

1100100110111000101011
1001101111000110010101
1100011010

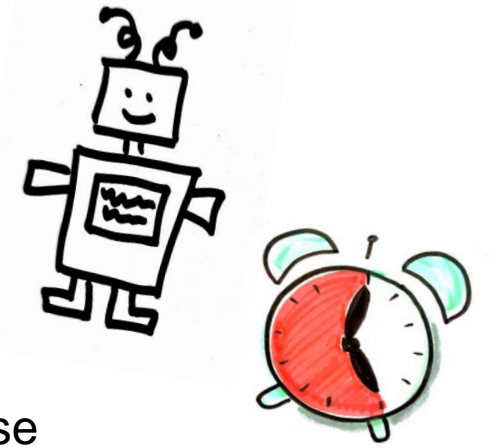


<code/your way>

Kreativ-Workshop mit Design Thinking



Anmerkung zum Ablauf



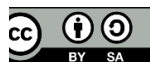
Der nachfolgende Ablauf des Kreativ-Workshops wurde für eine 8. Klasse mit 20 Schüler*innen entwickelt. Ihr könnt ihn für euch natürlich so anpassen, wie es für euch sinnvoll ist.

Klassen sind sehr unterschiedlich, manche sind größer, andere kleiner. Schüler*innen sind älter oder jünger. Die einen sind schneller und andere sind aufmerksamer.

Bei diesem zeitlichen Ablauf sind wir von einer Durchführung mit 5 Gruppen à 4 Schüler*innen ausgegangen. Die Anzahl der Gruppen spielt allerdings erst beim Präsentieren der Prototypen eine Rolle für den zeitlichen Ablauf.

Die Zeitangaben beziehen sich auf die Aufgabendurchführung. Es braucht noch zusätzlich Zeit die Gruppen zu bilden, Stifte und Klebezettel zu verteilen etc.

WIR WÜNSCHEN EUCH VIEL SPASS!



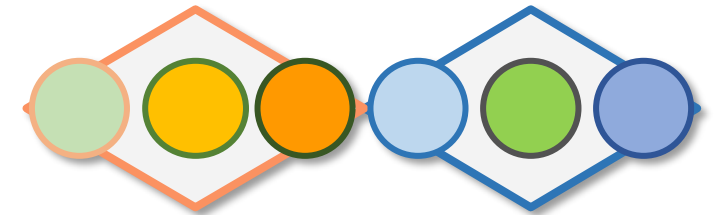
Was ist Design Thinking?



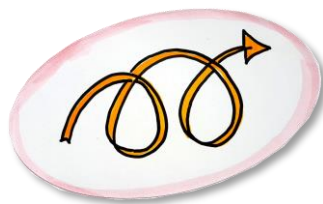
Design Thinking ist ein kreativer Prozess zur Problemlösung, bei dem wir stets in **Teams** arbeiten und der sich ganz auf die **Bedürfnisse des Nutzenden** konzentriert.

Er besteht aus den folgenden Phasen:

Verstehen, Beobachten, Sichtweise definieren, Ideen finden, Prototypen entwickeln und Testen.

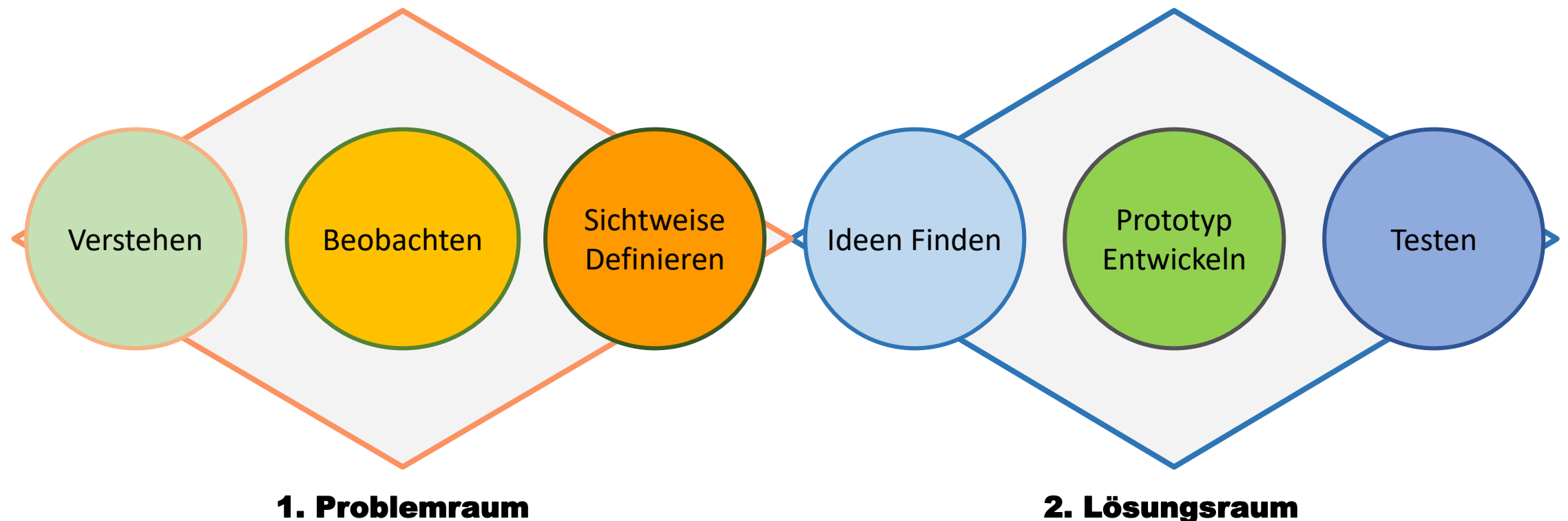


Dieser Prozess wird verwendet, um innovative Lösungen für komplexe Probleme zu entwickeln. Indem wir uns in die Perspektive der Nutzenden versetzen, kann eine optimale Lösung gefunden werden. Wichtig ist, dass wir **iterativ** arbeiten, d.h. in kleinen Schritten, welche immer wieder überprüft, getestet und verbessert werden.



Design Thinking als Prozessmodell

1. Bevor wir eine Lösung suchen, betrachten wir im Design Thinking immer ganz genau **das Problem**.
2. Erst, wenn wir genau verstanden haben, was unser Problem ist und wer es hat, dann machen wir uns an **die Lösung!**



Darauf solltet ihr achten



Achtet auf die Zeit und bleibt beim Thema.

Achtet darauf, dass alle in etwa gleiche Redeanteile haben.

Sprecht über etwas, was euch wichtig ist, was euch bewegt.

Seid offen für die Perspektiven der anderen.

Unterstützt verrückte Ideen und baut auf den Ideen der anderen auf.

Hört zu, um zu verstehen und nicht, um zu antworten.



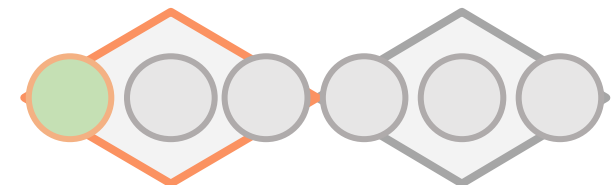
Team bilden 3-4 Teammitglieder (5 Minuten)



Zeichnet ein Bild von euch auf einen Klebezettel und schreibt euren Namen darunter.

Dann klebt es hier auf diese Seite.

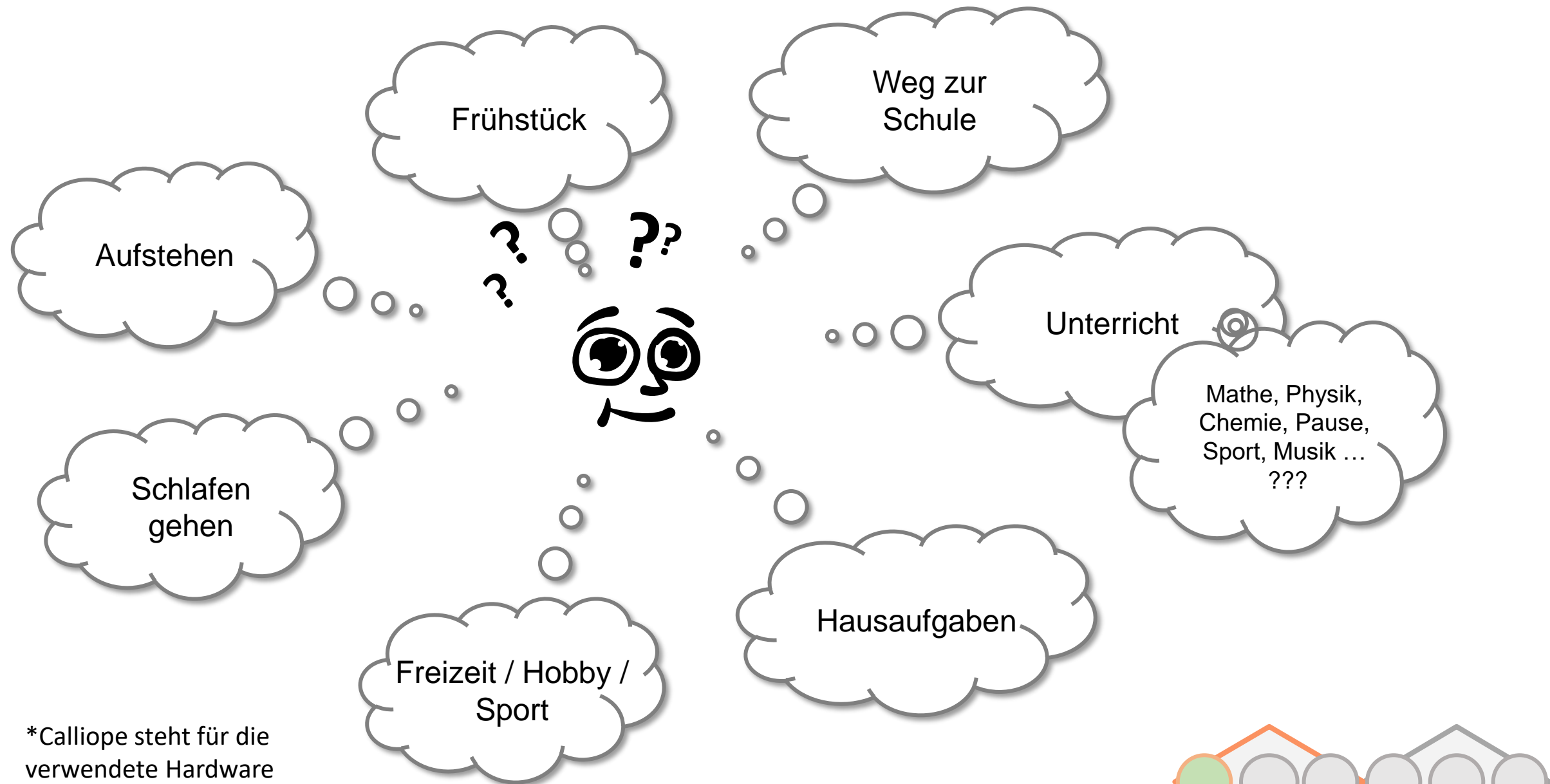
Fertig ist das Team!



Findet euer THEMA (10 Minuten)



Überlegt euch gemeinsam, was ihr lösen oder verbessern wollt. Lasst euch inspirieren und findet ein Thema in eurem Tagesablauf. Wobei könnte euch **CALLIOPE*** helfen?



*Calliope steht für die verwendete Hardware

VERSTEHEN (Beispiel)

Jede*r von euch teilt 3 Gedanken zu eurem Thema.

- Was an eurem Thema klappt gut?

Der Weg zur Schule ist nicht weit und der Bus fährt pünktlich

- Was klappt nicht gut oder ärgert dich?

Im Bus ist mir manchmal langweilig

- Was verstehst du nicht?

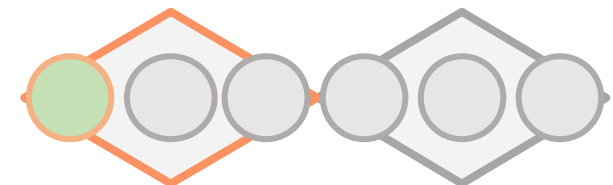
Warum gibt es im Bus keine Musik? ;o)

UNSER THEMA:

Busfahrt zur Schule

AUFGABE:

1. Jede*r von euch schreibt 3 Gedanken zum Thema auf. (3 Minuten)
2. Dann erzählt euch gegenseitig kurz, was ihr aufgeschrieben habt. (Je 1 Minute)



VERSTEHEN (7-10 Minuten)

Jede*r von euch teilt 3 Gedanken zu eurem Thema.

- Was an eurem Thema klappt gut?

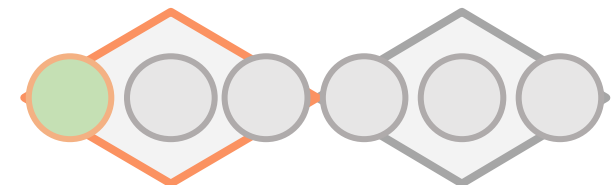
- Was könnte man verbessern?

- Was verstehst du nicht?

UNSER THEMA:

AUFGABE:

1. Jede*r von euch schreibt 3 Gedanken zum Thema auf. (3 Minuten)
2. Dann erzählt euch gegenseitig kurz, was ihr aufgeschrieben habt. (Je 1 Minute)

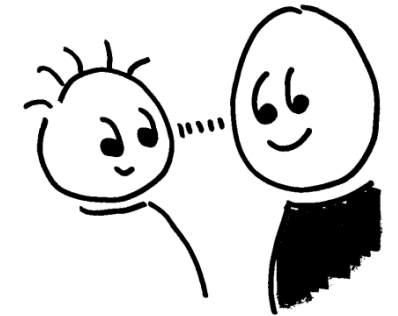


BEOBACHTET jemand anderen (10 Minuten)

Ladet eine*n Interviewpartner*in von einer anderen Gruppe zu euch ein.

Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.

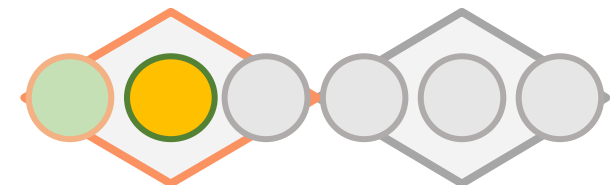
Macht euch hier Notizen:



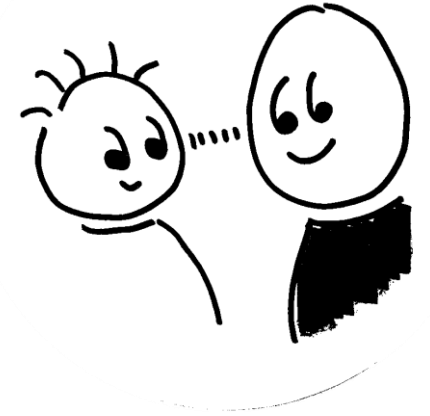
Tipps für das Gespräch

- Hört 80% zu, sprecht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.

Nach dem Interview geht die Person wieder zu ihrem Team zurück.



DEFINIERT das Problem (5 Minuten)

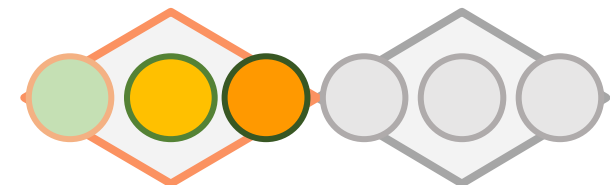


Nutzt euren Austausch, um das Problem genau zu formulieren.

Wir redeten mit _____

_____ glaubt, dass das größte Problem folgendes ist:

Wir denken das eigentliche Problem ist _____



Findet IDEEN für die Lösung (10 Minuten)

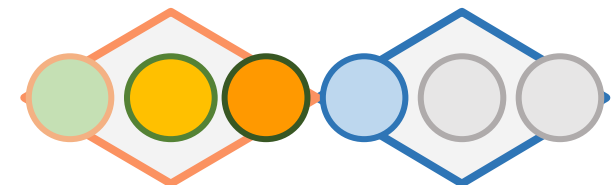


Findet Ideen, die das gefundene Problem von eurer/m Interviewpartner*in löst.

Wie kann euch **CALLIOPE** hier helfen?

Problem:

Ideensammlung:



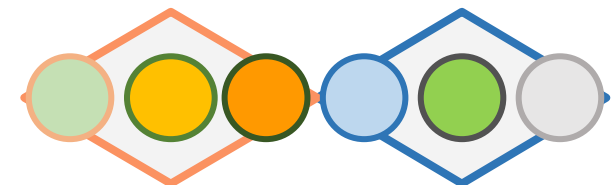
Baut einen PROTOTYP (15-20 Minuten)



Macht eure Idee mit einem Prototyp greifbar.

Nutzt die Gegenstände um euch herum. Ihr könnt zeichnen, basteln oder ein kleines

Theaterstück aufführen, oder was euch sonst noch einfällt. Viel Spaß!

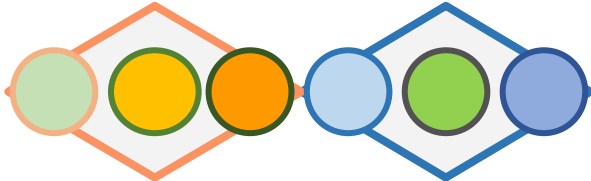


TESTET euren Prototyp

(je Gruppe 2 Minuten Präsentation und 1 Minute Feedback)



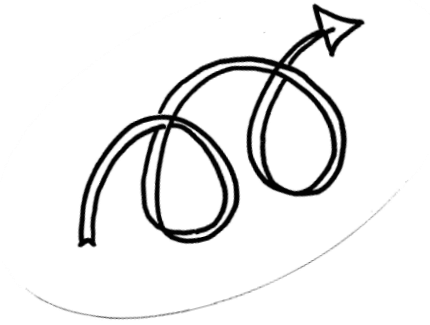
Präsentiert euren Prototyp anderen und holt Feedback ein. Was sagen sie dazu?



VERBESSERT euren Prototyp

(nach dem Kreativworkshop)

Nun verbessert im Unterricht euren Prototyp anhand der Rückmeldung, die ihr bekommen habt.



<code/your way>

ist ein Programm der Bildungsinitiative Technik – Zukunft in Bayern.

Code your way – basic bietet Schüler*innen einen leichten Einstieg in das **aktive Coden**, zeigt das Thema **Coden aus verschiedenen Perspektiven** und schlägt eine **Brücke zwischen Schulalltag und Arbeitswelt**.

Es wird im Klassenverbund durchgeführt und beinhaltet die Bausteine:

- Thymio Lernroboter
- Kreativworkshop
- Weiterarbeit in der Schule
- Unternehmensbesuch

Bei *code your way – advanced* **vertiefen** Jugendliche außerhalb des Schulunterrichts ihre **Kenntnisse im Coden**.

Weitere Infos zu code your way findet ihr auf unserer Webseite.

<https://www.tezba.de/projekte/code-your-way/>