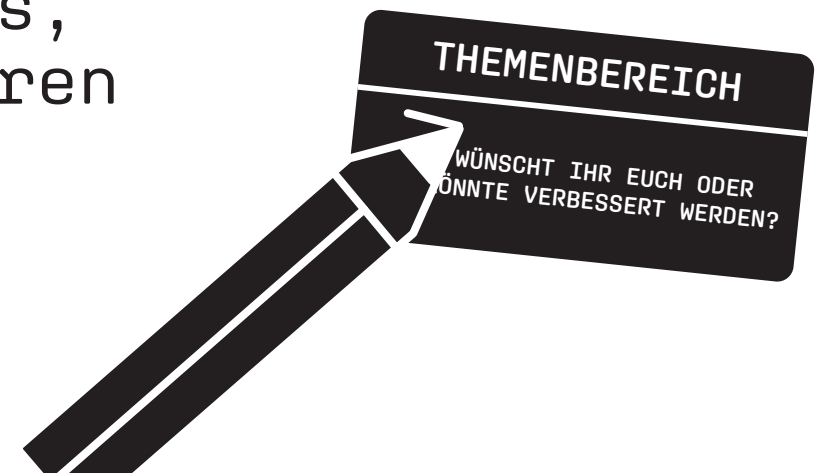


1A ÜBUNG 45🕒

Jetzt seid ihr an der Reihe:
Geht 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?
Haltet eure Beobachtungen auf den Themenkarten
fest, schneidet sie aus und ergänzt sie mit
Fotos oder Skizzen.

Wählt anschließend ein Thema aus,
das euch interessiert und zu euren
Stärken passt.



1A ÜBUNG 30🕒

Tragt eure Ideen hier auf den Themenkarten ein.

THEMENBEREICH

WAS WÜNSCHT IHR
EUCH ODER WAS KÖNNTE
VERBESSERT WERDEN?

THEMENBEREICH

WAS WÜNSCHT IHR
EUCH ODER WAS KÖNNTE
VERBESSERT WERDEN?

THEMENBEREICH

WAS WÜNSCHT IHR
EUCH ODER WAS KÖNNTE
VERBESSERT WERDEN?

THEMENBEREICH

WAS WÜNSCHT IHR
EUCH ODER WAS KÖNNTE
VERBESSERT WERDEN?

THEMENBEREICH

WAS WÜNSCHT IHR
EUCH ODER WAS KÖNNTE
VERBESSERT WERDEN?

THEMENBEREICH

WAS WÜNSCHT IHR
EUCH ODER WAS KÖNNTE
VERBESSERT WERDEN?

1A ÜBUNG 15🕒

Ein gutes Projekt macht Spaß!
Orientiert euch an den folgenden Schritten und wählt ein Thema aus, das euch interessiert und zu euren Stärken passt.

1. Sammeln

Legt alle Themenkarten auf einen Tisch oder heftet sie an eine Pinnwand.

2. Gruppieren

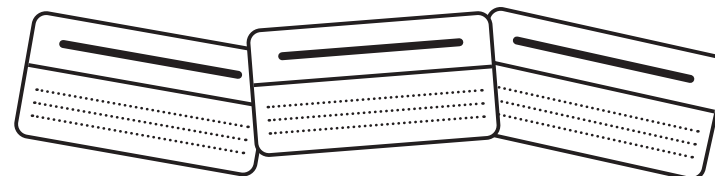
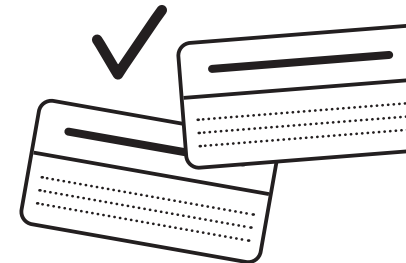
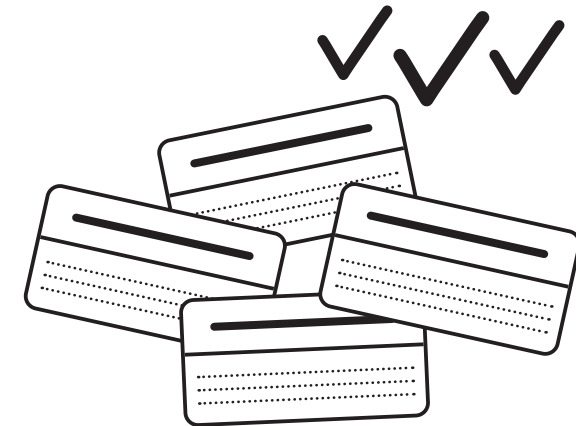
Fasst ähnliche Themen zusammen und gruppiert sie.

3. Diskutieren

Besprecht in der Gruppe, welche Themen euch am wichtigsten erscheinen.

4. Abstimmen

Markiert die Karten z.B. mit einem Strich, um die favorisierten Themen auszuwählen.
Entscheidet euch für eine Idee.



1B ÜBUNG 15🕒



Was wollt ihr bewirken?

Kreuzt auf der nächsten Seite an,
was zu euch passt, und beantwortet
die Fragen im Team.

So legt ihr das Fundament für starke
Ideen, auf die ihr später aufbauen könnt.



1B ÜBUNG 15🕒

Was ist das Thema / die Herausforderung, mit der ihr euch in eurem Projekt beschäftigt?

Was motiviert euch und welche Werte sind euch wichtig?

Für wen ist euer Projekt?

- ☐ Unser Projekt soll die Klasse oder die Schulgemeinschaft ansprechen.
- ☐ Unser Projekt soll der lokalen Gemeinschaft außerhalb der Schule zugutekommen.
- ☐

Was möchtet ihr machen?

- ☐ Wir möchten eine Dienstleistung in der Schule oder Nachbarschaft anbieten.
- ☐ Wir möchten ein Produkt entwerfen, herstellen und verkaufen.
- ☐ Wir haben einen Überschuss an bestimmten Materialien und möchten sie kreativ einsetzen.
- ☐ Wir planen, eine Aktion oder Veranstaltung zu organisieren.
- ☐ Wir möchten digitale Lösungen entwickeln, wie eine App oder Webseite.
- ☐ Unser Projekt orientiert sich an einem spezifischen Schulfach.
- ☐ Unser Projekt soll den Zusammenhalt in der Schulgemeinschaft fördern.

☐

Was ist für euer Projekt noch wichtig?

2A ÜBUNG 20🕒

Welche Personen könnten eure Idee nutzen?

Wählt mindestens drei Personas, also potentielle Nutzer:innen aus und notiert in Stichworten, wie euer Projekt-Thema zu ihren Bedürfnissen passt.

Achtet bei der Auswahl der Personas auf Vielfalt – das hilft euch, verschiedene Perspektiven zu berücksichtigen und bessere Lösungen zu entwickeln.



2A ÜBUNG 20🕒

Nutzt diese Vorlage und erstellt mindestens drei unterschiedliche Personas.

Name

Alter

Was macht die Persona im Beruf/Alltag?
(z. B. Schüler:in, Sportler:in, berufstätig)

Was macht die Persona in ihrer Freizeit?
(Hobby/Interessen)

Was sind die Ziele, Bedürfnisse und Herausforderungen der Persona?
Was ist ihr wichtig?

Was braucht die Persona, um ihre Ziele zu erreichen?

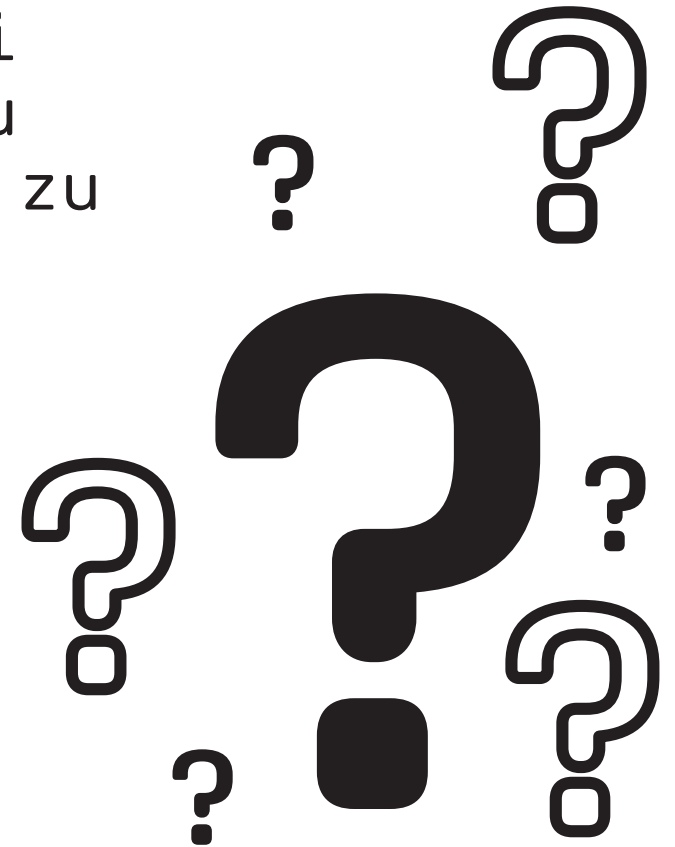
2B ÜBUNG 10🕒

Formuliert eure 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?“

BEISPIEL - KERNFRAGE:

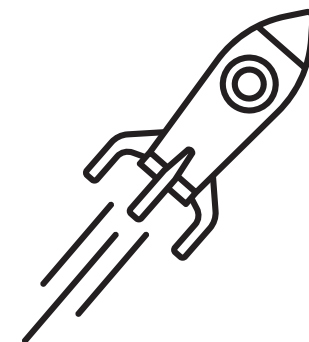
„Wie können wir für Schüler:innen oder Leute aus der Umgebung (Zielgruppe) einen Ort in der Schule einrichten (Herausforderung), um professionelle Musik, Podcasts oder Werbesongs zu produzieren? (Bedürfnis)“



2B ÜBUNG 10🕒

Für folgende Kernfrage sucht ihr nach einer Lösung:

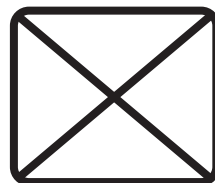
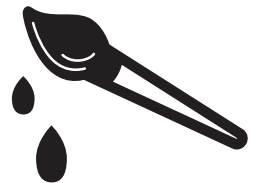
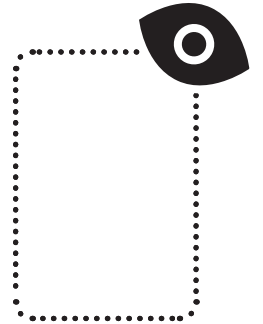
Auf geht's!



2C ÜBUNG 30🕒

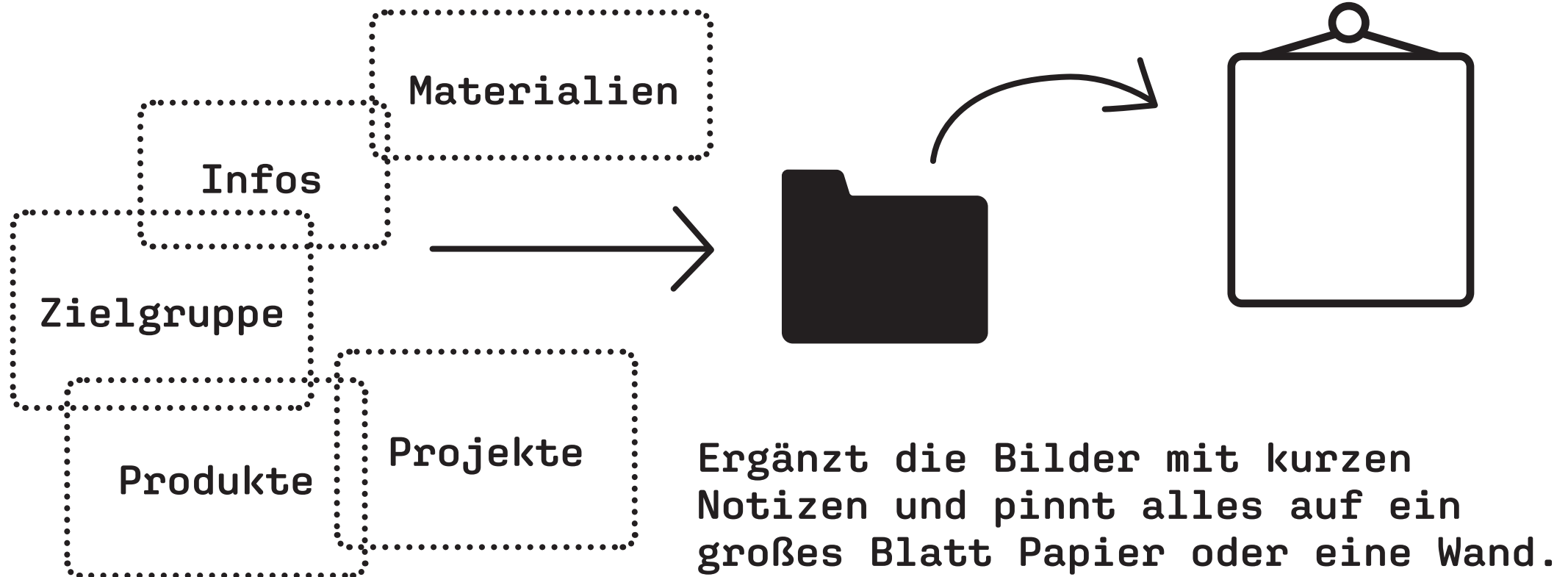
Schaut in eure Projektmappe und sammelt alles, was euch inspiriert – Infos, Bilder, Farben, Materialien.

Gestaltet daraus eine Moodboard-Collage, die eure Projektidee und Stimmung zeigt. Sprecht darüber in der Gruppe und haltet erste gute Ideen fest.



2C ÜBUNG 30🕒

Für euer Moodboard sammelt ihr Bilder. Diese können eure Zielgruppe, ähnliche Projekte, Produkte oder Materialien zeigen.



Findet heraus, was eure Zielgruppe braucht.

Überlegt euch passende Fragen und führt Interviews durch. Welche Infos helfen euch, eine gute Lösung für eure Kernfrage zu entwickeln?

Wertet anschließend eure Umfragen aus und sucht nach Gemeinsamkeiten in den Antworten.

Tipp:

Fragt vorher, ob ihr das Gespräch z.B. per Sprachnachricht / Sprachmemo aufnehmen dürft, sodass ihr es später nochmal anhören könnt.



2D ÜBUNG 25🕒

Ihr könnt diese Vorlage für eure Interviews verwenden und die Fragen ergänzen.

Infos zum Interview

Datum:

Name:

Alter:

Beruf:

Frage 3 Wie wichtig ist/sind dir...

..... ?

UNWICHTIG							SEHR WICHTIG
-----------	--	--	--	--	--	--	--------------

..... ?

UNWICHTIG							SEHR WICHTIG
-----------	--	--	--	--	--	--	--------------

..... ?

UNWICHTIG							SEHR WICHTIG
-----------	--	--	--	--	--	--	--------------

Was wäre dir noch wichtig?

Frage 1 Was sind deine bisherigen Erfahrungen zu?

Frage 4?

Frage 5?

Frage 2 Was würdest du dir für wünschen?

Frage 6?

Kreativitätstechnik: Brainstorming

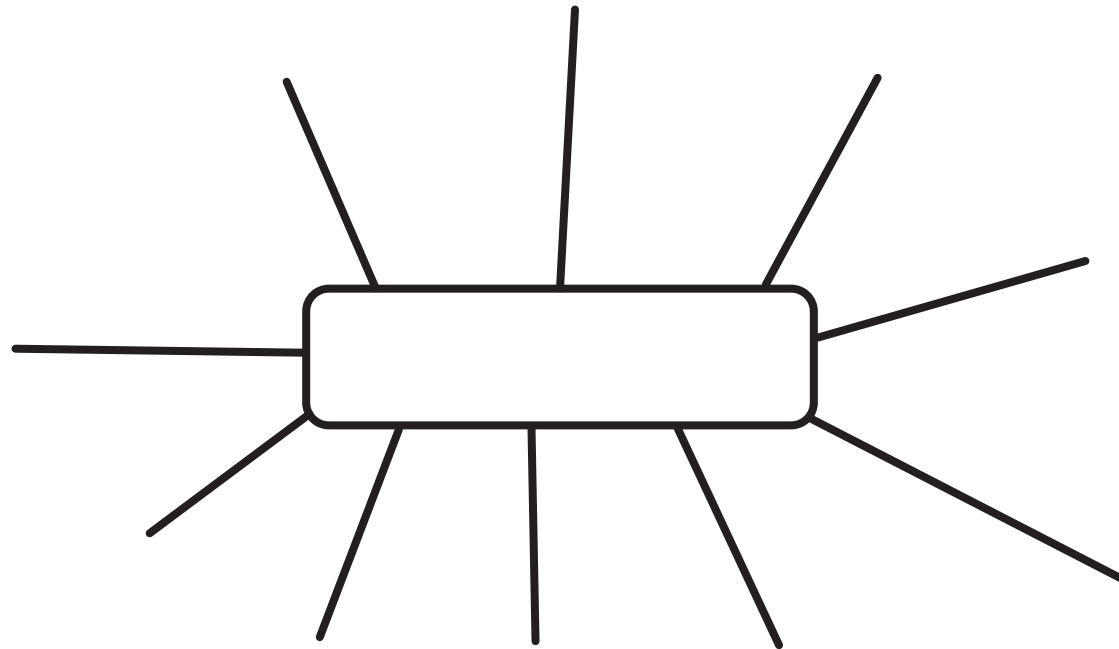
Sammelt mindestens **fünf Ideen** zu eurer Kernfrage und ergänzt sie gemeinsam – alles ist erlaubt, nur keine Kritik!

Nutzt eine Mindmap oder klebt eure Ideen auf Haftnotizen an die Wand. So könnt ihr gemeinsam weiterdenken und ergänzen.



3A ÜBUNG 20🕒

Ergänzt die Mindmap mit euren Ideen aus dem Brainstorming.

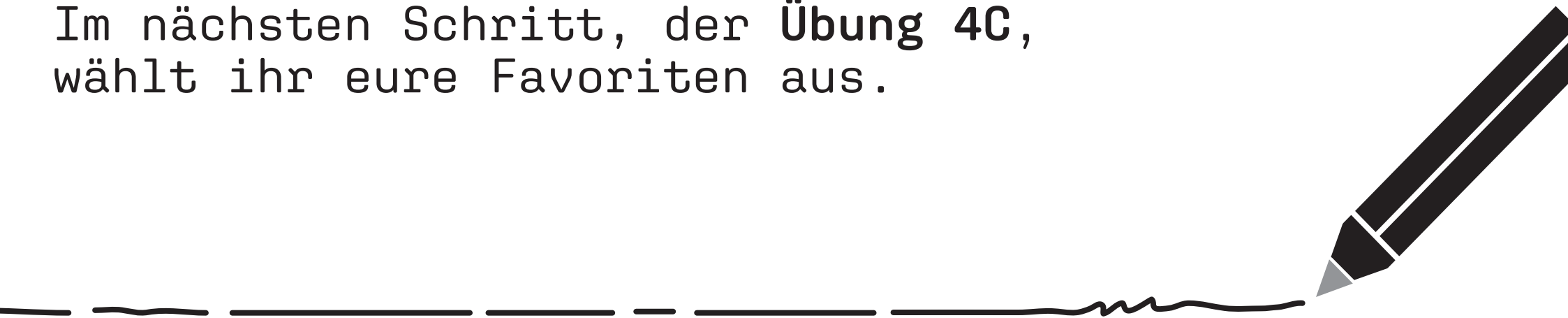


3B ÜBUNG 30🕒

Kreativitätstechnik: 6-3-5-Methode

Jede:r bekommt ein Blatt mit 6 Zeilen und 3 Spalten. In 5 Minuten notiert ihr 3 Ideen in die erste Spalte, dann wird das Blatt weitergegeben. In jeder Runde ergänzt ihr die Ideen – nach 6 Runden habt ihr 54 Ideen gesammelt!

Im nächsten Schritt, der Übung 4C, wählt ihr eure Favoriten aus.



3B

ÜBUNG

30🕒

Probiert die 6-3-5-Methode aus, um viele Ideen und Varianten zu entwickeln.

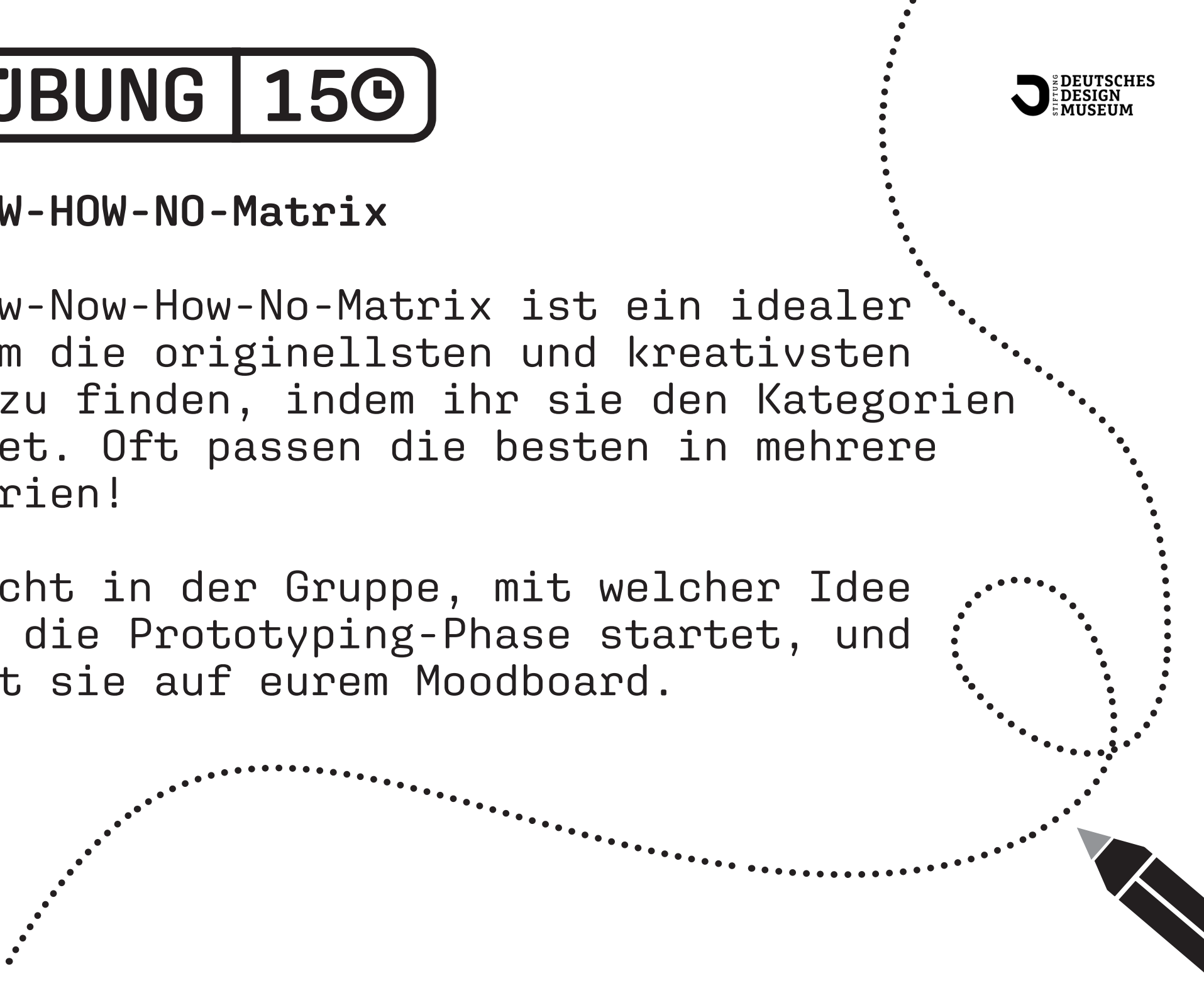
Idee						
Idee						
Idee						
	1	2	3	4	5	6

3C ÜBUNG 15🕒

WOW-NOW-HOW-NO-Matrix

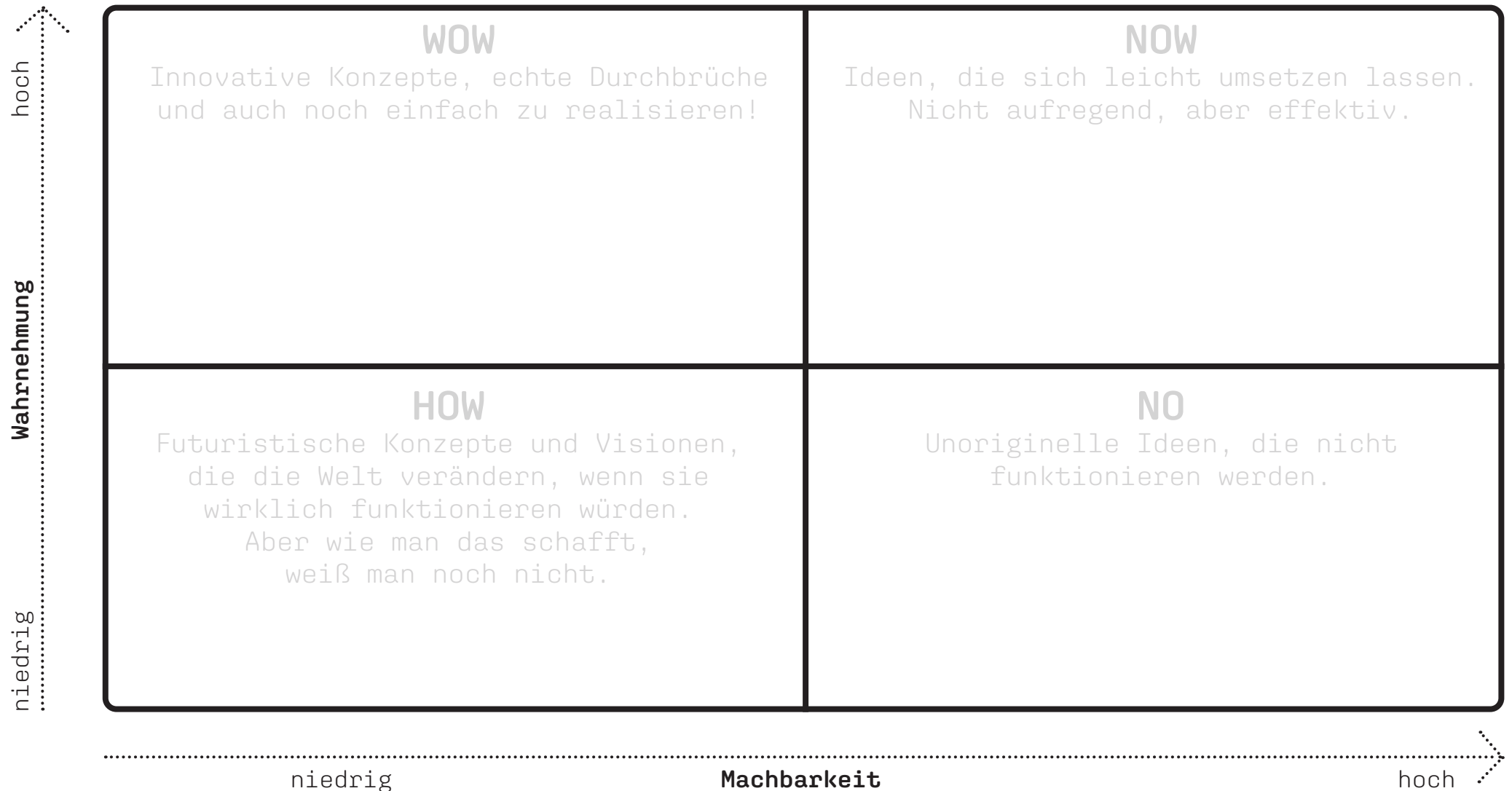
Die Wow-Now-How-No-Matrix ist ein idealer Weg, um die originellsten und kreativsten Ideen zu finden, indem ihr sie den Kategorien zuordnet. Oft passen die besten in mehrere Kategorien!

Besprecht in der Gruppe, mit welcher Idee ihr in die Prototyping-Phase startet, und ergänzt sie auf eurem Moodboard.



3C ÜBUNG 15🕒

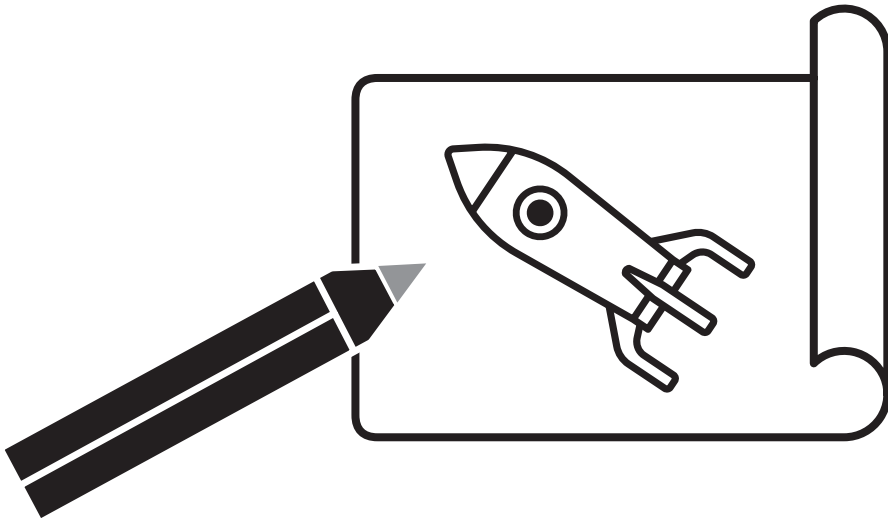
Strukturiert eure Ideen in der Wow-Now-How-No-Matrix, um euch auf eine Idee festzulegen.



4A ÜBUNG 20🕒

Erstellt einen Entwurf für euren Prototyp.

Ihr habt jetzt eine klare Vorstellung von eurer Idee – skizziert nun, wie euer Produkt, eure Dienstleistung oder Aktion aussehen soll.



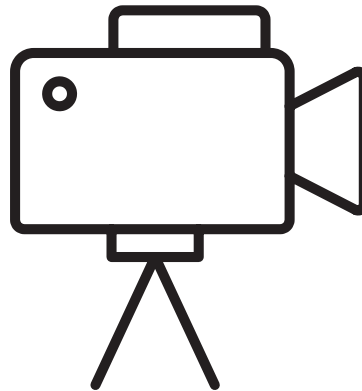
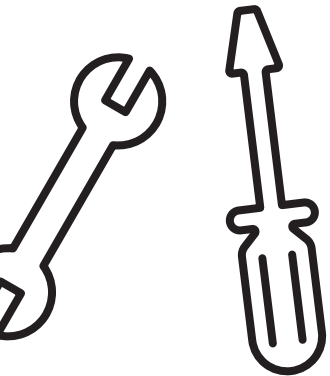
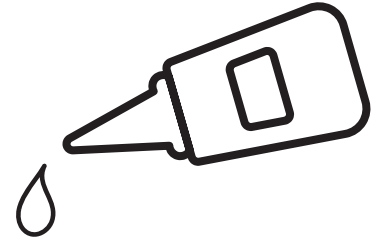
ENTWURF EURES PROTOTYPS

A large rectangular area defined by a dotted line, intended for drawing or writing a prototype design.

4B ÜBUNG 15🕒

Was braucht ihr für euren Prototyp?

Füllt die Tabelle gemeinsam aus und organisiert die nötigen Materialien und Werkzeuge.



4B ÜBUNG 15🕒

Notiert, was ihr für euren Prototyp braucht – dann macht euch ans Werk!

Idee	Was benötigen wir dafür?	Woher bekommen wir es?	Wie viel kostet es?
1			
2			
3			

Fehler? Super! Feedback? Noch besser!

Im Prototyping ist Feedback ein Geschenk.
Es hilft euch, eure Idee zu verbessern.
Fragt eure Zielgruppe oder Mitschüler:innen:
Was funktioniert? Was nicht?



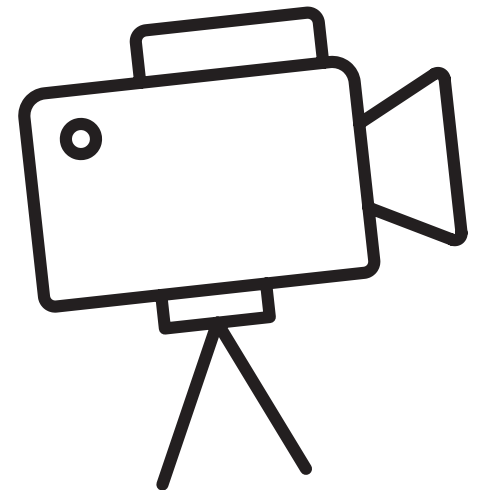
WAS KÖNNTE VERBESSERT WERDEN?

5A ÜBUNG 20🕒

Erstellt eine Präsentation eurer Projektidee.

Entscheidet euch für eine Präsentationsform, die sich eignet, um eure Idee zu kommunizieren. Erstellt anschließend die Präsentation und übt das Präsentieren, um euer Projekt klar und deutlich vorzustellen.

Eine gute Präsentation hilft euch dabei, Unterstützer:innen zu gewinnen und euer Projekt umzusetzen.



5A ÜBUNG 20🕒

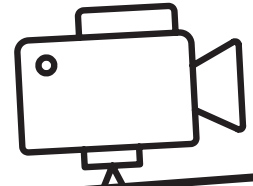
Es gibt viele Wege, eure Idee überzeugend zu präsentieren.
Sucht die Form, die am besten zu eurem Projekt passt!

ROLLENSPIEL

Spielt eine Szene nach, in der euer Prototyp im Alltag genutzt wird – so wird eure Idee direkt erlebbar.

PLAKAT

Fasst die wichtigsten Infos (Problem, Zielgruppe, Idee, Umsetzung) mit Bildern und wenig Text übersichtlich zusammen.



VIDEO

Zeigt in 1–2 Minuten, wovon euer Projekt handelt, wer eure Zielgruppe ist, welches Problem ihr mit eurer Idee löst und wie euer Prototyp funktioniert – gerne als spannende Geschichte.

Erstellt eine Präsentation, die zeigt:

- Wer ist eure Zielgruppe?
- Welches Problem löst ihr – und wie?
- Was sind die nächsten Schritte zur Umsetzung?

Macht eure Idee sichtbar, stark – und bereit für den nächsten Schritt!

5B ÜBUNG 30🕒

Was sind eure nächsten Schritte?

Verwendet die Tabelle und den Zeitstrahl, um euch zu organisieren und eine Übersicht zu erstellen, wer von euch welche Aufgaben übernimmt und bis wann.



5B ÜBUNG 20🕒

Verteilt die Aufgaben:

Was ist zu tun?	Wer macht das?	Bis wann?	Was ist zu beachten?

5B	ÜBUNG	10🕒
----	-------	-----

Markiert eure Aufgaben auf dem Zeitstrahl.

