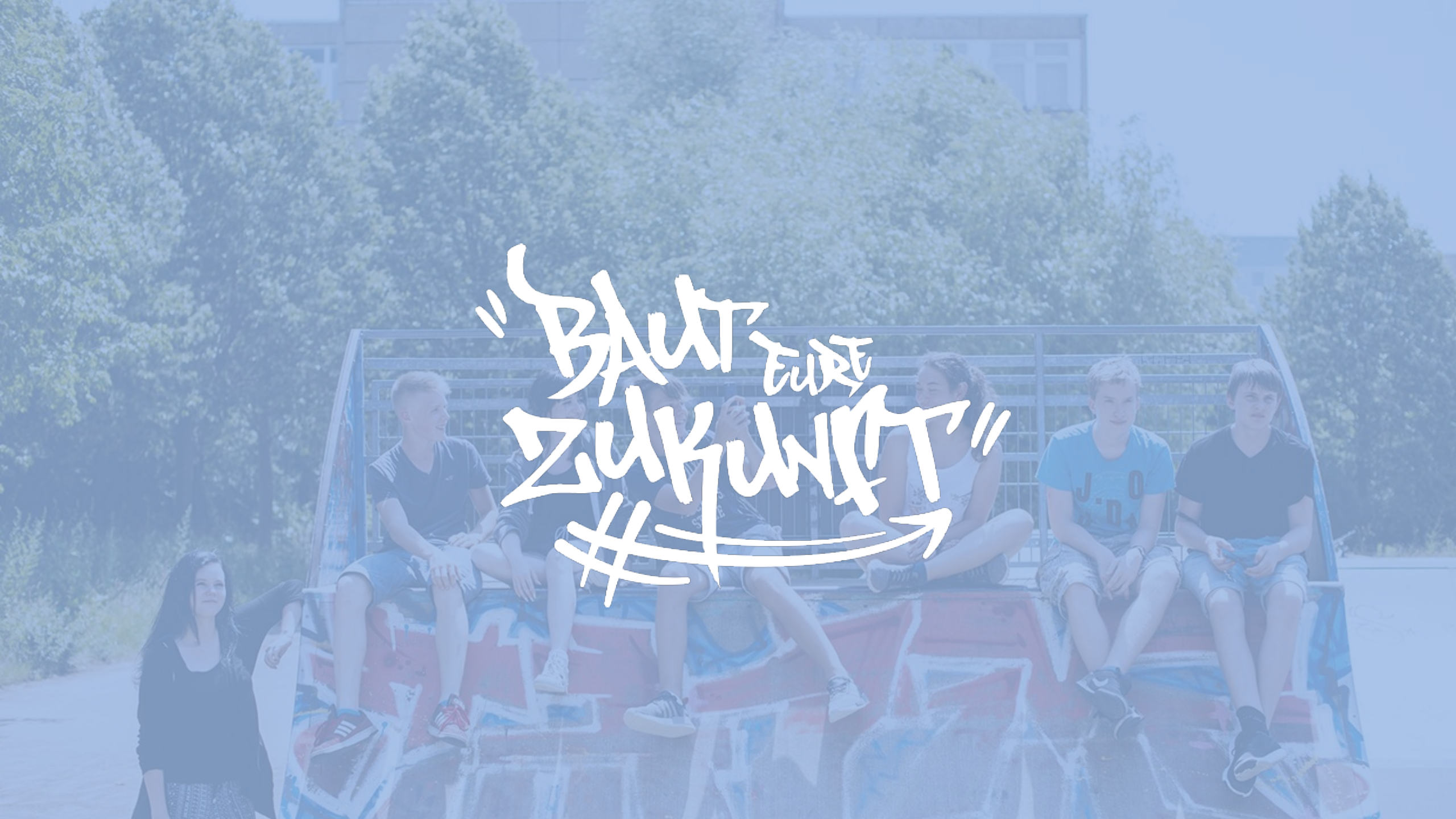


"BAUT ^{EURE}
ZUKUNFT"
#



Agenda

1. Zukunftskompetenzen als Lernziele bei Baut Eure Zukunft
2. Design Thinking
3. Die Baut Eure Zukunft Toolboxen
4. Anwendungsmöglichkeiten
5. Anwendungstipps
6. Kooperationsmöglichkeiten



Baut Eure Zukunft

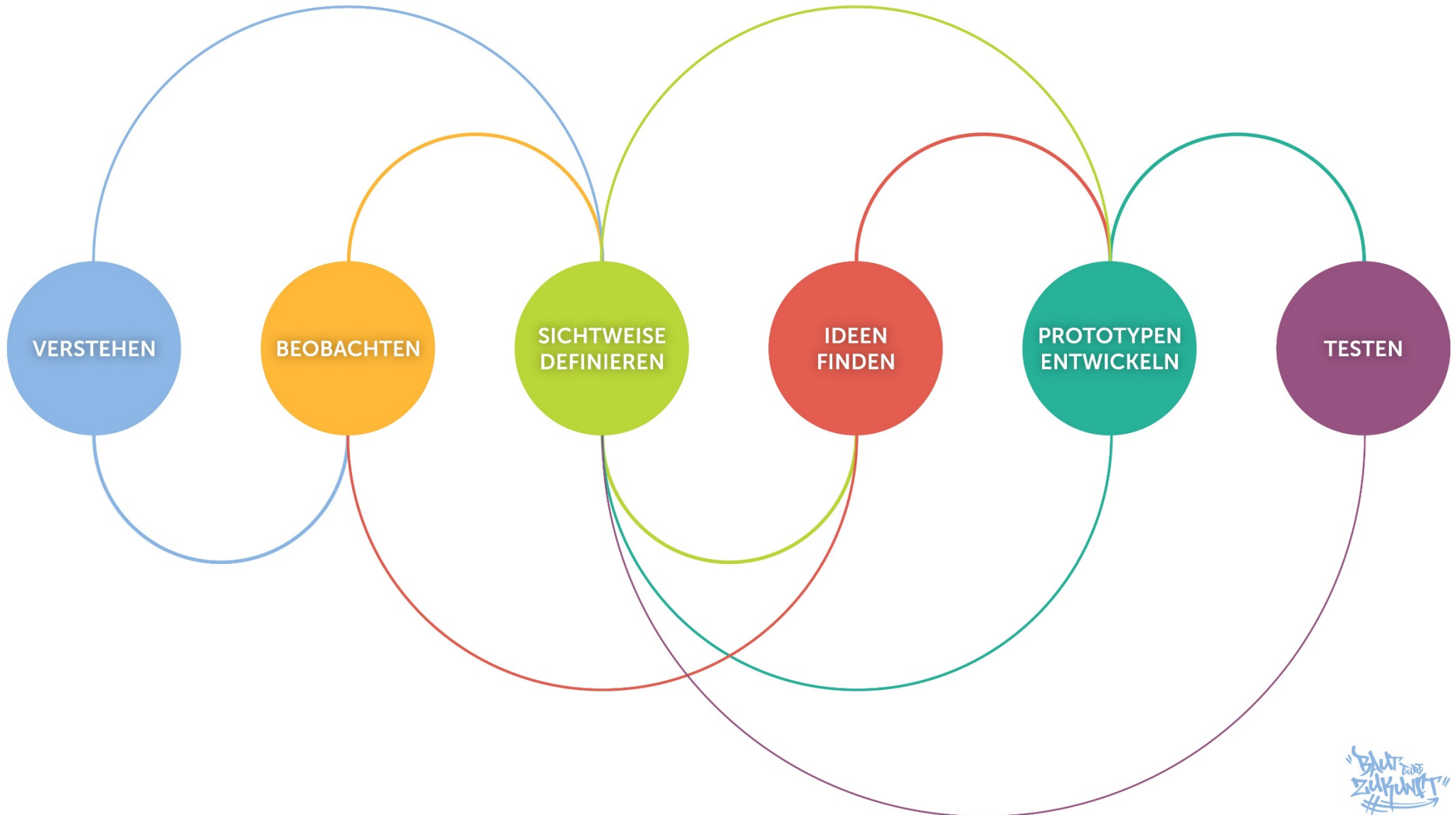
Ein Design-Thinking-basiertes Bildungsprojekt
zum Erwerb wichtiger Zukunftskompetenzen
durch Projektarbeit an Schulen und in
Jugendeinrichtungen

1.) Zukunftskompetenzen



- Sensibilisierung für gesellschaftliche Herausforderungen
- Teamkompetenz
- Motivieren und mobilisieren
- Empathie und Perspektivenwechsel
- Feedback- und Fehlerkultur
- Selbständig und weltoffen Wissen aufbauen
- Kreativität
- Selbstorganisation und Selbstverantwortung
- Problemlösungskompetenz
- Projektmanagement
- Selbstwirksamkeit

2.) Design Thinking



Design Thinking bei Baut Eure Zukunft

VERSTEHEN

1. Grundlagen für die gemeinsame Projektarbeit schaffen
2. Gemeinsam Wissen aufbauen

BEOBACHTEN

3. Interviews vorbereiten, führen und auswerten
4. Zusammenhänge und Herausforderungen verstehen

SICHTWEISE
DEFINIEREN

5. Problemkonkretion



Design Thinking bei Baut Eure Zukunft

IDEEN
FINDEN

6. Problemlösungen finden

PROTOTYPEN
ENTWICKELN

7. Prototypen entwickeln und testen

TESTEN

8. Kreativ und überzeugend präsentieren

9. Lösungsideen immer wieder überarbeiten und schnell umsetzen

10. Erfahrungen, Erkenntnisse und Lösungsschritte reflektieren



Design Thinking bei Baut Eure Zukunft

1. Grundlagen für die gemeinsame Projektarbeit schaffen (Thema wählen, Teams zusammenstellen, Teamregeln festlegen)
2. Wissen aufbauen (Recherche) und Beobachten (vor Ort, durch Simulation, durch authentisches Material)
3. Interviews führen und auswerten (Schüler*innen, Betroffene, Stakeholder, ExpertInnen)
4. Probleme, Herausforderungen und deren Zusammenhänge verstehen (Zusammenführen der Informationen und Fokussierung auf das zentrale Problem innerhalb des Themenfelds)



Design Thinking bei Baut Eure Zukunft

5. Ideation: Kreative Lösungen für das zentrale Problem finden und clustern
6. Prototypen entwickeln und testen
7. Kreativ und überzeugend präsentieren
8. Lösungsideen immer wieder überarbeiten und schnell umsetzen
9. Erfahrungen, Erkenntnisse und Lösungsschritte immer wieder reflektieren



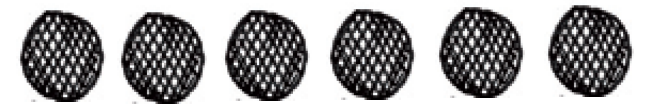
Design Thinking Mindset



VISUELL DENKEN
UND ARBEITEN



HETEROGENE
SCHÜLER*INNENTEAM
S



DESIGN THINKING =
ITERATIVER PROZESS



ORIENTIERT SICH AN
NUTZER*INNEN UND
DEREN BEDÜRFNISSEN



FLEXIBLER RAUM DER ZUM
KREATIVEN ARBEITEN
EINLÄDT



EXPERIMENTIEREN
UND FEHLER
MACHEN

Design Thinking Mindset

- Sammle viele Idee
- Entwickle wilde Ideen
- Baue auf den Ideen der anderen auf
- Stelle Kritik zurück
- Analysiere, definiere und diskutiere nicht zu lange
- Visualisiere und teile Deine Ideen
- Fokussiere Dich
- Denke multiperspektivisch und multidisziplinär
- Mache Fehler und scheitere früh
- Löse ein echtes Problem für Mensch und Natur
- Habe Spaß



3.) Die Baut Eure Zukunft Toolboxen

- Einführung ins Projekt und in die Methodik
- Einführung ins Thema: Demokratie, Zukunftsangst, Zukunftskompetenzen, Mobbing, Gewalt, Armut, Rassismus, plus eine themenoffene Toolbox
- Detaillierte Unterrichtsverlaufsskizze
- Begleitende Multimediapräsentation mit Erklärvideos für die Design Thinking Arbeitsphasen
- Chronologisch geordnete Arbeitsblätter als Kopiervorlagen
- Team- und Brainstormingregeln als Kopiervorlagen
- Umfang: 3-5 Doppelstunden, Projekttag oder Projektwoche
- Hauptzielgruppe: 7. – 12./13. Klasse



4. Anwendungstipps



4.1. Materialliste für die Baut Eure Zukunft Projektarbeit

Moderation:

- Post-Its (kleine 76x76mm und große 127x76mm)
- Bunte Moderationskarten (10x20cm)
- Bunte Klebepunkte
- Schere
- Klebestift
- Klebekreppband
- Dicke und dünne Markerstifte
- Große Bögen Flipchart-Papier
- Ggf. Brownpaper mit Pins und Stellwänden



Prototyping:

- Papier (verschiedenster Art: Weiß, bunt, Krepp, groß, klein)
- Karton (verschiedenster Art: Schuh-, Eier-, Pappkarton, groß, klein)
- Sticker mit Symbolen und Zeichen
- Verschiedenste Stifte (Wachs, Filz, Holz) und Pinsel mit Wasserfarben
- Lego, auch Figuren
- Playmobil, auch Figuren
- Knete
- Styroporformen
- Maispops
- Pfeifenreiniger
- Wolle
- Watte
- Federn
- Holzspieße
- Naturbast
- Schwämme
- Lappen
- Fließ
- Drähte
- Pappbecher
- Pappteller
- Bastel- oder Origamiboxen



Timetimer einsetzen



4.2. Einstieg ins Thema und in die Teamarbeit

- Das Ziel, den Prozess und den Zeitplan erläutern
- Gemeinsam das Thema auswählen und gemeinsam ins Thema einsteigen
- Offene Fragen stellen, zum Fragenstellen motivieren
- Heterogene Teams bilden und Teamregeln festlegen
- Bindung und Beziehung aufbauen
- Anfangs enge Begleitung der Teams

4.3. Selbstreflexionsphasen

- Persönliche Entwicklung
- Teamstimmung
- Teamzusammenarbeit
- Problemlösungsentwicklung
- Ergebnis
- Offene Fragen
- Nächste Schritte



4.4. Netzwerkarbeit

- Weitere Meinungen einholen
- Potenzielle Unterstützer*innen finden und überzeugen
- Außerschulische Lernorte einbinden
- Bildungsinitiativen einbinden
- Netzwerke aufbauen



4.5. Beobachtung, Begleitung und Bewertung (falls nötig)

- Bezug zum Thema und zur Fragestellung
- Nachvollziehbarkeit der Problemlösung
- Innovationsgehalt
- Umsetzbarkeit
- Kreativität der Präsentation
- Verständlichkeit der Präsentation
- Zusammenarbeit im Team

Bewertungsskala Skala 1 bis 4



5.) Anwendungsmöglichkeiten

- Umfang: 3- 5 Doppelstunden oder ein ganzer Projekttag
- Hauptzielgruppe: 7. – 12./13. Klasse (in Grundschulen möglich)
- Projekttag und Projektwochen
- Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern
- Berufsorientierung und Berufsvorbereitung
- Schülerfirma, Schülergenossenschaft
- Raumgestaltung: Lernbüro, Digital- und Innovationslab, Medienwerkstatt, Begegnungsräume
- Schulentwicklung: Campusregeln, Schulprofil
- Aus- und Weiterbildung: Referendar*innenausbildung, SCHILF
- Schulsozialarbeit: Auch Tandemunterricht Lehrkraft + Sozialarbeiter*in



6.) Kooperationsmöglichkeiten

- Kostenlose, variabel einsetzbare Materialien
- Beratung von Pädagog*innen und Schüler*innenteams zur Methodik: Email, Telefon, Videokonferenz
- Projekttag in Schulen, Klassenstufen und Schulklassen
- Camps: (Schulübergreifende) Veranstaltung mit Baut Eure - Trainer*innen, Schüler*innen, Lehrkräften, Mentor*innen
- Fortbildungen: Einführungs- und Vertiefungsworkshops zur Baut Eure Zukunft Methodik, auch online
- Beratung und Unterstützung auf dem Weg zur Baut Eure Zukunft Leuchtturmschule



Die Baut Eure Zukunft Kanäle

LINKEDIN: bauteurezukunft ; Uwe Birkel



@BautEureZukunft

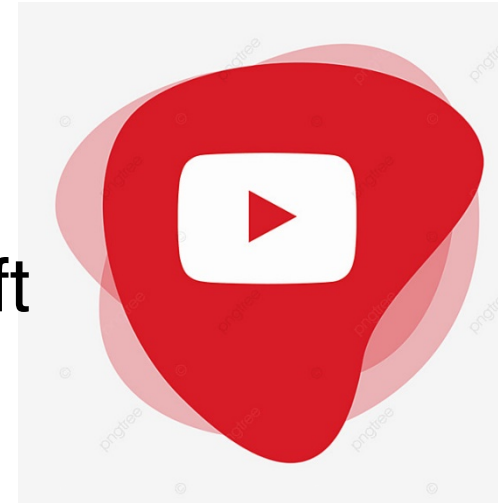


@BautEureZukunft



@bauteurezukunft

Baut Eure Zukunft



Literaturliste

Brown, Tim (2016): Change by Design. Wie Design Thinking Organisationen verändert und zu mehr Innovationen führt, München: Verlag Franz Vahlen.

Erbeldinger, Juergen & Ramge, Thomas (2015): Durch die Decke denken. Design Thinking in der Praxis, 3. Auflage, München: Redline Verlag.

Glitza, Conrad, Hamburger, Rosa-Sophie, Metzger, Michael (2019): Hands on Design Thinking. München: Verlag Franz Vahlen

Gürtler, Jochen & Meyer, Johannes (2017): 30 Minuten Design Thinking, 6. Auflage, Offenbach: GABAL Verlag.

Klippert, Heinz (2012): Teamentwicklung im Klassenraum. Beltz Verlag

Lewrick, Michael; Link, Patrick & Leifer, Larry (2018): Das Design Thinking Playbook, 2. Auflage, München: Verlag Franz Vahlen.

Übernickerl, Falk, et. al. (2015): Design Thinking. Das Handbuch. Frankfurt/Main: Frankfurter Societäts-Medien GmbH

Ziener, Gerhard & Kessler, Mathias: Kompetenzorientiert unterrichten – mit Methode. Methoden entdecken, verändern, erfinden. Klett Verlag

Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit.





Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit!

Uwe Birkel

birkel@socialimpact.eu

www.baut-eure-zukunft.eu

030/ 220 663900 und 0152/55245530

**Social Impact gGmbH
Heilbronner Str. 20
10779 Berlin**