könnt auch eine spannende Geschichte erzählen, die verdeutlicht, wie eure Lösung das Leben der Nutzer:innen verbessert.

Quelle: Markenwarte. Foto: Lars Langemeier



## Plakat

Ein Plakat ist eine übersichtliche Präsentationsform, bei der ihr die wichtigsten Informationen zu eurem Projekt – wie Herausforderung, Zielgruppe, Idee und Realisierung – mit Bildern, Grafiken und wenig Text auf einer großen Fläche darstellt.

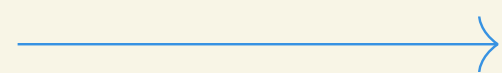
Quelle: Design hilft. Foto: Christof Jakob



## Rollenspiel

Beim Rollenspiel stellt ihr eine Szene nach, in der euer Prototyp so benutzt wird, wie es eure Zielgruppe tun würde – ihr schlüpft also in die Rolle der Nutzer:innen, um zu zeigen, wie eure Lösung im echten Leben funktioniert und warum sie hilfreich ist.

Quelle: Markenwarte. Foto: Christoph Eberle





# Reflexion

## Rückblick auf den Design-Thinking-Prozess!

Stellt euch Situationen in eurem Alltag vor, auf die ihr den Design-Thinking-Prozess übertragen könnt.  
Wo könnte diese Herangehensweise für euch von Nutzen sein?

- Was fandet ihr an dem Projekt schwierig? Was ist euch leichtgefallen?
- Wie habt ihr Schwierigkeiten überwunden? Was hat euch dabei geholfen?
- Wie habt ihr als Gruppe zusammengearbeitet?
- Was hat euch Spaß gemacht? Was hat euch weniger gut gefallen? Warum?



**Vielen Dank für eure  
Teilnahme – wir hoffen,  
es hat euch gefallen!**



# Stiftung Deutsches Design Museum

Die 2011 gegründete Stiftung Deutsches Design Museum fördert das Bewusstsein für Design als integralen Bestandteil von Bildung, Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft.

Mit unserer Bildungs- und Kulturinitiative ENTDECKE DESIGN organisieren wir bundesweit Design-Workshops für Schüler:innen und Fortbildungen für Lehrende, um für Design und den Design-Thinking-Prozess zu begeistern und ein interdisziplinäres Designverständnis zu fördern.

Die Stiftung unterstützt Schulen und Lehrende bei der Integration von Design in den Unterricht und fördert die kreative Entwicklung von Schüler:innen. Unsere praxiserprobten Konzepte werden dafür in Handreichungen aufgearbeitet und mithilfe von engagierten Multiplikator:innen nachhaltig in Schulen verankert. Gemeinsam mit Lernenden und Lehrenden, Bildungseinrichtungen und Kooperationspartner:innen entwickeln wir fortwährend Konzepte für die bewusste Gestaltung aktueller Themenbereiche.

Mehr Informationen unter [www.deutschesdesignmuseum.de](http://www.deutschesdesignmuseum.de)

# Mit freundlicher Unterstützung

**Konzept und Durchführung von der Stiftung Deutsches Design Museum**

[www.deutschesdesignmuseum.de](http://www.deutschesdesignmuseum.de)

**Weitere Handreichungen**

[www.designwissen.net](http://www.designwissen.net)

**Gefördert durch die Karl Schlecht Stiftung**

[www.ksg-stiftung.de](http://www.ksg-stiftung.de)

**Grafikdesign**

Lukas Völp

[Design Thinking in Aktion - Zukunft nachhaltig gestalten](#) ©

2025 von [Stiftung Deutsches Design Museum](#) ist lizenziert

unter [CC BY-SA 4.0](#) 



# Bildnachweis

- S. 12:

Dieses Bild wurde mit der KI-Anwendung Leonardo AI erstellt.
- S. 19f:

Diese Bilder wurden mit der KI-Anwendung Dall-E erstellt.  
Austin Kehmeier, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Perlenflasche von Günter Kupetz. Credit: Andrej Kupetz
- S. 21:

Icon von Prashanth Rapolu 15, [www.flaticon.com](https://www.flaticon.com)
- S. 22:

Franziska Russo, Little girl reading with Little Sun Original, Little Sun  
Little Sun, Little Sun Original and Charge on the go, Little Sun  
Paul Ketz, Pfandring, [www.pfandring.de](https://www.pfandring.de)  
Naja Bertolt Jensen, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)
- S. 23:

Lars Langemeier, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma soilon des Reinhard-und-Max-Mannesmann-Gymnasiums der Stadt Duisburg, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)
- S. 27:

Hanna Börm, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma Leuchtstoff des RBZ Wirtschaft Kiel, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)
- S. 28:

Engagement Global gGmbH, [www.17ziele.de](https://www.17ziele.de)
- S. 32:

John Moeses Bauan, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Shiftphone, [www.shift.eco](https://www.shift.eco)  
RECUP, [www.recup.de](https://www.recup.de)  
WurmKiste.at, [www.wurmKiste.at](https://www.wurmKiste.at)
- S. 37:

Little Sun, Little Sun Original and Charge on the go, Little Sun  
Lars Langemeier, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma soilon des Reinhard-und-Max-Mannesmann-Gymnasiums der Stadt Duisburg, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)  
Shiftphone, [www.shift.eco](https://www.shift.eco)  
Paul Ketz, Pfandring, [www.pfandring.de](https://www.pfandring.de)
- S. 39:

Gabriel Gurrola, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Markus Spiske, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Hansestadt Uelzen  
Findus  
Jay Wennington, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)
- S. 43:

Ashkan Forouzani, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
CHUTTERSNAPE, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)
- S. 48:

Annie Spratt, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
streetsh, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Bernd Dittrich, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Tekton, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Alexander Shatov, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Sean Whelan, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Yura Fresh, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Anton Savinov, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Maximilian Müller/Medienwerk Lennestadt, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma Pure Newton des Gymnasiums der Stadt Lennestadt, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)  
Ronald Buck, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma SWAG/SmartAngels des Scheffel-Gymnasiums Lahr, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)  
Christoph Eberle, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma EquiWi des DFG-Gymnasiums Freiburg im Breisgau, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)
- S. 52:

Christof Jakob, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma YETI der Singbergschule Wölfersheim, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)
- S. 53:

Amélie Mourichon, [www.unsplash.com](https://www.unsplash.com)  
Christof Jakob, Workshop „E wie Durchstarten“ in der Wöhlerschule Frankfurt am Main, Stiftung Deutsches Design Museum  
Christof Jakob, Workshop „So sehen Sieger aus“, Stiftung Deutsches Design Museum
- S. 55:

Janos Freuschle  
Oliver Nanzig, Elias Bötticher , FREITAG, [www.freitag.ch](https://www.freitag.ch)  
Valentin Patis und Jan C. Schulz
- S. 60:

Lars Langemeier, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma soilon des Reinhard-und-Max-Mannesmann-Gymnasiums der Stadt Duisburg, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)  
Christof Jakob, Workshop „Design hilft“ an der Gewerblichen Schulen Dillenburg, Stiftung Deutsches Design Museum  
Christoph Eberle, Workshop „Markenwarte“ mit der Schülerfirma EquiWi des DFG-Gymnasiums Freiburg im Breisgau, Stiftung Deutsches Design Museum, [www.markenwarte.de](https://www.markenwarte.de)

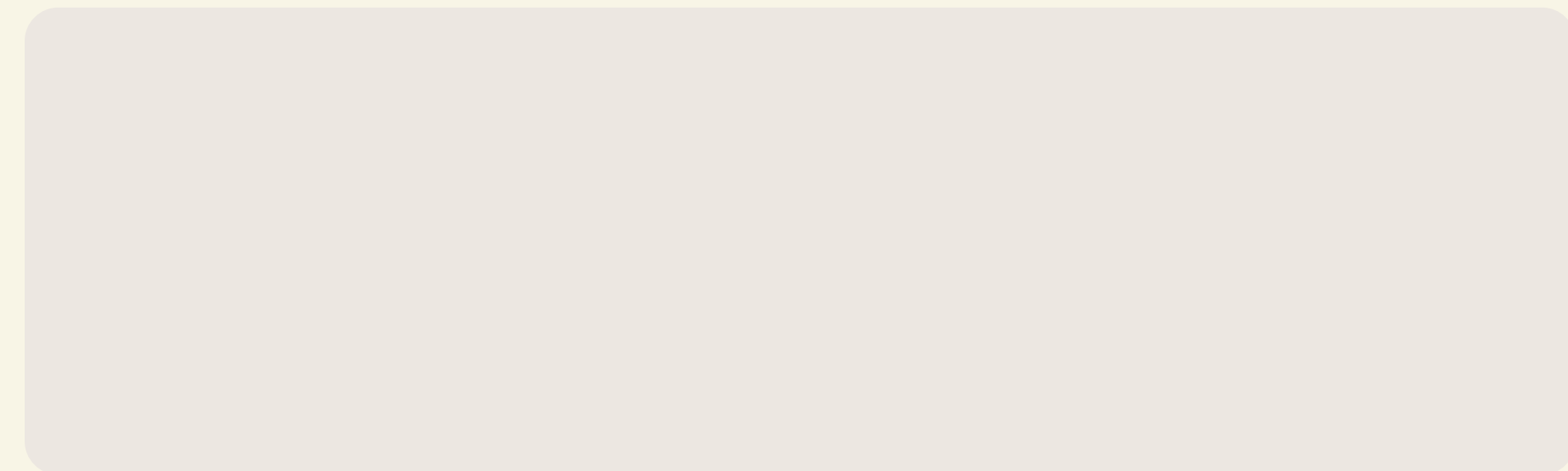
# Design-Board

Das Design-Board dient zur Dokumentation eures Design-Thinking-Prozesses, zum Sammeln von Informationen, zur Organisation der Recherche und später auch zur Präsentation. Wenn euch der Platz (z. B. für die Bilder) nicht ausreicht, dupliziert oder kopiert einfach die entsprechende Folie.

## Inhalte des Design-Boards:

- Thema & Herausforderung
- Zielgruppe & Kernfrage
- Recherche
- Interviews & Umfragen
- Ideenentwicklung
- Kreativitätstechniken
- Prototyp bauen
- Feedback
- Präsentieren

## Projektname



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren



# 1. Thema & Herausforderung

## Was ist das Thema?

*Zum Beispiel Recycling & Wiederverwendbarkeit, Schulkiosk & Schulessen, Tier- und Umweltschutz, Freizeitangebote, Nachbarschaftshilfe ...*

## Was ist die Herausforderung?

*Was wünscht ihr euch oder was könnte verbessert werden?*

*Zum Beispiel eine größere Auswahl an Schulessen für Veganer:innen, mehr Grünflächen auf dem Schulhof oder neue Angebote für Nachbarschaftshilfe ...*

*Beschreibt kurz und knapp die Herausforderung, die in eurem Thema steckt – erwähnt auch, warum sie für euch relevant ist.*

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

# 2.a Zielgruppe & Kernfrage

## Wer sind die Zielgruppe(n)?

*Zum Beispiel Schüler:innen, Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen, Rentner:innen, Familien, Radfahrer:innen, Musiker:innen ...*

## Merkmale und Bedürfnisse der Zielgruppe(n)

*Merkmale können sein: Alter, Wohnort, Werte, Religion ...  
Bedürfnisse können sein: Gesundheit, Zugehörigkeit, Umweltschutz, Bildung ...*

## Wie lautet die Kernfrage?

*Eine Kernfrage kann z. B. lauten:*

„Wie können wir **Zielgruppe A** dabei unterstützen, **Herausforderung B** zu bewältigen und so das **Bedürfnis C** zu befriedigen?“

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren



# 2.b Recherche

Nutzt diese Seite, um Informationen, Bilder und Inspirationen zu sammeln.

*Ihr könnt z. B. Fotos einfügen, Erkenntnisse aus eurer (Internet-)Recherche zusammentragen und bereits erste Ideen notieren.*

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

# 2.c Interviews & Umfragen

Verwendet diese Seite, um Fragen für eure Interviews zu erstellen und Antworten zu sammeln.

*Die Fragen sollten so formuliert sein, dass ihr möglichst viel über die Bedürfnisse eurer Zielgruppe herausfindet.*

*Was wäre wichtig, von eurer Zielgruppe zu erfahren, damit euer Projekt auf die Wünsche eurer Zielgruppe reagieren kann?*

Verstehen

Definieren

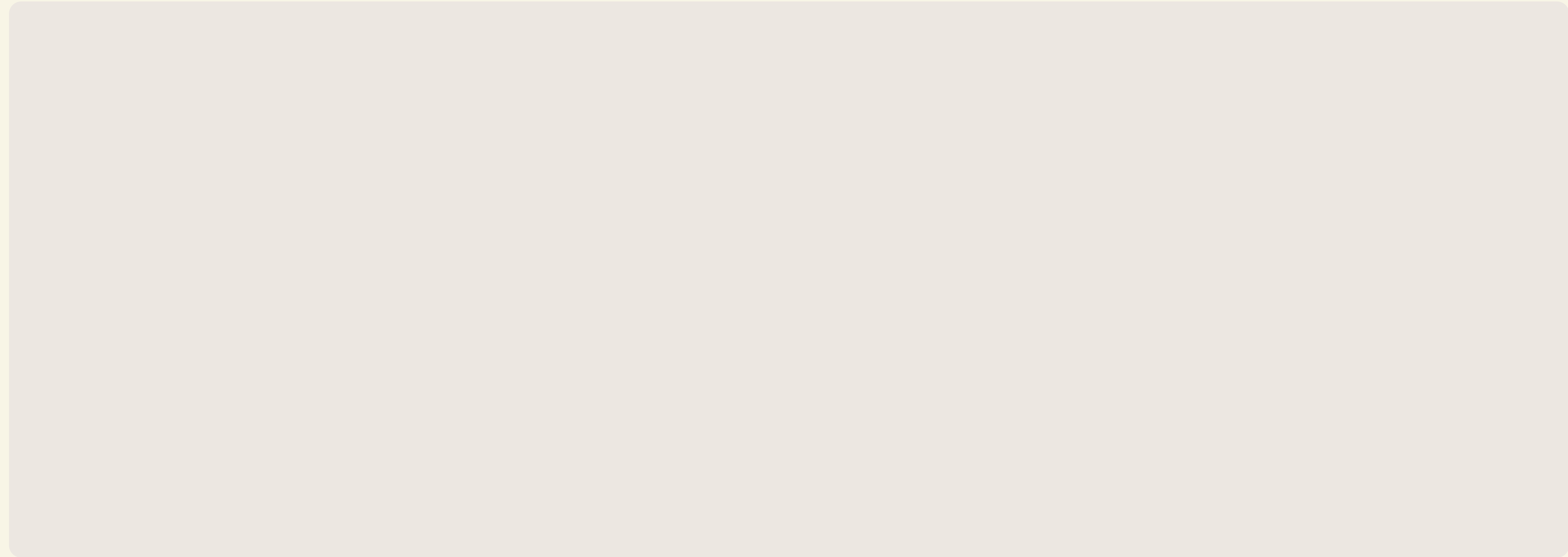
Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

# 3.a Ideenentwicklung

Notiert und skizziert verschiedene Varianten Eurer Ideen.



Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren



# 3.b Kreativitätstechniken

Verwendet diese Seite, um eine Kreativitätstechnik auszuprobieren.  
*Ihr könnt z. B. euer Brainstorming notieren oder die 6-3-5-Methode testen.*

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

# 4.a Prototyp bauen

Notiert die Materialien und Werkzeuge, die ihr zur Umsetzung eures Prototyps benötigt.  
Erstellt eine einfache Skizze eures Prototyps.

*Diese Skizze kann z. B. die einzelnen Bauteile und Maße eures Prototyps enthalten, wenn ihr einen Gegenstand entwerft.*

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren

# 4.b Feedback

Lasst euren Prototyp von eurer Zielgruppe oder von euren Klassenkamerad:innen oder Freund:innen testen.  
**Was könnt ihr mithilfe des Feedbacks an eurem Prototyp verändern? Notiert das Feedback auf dieser Seite.**  
*Mithilfe des Feedbacks könnt ihr Schritt für Schritt euren Prototyp verbessern und euer Projekt noch genauer an die Bedürfnisse eurer Zielgruppe anpassen.*

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren



# 5. Präsentieren

Beantwortet die folgenden Fragen in Vorbereitung auf eure Präsentation.

An wen richtet sich euer Projekt?

Welches Problem löst ihr mit eurer Idee – und wie löst ihr es?

Was macht euer Projekt ökologisch oder sozial nachhaltig?

Was wären die nächsten Schritte, um eure Idee in die Realität umsetzen?

Verstehen

Definieren

Ideen entwickeln

Prototyp bauen

Präsentieren