iDEE.schule

Material für die Sekundarstufe I & II

Die Lehr- und Lernmaterialien von iDEEE.schule (Politische Bildung trifft Unternehmergeist) gehen aus dem gleichnamigen Projekt hervor, das in den Jahren 2021-2023 von der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) gefördert wurde. In verschiedenen Durchläufen an Schulen und Unternehmen wurden die Materialien für Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte, Schulleitungen und Unternehmen mehrfach erprobt und evaluiert. Das Projekt iDEEE.schule gilt als Vorreiter für das Konzept der Political Entrepreneurship Education, das politische Bildung mit Entrepreneurship Education verbindet.

Am Projekt haben mitgewirkt:

- **Dr. Richard Nägler**, Leitung, Schwerpunkt politische Bildung
- **Prof. Dr. Ilona Ebbers**, Prozessbegleitung, Schwerpunkt Entrepreneurship Education
- **Prof. Dr. Brigitte Halbfas**, Prozessbegleitung und Qualitätssicherung
- **Florian Frenz**, Materialentwicklung, Schwerpunkte Entrepreneurship Education und politische Bildung
- **Dr. Su-Hyun Berg**, Materialentwicklung, Schwerpunkt Entrepreneurship Education
- **Stina Wrede**, Gestaltung

Die Hermann Ehlers Akademie gGmbH und die Europa-Universität Flensburg bedanken sich ausdrücklich bei der BpB für die finanzielle Förderung und Ermöglichung dieses Projekts.

ZEIT, FLÜGEL ZU ENTFALTEN

Muhammad Yunus, Friedensnobelpreisträger von 2006, symbolisiert die Kernintention von iDEEE.schule[1] (Politische Bildung trifft Unternehmergeist). Nämlich einerseits das Verständnis für die gesellschaftspolitischen Herausforderungen unserer Zeit, die uns regional, national und international tagtäglich begegnen – und andererseits Mut, Kreativität und Innovationsgeist, diese erkenn- und erfahrbaren Missstände unternehmerisch denkend und handelnd ansatzweise zu beheben.

„When I see a problem, I start a company."
Muhammad Yunus

Die Materialien unterstützen die Herausbildung eines klaren Bewusstseins über politische und ökonomische Inhalte, Prozesse und Strukturen und fördern hierdurch ein Selbstbewusstsein im Sinne des oben genannten Ideals, durch das Akteurinnen und Akteure im System Schule zu Game Changern unserer Gesellschaft werden.
Beispiele, wie das gelingen kann, gibt es genügend. Muhammad Yunus ist nur einer von vielen, ebenso wie Bono von U2, Chris Martin oder Kiron Open Higher Education.
Sozial- oder politisch motivierter Unternehmergeist findet sich im Großen, wie im Kleinen, im globalen, wie im lokalen Raum. Alles, was es dazu braucht, ist eine gewisse Aufmerksamkeit für unsere Umwelt. Die Materialien von iDEEE.schule bereiten gezielt darauf vor, politisch-unternehmerisches Denken und Handeln zu stärken und nachhaltig in unsere Gesellschaft zu implementieren.

Auf den folgenden Seiten finden sich grundlegende Inhalte sowie ein ausgefeiltes methodisches Vorgehen, wie gesellschaftspolitisches Unternehmertum im schulischen Kontext und im kommunalen Umfeld umgesetzt werden kann. Dafür sind Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte sowie Schulleitungen gleichermaßen gefordert und werden dazu befähigt, demokratische Prozesse zu unterstützen und zu schützen.

Mit diesen Lehr- und Lernmaterialien ist ebenso die Vorstellung verbunden, Potentiale, Innovationen und Kreativität in und für den schulischen Lern- und Lebensraum zu erkennen und zu fördern. iDEEE.schule soll dazu beitragen, Flügel zu entfalten und mit Zuversicht die Herausforderungen unserer Zeit anzunehmen und anzugehen.

Kiel, Februar 2023
Dr. Richard Nägler

[1] iDEEE ist ein Akronym und steht für **i**nnovation | **D**emocracy | **E**ntrepreneurship | **E**mpowerment | **E**ducation.

Inhaltsverzeichnis

A Theoretisches Fundament von iDEEE.schule 6

A.1 Politische Bildung – Partizipatives Handeln fordern und fördern 8

A.2 Entrepreneurship, Social und Political Entrepreneurship – Kreativität, Engagement und Partizipation 11

A.3 Entrepreneurship Education, Social und Political Entrepreneurship Education – Kreativität, Engagement und Partizipation lehren und lernen 15

A.4 Design Thinking – komplexe Probleme erfassen und innovativ lösen 19

B Struktur des Lehr- und Lernmaterials 23

C Design Thinking für die Political Entrepreneurship Education 26

C.1 Empathize-Phase 28

C.1.1 Grundlagen zur Empathize-Phase 28

C.1.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Empathize-Phase 29

C.2 Define-Phase 49

C.2.1 Grundlagen zur Define-Phase 49

C.2.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Define-Phase 50

C.3 Ideate-Phase 56

C.3.1 Grundlagen zur Ideate-Phase 56

C.3.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Ideate-Phase 57

C.4 Prototype- & Test-Phase 67

C.4.1 Grundlagen zur Prototype- & Test-Phase 67

C.4.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Prototype- & Test-Phase 68

C.5 Präsentation als Pitch 79

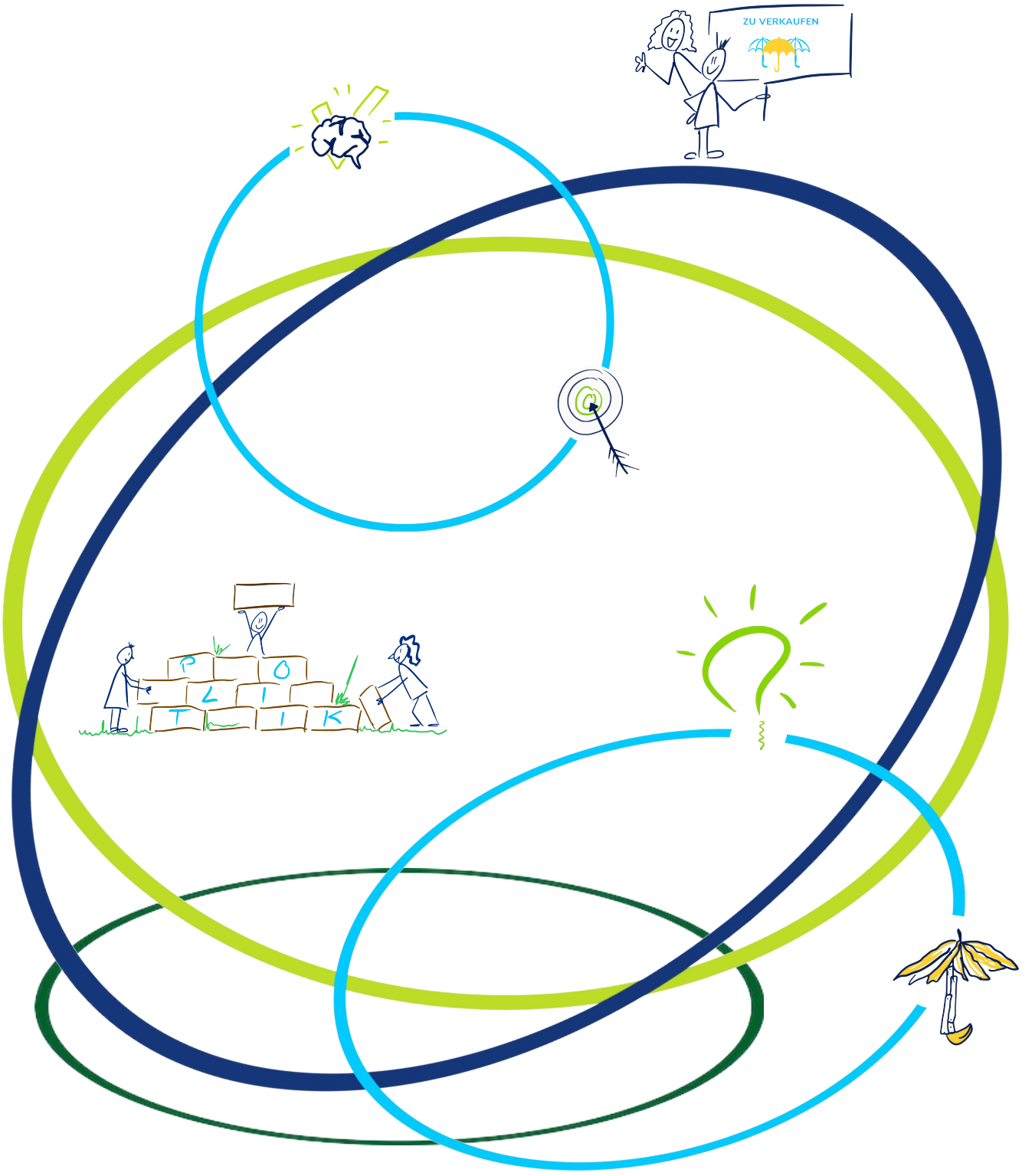
C.5.1 Grundlagen zum Pitch 79

C.5.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Präsentation als Pitch 80

D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen 85

Literatur 88

Anlagen: Materialsammlung 90



A Theoretisches Fundament

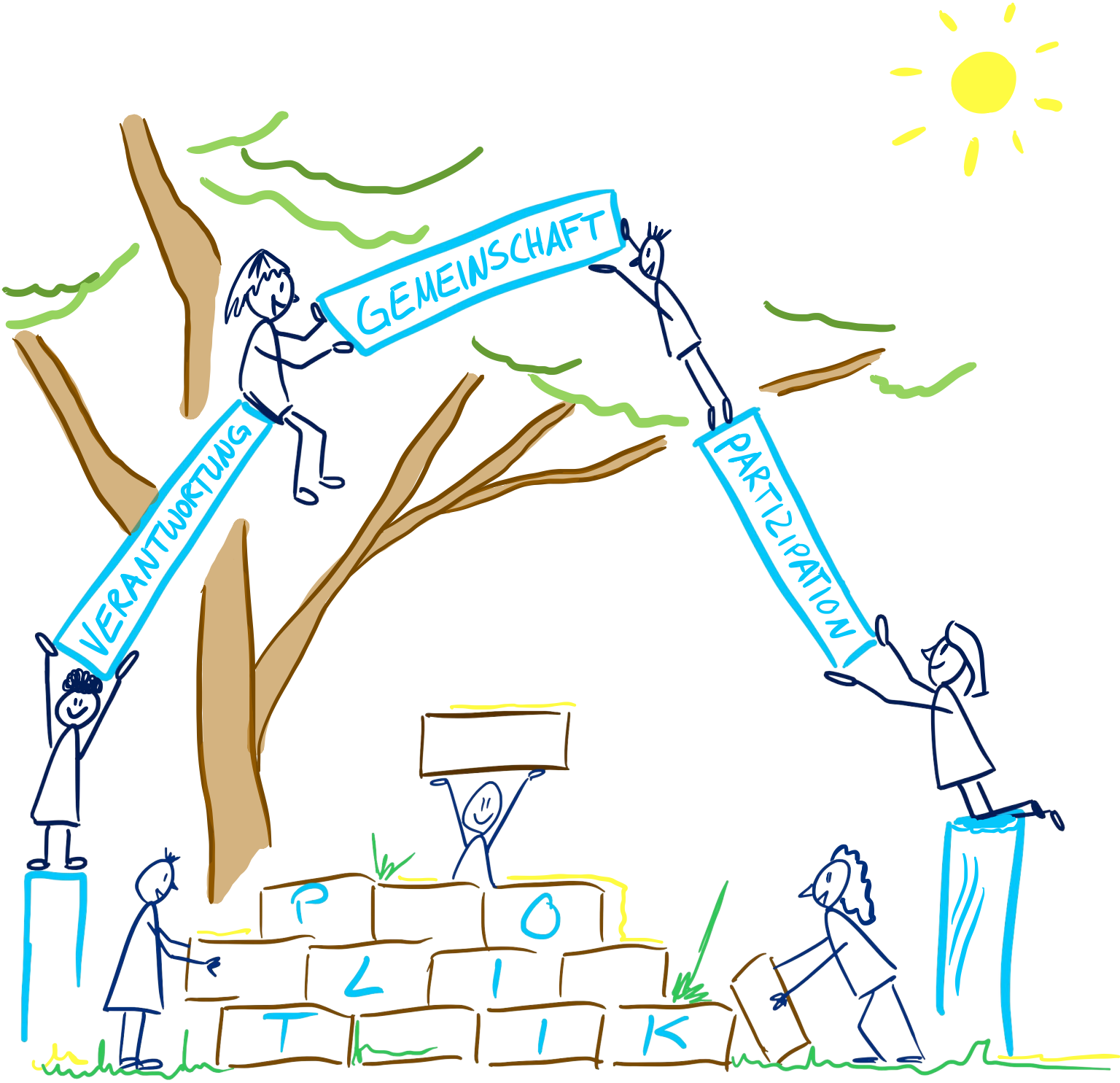
A Theoretisches Fundament von iDEEE.schule

Mit dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule[2] werden politische Bildung und Entrepreneurship Education miteinander verbunden. Diese Materialien ermöglichen einen innovativen und partizipativen Zugang zu gegenwärtigen gesellschaftspolitischen Entwicklungen und Herausforderungen. Auf diese Weise entsteht eine neue Political Entrepreneurship Education, die den didaktischen Raum eröffnet, politischen Themen, insbesondere auf kommunaler und regionaler Ebene, mittels unternehmerischen Denkens und Handelns zu begegnen. Dies kann im Weiteren auch zur Stärkung von regionalen Ökosystemen und Kooperationen führen.

Im Folgenden werden, für den sicheren Umgang mit dem Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule, die zentralen Begriffe definiert. Insbesondere die Political Entrepreneurship Education stellt ein Novum in der politischen Bildungsarbeit dar, welche daher einer fundierten Herleitung bedarf.

In diesem Sinne werden zunächst die politische Bildung sowie der Entrepreneurship-Begriff näher betrachtet. Anschließend werden Social Entrepreneurship und Political Entrepreneurship als spezifische Ausformungen des Entrepreneurships vorgestellt, denn beide Ausformungen lassen sich mal mehr und mal weniger in den Inhalten des Lehr-/Lernmaterials wiederfinden. Über die Definitionen von Entrepreneurship Education sowie Social Entrepreneurship Education erfolgt die begriffliche Einführung der Political Entrepreneurship Education. Abschließend wird der Design Thinking-Ansatz erklärt, der den methodischen Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule darstellt.

[2] iDEEE ist ein Akronym und steht für **i**nnovation | **D**emocracy | **E**ntrepreneurship | **E**mpowerment | **E**ducation.



A1 Politische Bildung

A.1 Politische Bildung – Partizipatives Handeln fordern und fördern

Die Forderung nach mehr politischer Bildung zur Stärkung der Demokratie wird angesichts aktueller sozialer, ökologischer und ökonomischer Entwicklungen lauter. Dabei muss eine demokratiestärkende politische Bildung über bloße Institutionenkunde hinausgehen.

> „Die politische Bildung ist der Treibstoff unserer Demokratie, der sie befördert und an gesellschaftliche Erwartungen und Anforderungen unserer Zeit heran führt“ (Nägler 2022).

Um die Wirkungskraft von politischer Bildung stärker entfalten zu können und damit den Stellenwert und den Reiz der Demokratie zu verdeutlichen, steht politische Bildungsarbeit vor der Herausforderung, die Lebenswirklichkeit, Erwartungen und Fragen der Bürgerinnen und Bürger aufzugreifen. Sie ist damit konfrontiert, innovativ, kreativ und agil agieren und reagieren zu müssen, um letztlich Bürgerinnen und Bürger zu befähigen und zu motivieren, selbst politisch aktiv zu werden. Auf dieser Idee basieren die Lehr- und Lernmaterialien von iDEEE.schule, die die Lehr- und Lernräume für ebendiesen aktiven Umgang mit Politik und Demokratie eröffnen.

Mit dem vorliegenden Lehr- und Lernmaterial ist der Anspruch verbunden, politische Bildung neu, modern und vernetzt zu denken und umzusetzen. Es geht grundlegend um die Frage, wie junge Menschen Gesellschaft, Demokratie und Politik wahrnehmen und darin beobachtbare Strukturen, Prozesse und Inhalte (selbst-)kritisch hinterfragen. Dies ist stets verbunden mit dem Ziel und der Prämisse, Zuversicht durch politische Bildungsarbeit auf allen Ebenen zu kommunizieren.

> „Zuversicht ist für die politische Urteils- und Meinungsbildung ein wichtiges Moment, um besonders junge Menschen zu ermutigen, sich mit Themen und Fragen aus Politik, Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft bewusst auseinanderzusetzen und infolgedessen aktiv zu werden“ (Nägler 2022).

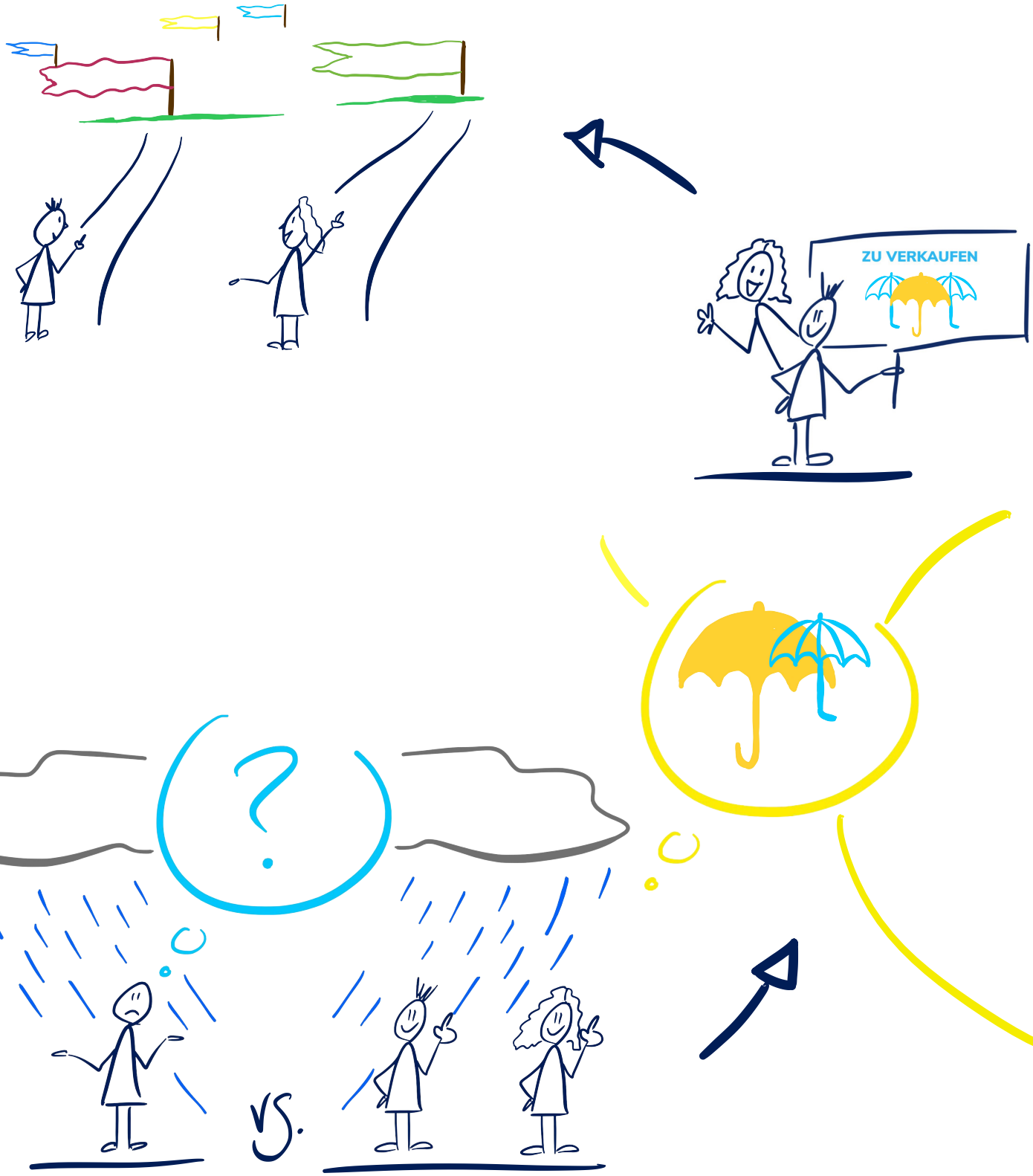
So wird eine politische Bildung forciert, die zwar gegenwärtige Wissensbestände, Interpretationen und Regeln des gesellschaftlichen Zusammenlebens vermittelt, sie aber nicht in Stein meißelt und die Lernenden darüber hinaus befähigt, Politik im Rahmen der gegebenen Strukturen und Regeln zu transformieren (vgl. Gessner 2021: 53). Eine

solche politische Bildung verfolgt das Ziel der Mündigkeit und stellt die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ins Zentrum des Bildungsprozesses (vgl. Detjen 2013: 5). Das Erwirken von Mündigkeit mit Perspektive auf die einzelne Bürgerin und den einzelnen Bürger macht offene Bildungsprozesse sowie die Ermöglichung unabhängigen Denkens unabdingbar und ist eine Grundvoraussetzung für gesellschaftliche und politische Partizipation über die Wahlurne hinaus sowie für die Entwicklung einer demokratischen Kultur (vgl. Gessner 2021: 54).

Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule sieht eine eigenständige und reflektierte Arbeit an politischen Herausforderungen aus der unmittelbaren Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler ebenso vor wie eine Orientierung an aktuellen gesellschaftlichen Diskursen und gewährt dabei ein hohes Maß an Multiperspektivität. Auf diese Weise werden die drei Grundprinzipien politischer Bildung nach dem Beutelsbacher Konsens, das Überwältigungsverbot, das Kontroversitätsgebot sowie die Schülerinnen- und Schülerorientierung (weiterführend vgl. auch Wehling 1977: 173ff.) berücksichtigt.

Die mit den Lehr- und Lernmaterialien von iDEEE.schule verbundenen Intentionen, durch politische Bildung Zuversicht zu kommunizieren, zur Übernahme von Verantwortung zu animieren sowie politische Kreativität und Innovation zuzulassen und im Diskurs der politischen Bildung zu fördern, führen schließlich dazu, die Demokratie - in allen Formen und Varianten - neu zu entdecken und mitzugestalten. Die Entrepreneurship Education, die die Befähigung zu unternehmerischem Denken und Handeln anstrebt, bietet den Rahmen, Raum und Instrumente um diese Ziele zu erreichen.

Im Folgenden findet sich zunächst eine Begriffsklärung zum Entrepreneurship und für den Kontext der Materialien von iDEEE.schule zu relevanten Sonderformen des Social und Political Entrepreneurship. Dies ist erforderlich, um in einem nächsten Schritt Klarheit über die theoretischen Grundlagen der Entrepreneurship Education und die neu entwickelte Political Entrepreneurship Education gewinnen zu können.



A2 Entrepreneurship, Social Entrepreneurship, Political Entrepreneurship

A.2 Entrepreneurship, Social und Political Entrepreneurship – Kreativität, Engagement und Partizipation

Entrepreneurship

Während Entrepreneurship im deutschsprachigen Raum oft mit Unternehmertum übersetzt wird, steckt hinter dem Begriff noch deutlich mehr. Entrepreneurship stammt ursprünglich aus dem Französischen (Entreprendre), wo es ‚etwas unternehmen' oder ‚etwas eingehen' bedeutet (vgl. Bijedić 2013: 18). Schon hier wird deutlich, dass Entrepreneurship in keinem zwingenden Zusammenhang mit unabhängiger Erwerbsarbeit stehen muss. Vielmehr wird Entrepreneurship auf einer individuellen Ebene als „ein allgemein von Selbstständigkeit geprägtes unternehmerisches Denken und Handeln verstanden" (Bijedić 2013: 18). Das hier angeführte unternehmerische Denken und Handeln bietet, inmitten der sehr unterschiedlichen definitorischen Ansätze für den Entrepreneurship-Begriff, die größte definitorische Reichweite (vgl. Bijedić 2013: 11f.). Unternehmerisches Denken und Handeln als Begriffsgehalt von Entrepreneurship geht definitorisch also über Unternehmertum und Unternehmensgründung hinaus und beschreibt bestimmte „Denk- und Verhaltensmuster wie Autonomiebestreben, Umgang mit unsicheren und riskanten Situationen [und] Eigeninitiative" (Bijedić 2013: 17). Diese Definition von Entrepreneurship als unternehmerisches Denken und Handeln legt nahe, dass eben nicht zwingend nur Unternehmensgründerinnen und Unternehmensgründer mit dem Entrepreneurship-Begriff gemeint sind, sondern vielmehr, dass potentiell jede Person in die Lage versetzt werden kann, unternehmerisch zu denken und zu handeln. Entrepreneurinnen und Entrepreneure sind Personen mit einer stark ausgeprägten unternehmerischen Persönlichkeit. Eine solche Persönlichkeit zeichnet sich durch Zielorientiertheit, Engagement und Risikoaffinität aus (vgl. Bijedić 2013: 29). Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule basiert auf ebendiesem Begriffsverständnis von Entrepreneurship und wird überdies mit Inhalten und Fragen der politischen Bildung und gesellschaftspolitischen Herausforderungen in Verbindung gebracht.

Social Entrepreneurship und Political Entrepreneurship

Projekte und Initiativen, die sich unternehmerisch denkend und handelnd mit einer gesellschaftlichen Herausforderung befassen, gelten als Sonderformen von Entrepreneurship und werden als Social Entrepreneurship bezeichnet. Demgegenüber werden Projekte und Initiativen, die auf die Veränderung, Stärkung und Zukunftsfähigkeit politischer Strukturen, Prozesse und Inhalte abzielen, als Political Entrepreneurship bezeichnet.

Sowohl in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung als auch in der Praxis deckt Social Entrepreneurship ein breites Spektrum ab (vgl. Abb. 1).

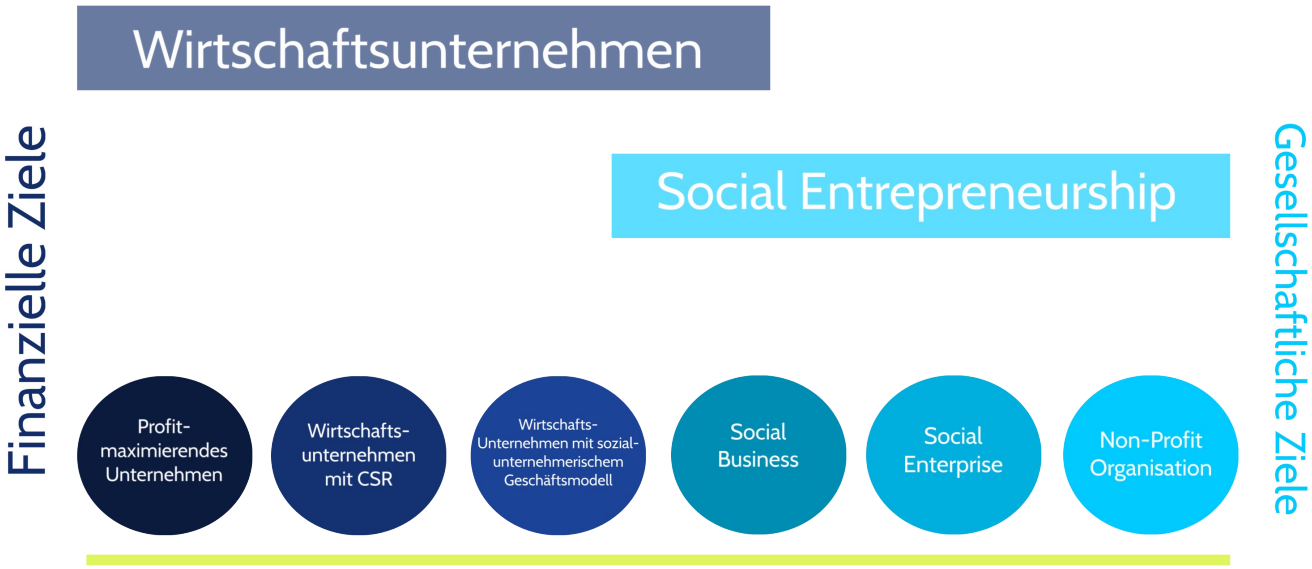


Abbildung 1: Unterscheidung von Organisationen aufgrund ihrer Zielsetzung nach Müller et al. 2019: 387.

Der grundlegende Unterschied zwischen Wirtschaftsunternehmen und Social Entrepreneurship ist die verschiedene Priorisierung gesellschaftlicher und finanzieller Ziele. Wie Abbildung 1 zeigt, sind profitmaximierende Unternehmen, die auf einen maximalen betriebswirtschaftlichen Gewinn ausgerichtet sind, sowie Wirtschaftsunternehmen mit Corporate Social Responsibility, die eine gesellschaftliche Verantwortung durch Spenden, Sponsoring oder Volunteering-Programme übernehmen, noch nicht dem Begriffskontext des Social Entrepreneurship zuzuordnen. Wirtschaftsunternehmen mit einem sozialunternehmerischen Geschäftsmodell lassen sich sowohl den Wirtschaftsunternehmen als auch dem Social Entrepreneurship zuordnen. Auch Social Businesses haben eindeutige Merkmale eines Wirtschaftsunternehmens und eines Social Entrepreneurship, sind tendenziell aber eher dem Social Entrepreneurship zuzuordnen, da die Priorität auf der Arbeit an einer gesellschaftlichen Herausforderung und nicht

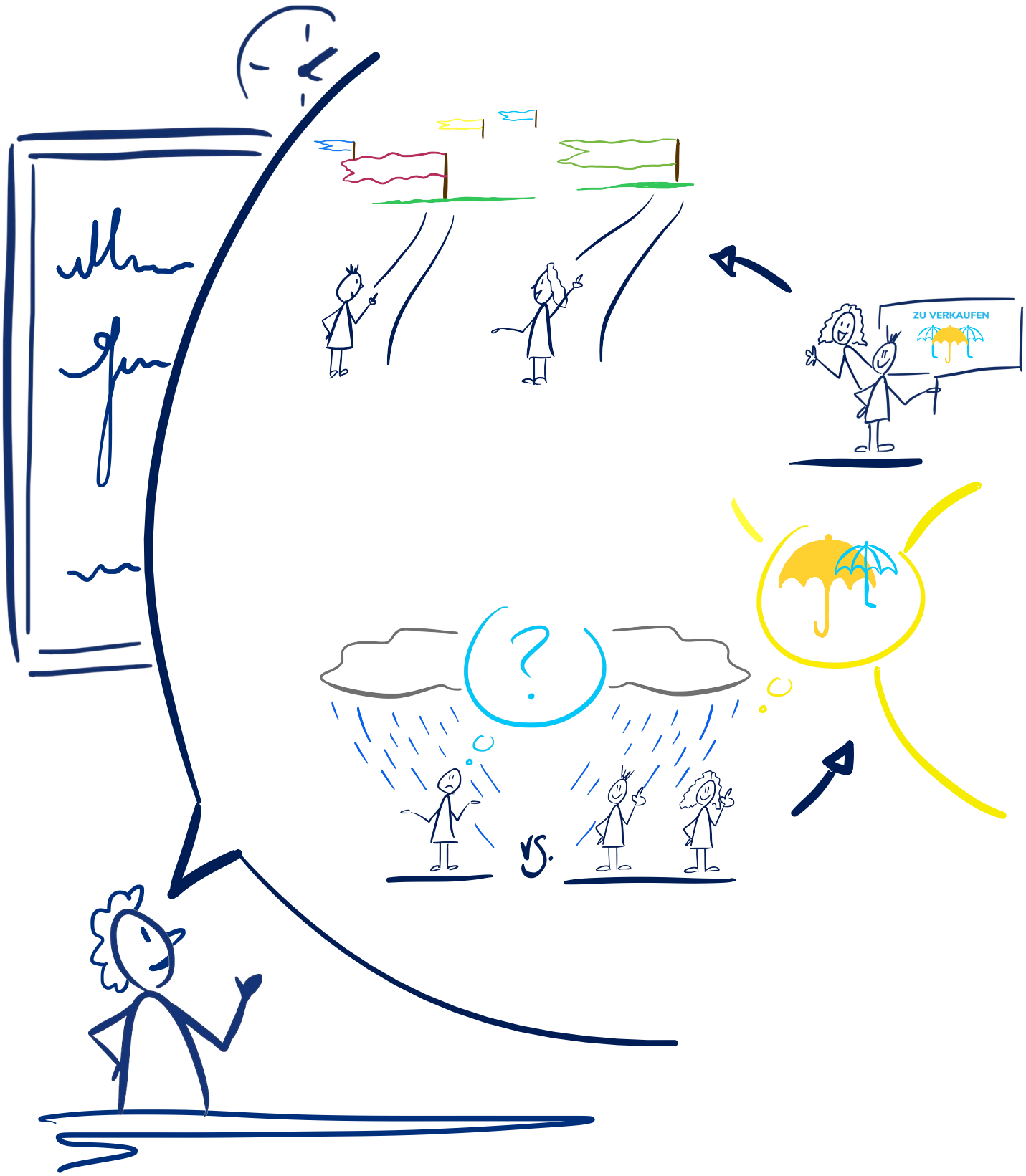
auf Gewinnmaximierung liegt. Social Enterprises werden mit dem Ziel gegründet, einen gesellschaftlichen Nutzen zu stiften und sind ebenso wie Non-Profit-Organisationen einwandfrei dem Social Entrepreneurship zuzuordnen. (vgl. Müller et al., 2019: 388)

Während bei Wirtschaftsunternehmen finanzielle Ziele im Vordergrund stehen, fokussieren Social Entrepreneurships gesellschaftliche Ziele. So streben Social Entrepreneurships gesellschaftlichen Wandel an und bieten Produkte oder Dienstleistungen mit einem sozialen Mehrwert an oder nutzen nachhaltige Produktionsmethoden.

Das Konzept von Political Entrepreneurship wird in der englischsprachigen Literatur seit den 1980er Jahren diskutiert (vgl. Asghari 2018: 166). Von besonderer Bedeutung für die Begriffsklärung von Political Entrepreneurship ist die Definition der Rolle von Entrepreneurinnen und Entrepreneuren als Entdeckerinnen und Entdecker brachliegender Ressourcen und neuer Marktchancen nach Kirzner (1997). Bei einer Kontextualisierung dessen für Political Entrepreneurship und insbesondere für dessen Akteurinnen und Akteure besitzen diese die Wachsamkeit, Chancen für die Realisierung politischer Ziele innovativ zu nutzen (vgl. Asghari 2018: 167). Political Entrepreneurinnen und Entrepreneure sind also Individuen, „die durch ihr kreatives Handeln im politischen System Veränderungen in politischen Strukturen, Grundsätzen und Richtlinien sowie die Funktionsweise des politischen Systems selbst herbeiführen“ (Asghari 2018: 167). Dabei ist besonders zu berücksichtigen, dass politische Prozesse nicht einzig auf Bundes-, Landes- oder kommunaler Ebene stattfinden, sondern auch in Schulen und Vereinen, die das alltägliche Leben der Kinder- und Jugendlichen maßgeblich prägen. Ebenso wenig, wie Political Entrepreneurship nur von Politikerinnen und Politikern betrieben werden kann, muss Political Entrepreneurship ausschließlich in großen Institutionen und Gremien stattfinden.

Im Kontext der Definition von Entrepreneurship als unternehmerisches Denken und Handeln lässt sich Political Entrepreneurship wie folgt definieren:

Political Entrepreneurship ist der kreative Einsatz unternehmerischen Denkens und Handelns mit den Zielen der Weiterentwicklung und Veränderung von politischen Strukturen, Grundsätzen und Richtlinien sowie des Annehmens und Bewältigens politischer Herausforderungen. Hierbei besitzen Political Entrepreneurinnen und Entrepreneure die bewusste Aufmerksamkeit, Sensibilität und Fähigkeiten, Chancen für die Realisierung politischer Maßnahmen und Projekte innovativ zu nutzen.



A3 Entrepreneurship, Social Entrepreneurship und Political Entrepreneurship Education

A.3 Entrepreneurship Education, Social und Political Entrepreneurship Education – Kreativität, Engagement und Partizipation lehren und lernen

Entrepreneurship Education

Unter Entrepreneurship Education ist nicht die Ausbildung zur Unternehmensgründung zu verstehen. Ebenso wie das Verständnis von Entrepreneurship als reines Unternehmertum zu kurz greift, verbirgt sich auch hinter Entrepreneurship Education mehr. Zum Verständnis darf die Entwicklung der Definition von Entrepreneurship Education in Deutschland von Brigitte Halbfas und Verena Liszt-Rohlf, die diese in vier Phasen eingeteilt haben, dienen (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 7f.).

- Die erste Phase erstreckte sich hierbei von 1987 bis 1999, bei der sich die Auseinandersetzung mit Entrepreneurship Education im deutschsprachigen Raum noch in geringem Rahmen hielt und sich vornehmlich auf die Qualifizierung für eine (zukünftige) Gründung beschränkte (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 9).
- Die zweite Phase von 2001 bis 2003 lässt eine Veränderung in Richtung einer Begriffsdefinition im Sinne einer Qualifizierung des (zukünftigen) Gründungssubjekts erkennen (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 10).
- In der dritten Phase von 2004 bis 2007 erfolgte eine größere Diversifikation des Entrepreneurship Education-Begriffs in der deutschsprachigen Auseinandersetzung. Zusätzlich zu Definitionen, die das (zukünftige) Gründungsobjekt und das (zukünftige) Gründungssubjekt fokussieren, wurden nun auch die gesellschaftlichen Auswirkungen mitbedacht (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 11f.).
- Im Anschluss an eine ruhige Zeit identifizieren Halbfas und Liszt-Rohlf (2019) die bislang letzte Phase von 2012-2017. Die Vielfältigkeit von deutschsprachigen Definitionen erreichte hier ihren Höhepunkt und es zeigen sich neben den bisher identifizierten definitorischen Ansätzen zudem solche, die institutionell-organisatorische Aspekte und die Integration didaktischer Aspekte berücksichtigen (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf 2019: 12ff.).

In dieser letzten identifizierten Phase entwickelt sich das Verständnis der Entrepreneurship Education vermehrt zu einer ganzheitlichen Förderung von unternehmerischer Handlungskompetenz und unternehmerischer Persönlichkeit (vgl. Halbfas/Liszt-Rohlf

2019: 12f.). So führt Ebbers (2014) aus, dass Entrepreneurship Education als Disziplin zu verstehen sei, „die Kreativität und Innovation in allen Lebens- und Berufslagen fördern möchte, damit Lernende gesellschaftliche Entwicklungen konstruktiv weiter unterstützen oder auch Fehlentwicklungen mit neuen Ideen entgegentreten können“ (Ebbers 2014: 173). Dies solle im privaten Bereich ebenso wie in abhängiger und unabhängiger Beschäftigung stattfinden (vgl. ebd.).

Diese Definition lässt sich einem subjektorientierten Begriffsverständnis zuordnen, das sich „an einer polyvalenten Befähigung von unternehmerisch denkenden und handelnden Subjekten, mündig, kompetent, reflektiert und verantwortungsvoll sozio-ökonomische Situationen zu meistern“ (Bijedić 2019: 27) orientiert. Im Fokus stehe hierbei die Zielgruppe selbst mitsamt ihren Eignungen und Neigungen (vgl. Bijedić 2019: 27).

Entrepreneurship Education wird im Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule also verstanden als eine „ganzheitliche Förderung unternehmerischer Handlungskompetenzen und eine dadurch induzierte Entwicklung unternehmerischer Persönlichkeit, die polyvalent zum unternehmerischen Denken und Handeln befähigen und motivieren soll“ (Bijedić 2019: 38) und ebenso zur Reflexion der eigenen gesellschaftlichen Verantwortung erziehen soll.

Social Entrepreneurship Education

Social Entrepreneurship Education setzt mit gezielter Kompetenzförderung beim sozialen Engagement von Menschen an, die dazu ermutigt werden sollen, ihre Ideen zur Begegnung gesellschaftlicher Herausforderungen umzusetzen (vgl. Berg 2010: 38). Hierzu orientiert sich Social Entrepreneurship Education maßgeblich am Leitbild der Bildung für nachhaltige Entwicklung (vgl. Berg 2010: 38).

Die Zielsetzung der Social Entrepreneurship Education ist es, die unternehmerische Persönlichkeitsentwicklung und das Erlangen unternehmerischer Denk- und Handlungskompetenzen zu unterstützen, um gesellschaftliche Herausforderungen im eigenen Umfeld erkennen und analysieren zu können (vgl. Dominke/Ebbers/Mikkelsen 2017: 34).

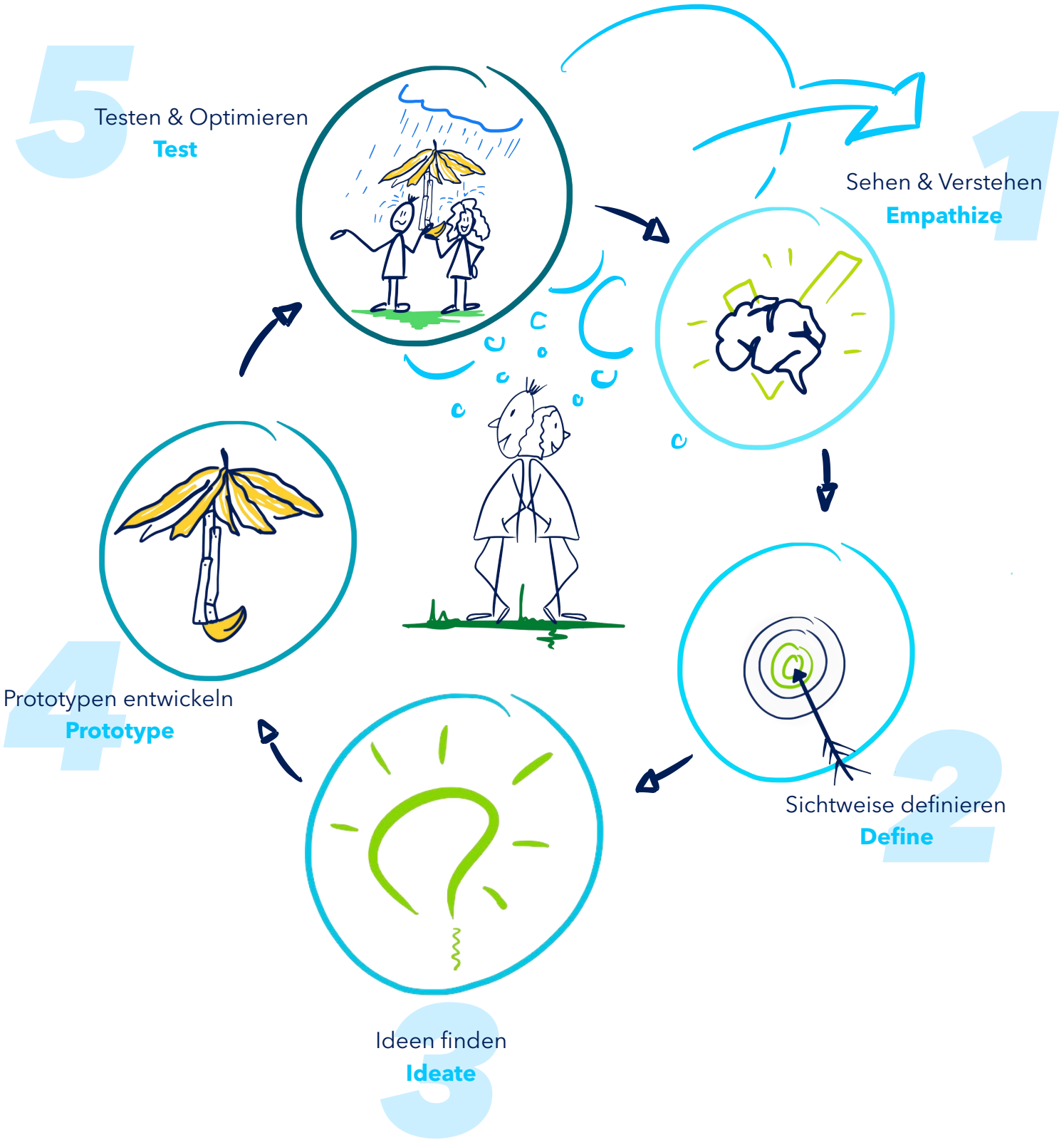
Der maßgebliche Unterschied zwischen Entrepreneurship Education und Social Entrepreneurship Education besteht darin, dass Möglichkeiten in der allgemeinen Entrepreneurship Education „meist als unter kapitalistischen Gesichtspunkten verwertbare

Geschäftsideen gesehen werden, deren Ausnutzung die reine unternehmerische Gewinnmaximierung zum Ziel hat“ (Dominke/Ebbers/Mikkelsen 2017: 34), während der Fokus in der Social Entrepreneurship Education nicht auf dem ökonomischen Gewinn, sondern auf der Schaffung gesellschaftlicher Mehrwerte liegt (vgl. Dominke/Ebbers/Mikkelsen 2017: 34).

Political Entrepreneurship Education

Dem Begriff der Political Entrepreneurship Education mangelte es bislang an einer definitorischen Herleitung. Unter Berücksichtigung der für das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule aufgestellten Definitionen wird eine solche Herleitung erstmalig möglich. So strebt politische Bildung die Befähigung der Lernenden an, Politik im Rahmen gegebener demokratischer Strukturen und Regeln mitzugestalten. Entrepreneurship bedeutet nicht etwa die Gründung eines Unternehmens, sondern legt den Fokus vielmehr auf unternehmerisches Denken und Handeln mit Eigeninitiative, Engagement und Zielorientiertheit. Social und Political Entrepreneurship bezeichnen den Einsatz unternehmerischen Denkens und Handelns zum Angehen gesellschaftlicher Herausforderungen einerseits oder zur Weiterentwicklung und Veränderung von politischen Strukturen, Grundsätzen und Richtlinien sowie zum Angehen politischer Herausforderungen andererseits. Entrepreneurship Education strebt die Befähigung zu unternehmerischem Denken und Handeln, die Förderung der unternehmerischen Persönlichkeit sowie die Reflexion über die eigene gesellschaftliche Verantwortung an. Social Entrepreneurship Education konzentriert sich in diesem Dreiklang auf die Befähigung zu gesellschaftlichem Engagement. Vor diesem Hintergrund ergibt sich für die Political Entrepreneurship Education folgende Definition:

Political Entrepreneurship Education strebt die Förderung einer politisch-orientierten unternehmerischen Handlungskompetenz an, die Lernende befähigt, gesellschaftspolitische Herausforderungen in ihrem Umfeld bewusst zu erkennen und zu analysieren und diesen im Rahmen ihrer Möglichkeiten unternehmerisch denkend und handelnd zu begegnen. Ergebnis ist das Erlangen eines politisch-unternehmerischen Selbstbewusstseins.



A4 Design Thinking

A.4 Design Thinking – komplexe Probleme erfassen und innovativ lösen

Design Thinking ist als eine „Sammlung von agilen Methoden, Tools und Techniken“ (Simschek/Kaiser 2019: 17) zu definieren, mit denen multidisziplinäre Teams komplexe Probleme lösen und Innovationen schaffen (vgl. Simschek/Kaiser 2019: 17). Oftmals wird Design Thinking als Begriff allerdings dahingehend missverstanden, dass Design häufig eine Eigenschaft eines Objektes oder eines Endergebnisses beschreibt. Design Thinking ist in seiner effektivsten Form allerdings eher als Mindset zu verstehen, das seinen Ausdruck in Prozessen und Aktionen, nicht aber in einer Objekteigenschaft findet (vgl. Gerstbach 2016: 39). Design Thinking wird derzeit insbesondere in Unternehmen genutzt, um Innovationen zu schaffen oder Prozesse zu optimieren. Die Ursprünge dessen, was heute als Design Thinking bezeichnet wird, reichen aber bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts zurück. Der Grundsatz, dass Gegenstände nach Funktion und nicht nach Ästhetik entwickelt werden, der aus der Bauhaus-Bewegung stammt, ist auch heute noch eines der Kernprinzipien des Design Thinking. In den 1970er Jahren wurde das System Thinking beliebter. Hierbei handelt es sich um eine Methode, mit der Probleme in komplexen Systemen gelöst werden können. Wie auch beim Design Thinking gilt hier der Grundsatz, sich nicht zu früh auf Lösungen festzulegen. In den 1980er Jahren führte David Kelley, einer der bekanntesten Väter des Design Thinking, in seiner Innovationsagentur erstmals die Design Thinking-Phasen ein. Hierbei revolutionierte insbesondere der Fokus auf die ersten Phasen, die sich ausschließlich darauf konzentrieren, das Problem zu verstehen, das Innovationsmanagement (vgl. Simschek/Kaiser 2019: 20).

Insbesondere die Anzahl der Phasen im Design Thinking-Prozess unterscheidet sich je nach Ansatz. So gibt es Ansätze mit vier Phasen und Ansätze mit sieben Phasen, die gleichermaßen korrekt sind. Allen Design Thinking-Prozessen, unabhängig von der Anzahl der Phasen, ist gleich, dass die Phasen „nebeneinander existieren und iterativ – je nach Bedarf und Natur des Projektes – angewendet werden können“ (Gerstbach 2016: 54).

Grundsätzlich geht es im Design Thinking darum, nutzendenorientierte Lösungen zu entwickeln. So kann das Arbeiten mit Design Thinking die Aufmerksamkeit für Probleme und Herausforderungen, die Fähigkeit zum Perspektivwechsel, die Kreativität

und Frustrationstoleranz fördern. Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule folgt einem fünfphasigen Design Thinking-Prozess. Die fünf Phasen sind die Empathize-Phase, die Define-Phase, die Ideate-Phase, die Prototype-Phase und die Test-Phase.

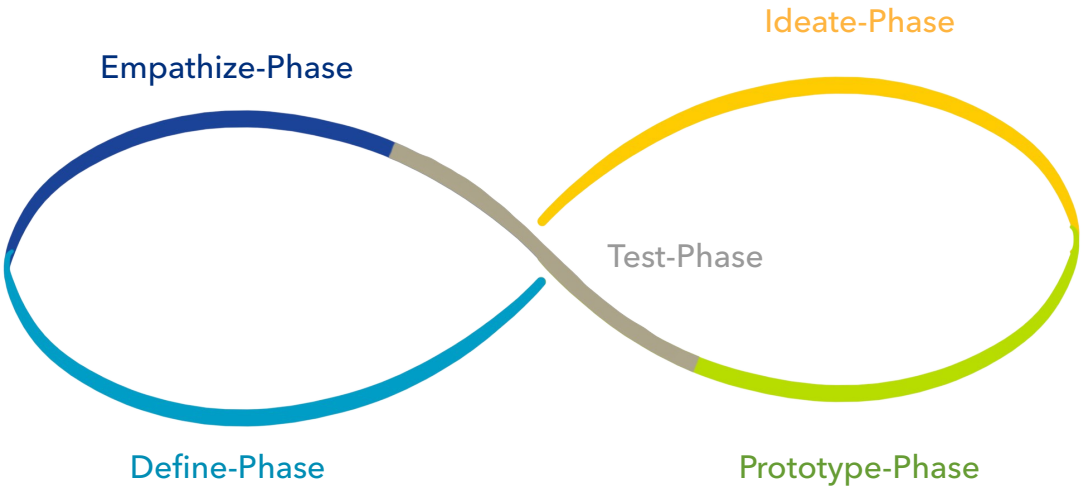


Abbildung 2: Design Thinking-Prozess (Eigene Darstellung).

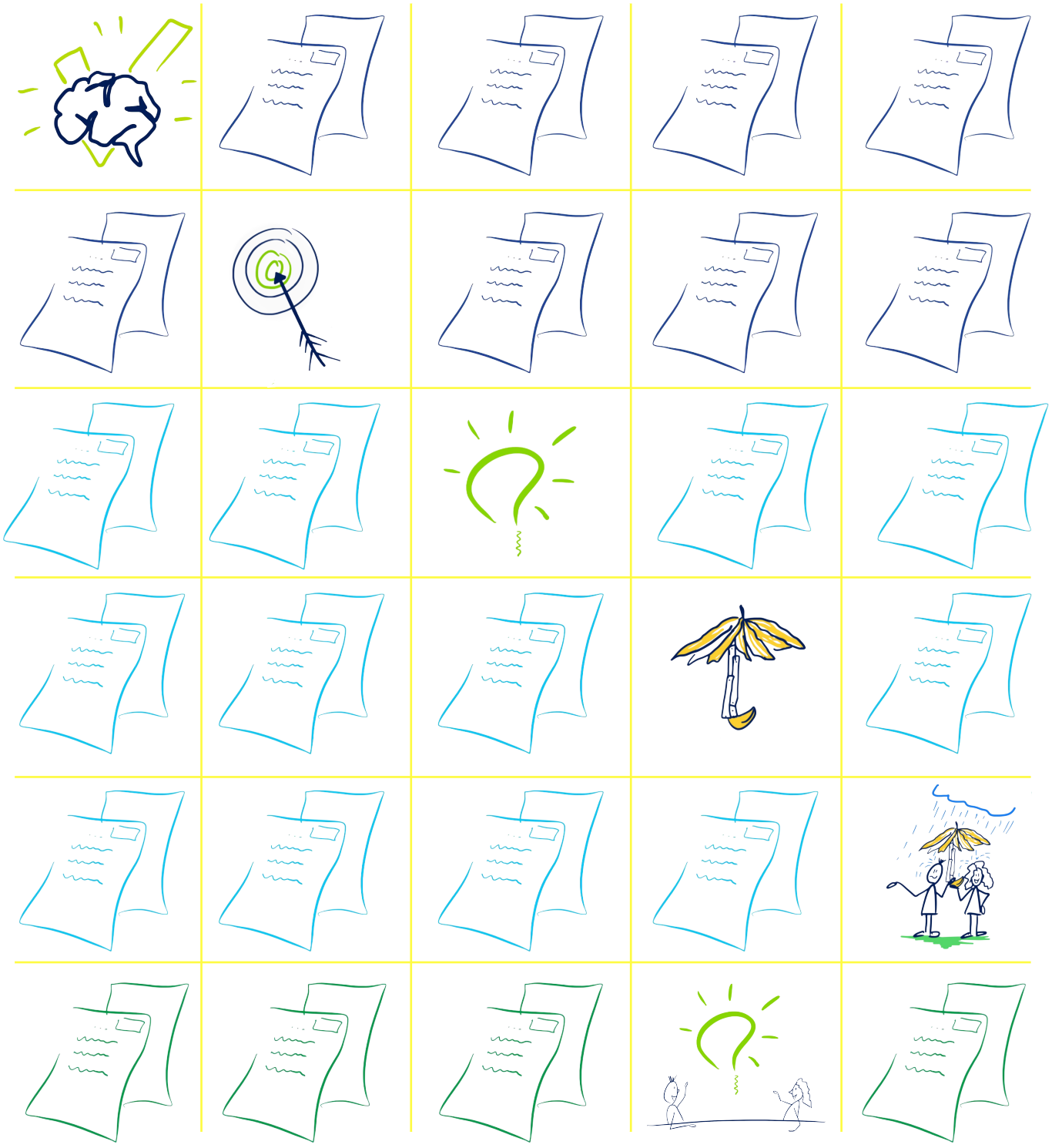
- Die Empathize-Phase umschließt alle Prozesse, die zu einem vertieften Verständnis des zu lösenden Problems und der potenziellen Nutzenden führen. Häufig genutzte Zugänge sind die Beobachtung und die Befragung. Ein Grundprinzip des Design Thinking ist es, die potenziellen Nutzenden bereits möglichst früh in den Prozess einzubeziehen.
- Die Define-Phase mündet häufig nur in wenige Sätze, die das Problem und die potenziellen Nutzenden beschreiben. Trotzdem ist sie für den Prozess sehr wichtig. Insbesondere in Gruppenarbeiten ist ein gemeinsames Verständnis über das Problem, das es zu lösen gilt, und die Personen, die die potenziellen Nutzenden sein können, sehr wichtig.
- Die Ideate-Phase baut direkt auf den Ergebnissen aus der Empathize- und der Define-Phase auf. Es gilt nun, dem verstandenen Problem für die identifizierte Zielgruppe mit einer möglichst großen Zahl an Ideen zu begegnen. Die Methoden, um Ideen zu generieren, sind sehr vielfältig. Deshalb wird im Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule eine ausgewählte Methode vorgeschlagen, die bei Bedarf durch andere ersetzt werden kann. Auch geübten Gruppen kann es in der Ideate-Phase schwerfallen, sich nicht nur auf einen Lösungsansatz zu

beschränken, sondern zunächst viele Ideen zuzulassen und sie erst anschließend zu bewerten, zu reduzieren oder zu kombinieren.

– Die Prototype-Phase dient dazu, die Ideen aus der Ideate-Phase aus dem Kopf in die Hand zu bekommen. Sie geht mit der Test-Phase Hand in Hand. In diesen Phasen soll mindestens ein Lösungsansatz konkret gestaltet und ausprobiert werden. Prototypen können hierbei in vielen Formen auftreten. So ist von einem handgeschriebenen Konzept bis hin zu einem ersten funktionstüchtigen Produkt alles denkbar. In der Prototype- und der Test-Phase sind Fehler nicht nur erlaubt, sondern erwünscht.

Der Kern des Design Thinking ist die Iteration[3]. Der gesamte Design Thinking-Prozess ist demnach als eine Schleife zu verstehen. Aus jeder Phase kann entweder in die nächste oder aber mit neuen Eindrücken noch einmal in vorangegangene Phasen gewechselt werden. Ergibt sich in der Test-Phase beispielsweise, dass die Idee nicht zur Zielgruppe passt, bietet es sich an, entweder erneut in die Ideate- oder gar in die Empathize-Phase zu wechseln. Diese Rückschritte sind im Design Thinking ausdrücklich erwünscht. Design Thinking ist im schulischen Kontext umsetzbar. Es ist allerdings ratsam, die Lernenden über die prozessinhärente Iteration aufzuklären, um einer möglichen Frustration vorzubeugen.

[3] Eine Iteration ist die Wiederholung einer Prozessphase. Solche Wiederholungen von Phasen sind im Design Thinking vorgesehen. So ist es beispielsweise möglich, mit den Erkenntnissen aus der Test-Phase erneut in die Ideate-Phase einzusteigen und neue Ideen zu generieren oder aber bestehende Ideen zu verändern.



B Struktur des Lehr- und Lernmaterials

B Struktur des Lehr- und Lernmaterials

Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule unterstützt Lehrkräfte, Political Entrepreneurship Education im Unterricht für die Sekundarstufe I und II umzusetzen. Das Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler zu gesellschaftlicher und demokratischer Partizipation zu motivieren und ihnen das unternehmerische Handwerkszeug zu vermitteln, um gesellschaftspolitische Herausforderungen zu lösen bzw. zur Lösung beizutragen. Die gesamte Unterrichtsreihe umfasst zwölf Unterrichtsstunden á 45 Minuten, in denen alle Phasen des Design Thinking-Prozesses durchlaufen werden können.

- **Die erste Unterrichtsstunde** dient vornehmlich der Organisation und der Bildung der Projektgruppen. Die Schülerinnen und Schüler werden in dieser Unterrichtsstunde auf dem bevorstehenden Prozess eingestellt.
- **Die zweite Unterrichtsstunde** markiert den Beginn der Empathize-Phase. Die Schülerinnen und Schüler befassen sich mit der Identifikation gesellschaftspolitischer Probleme in ihrer Lebenswelt.
- **Die dritte Unterrichtsstunde** arbeitet weiter in der Empathize-Phase und bietet den Schülerinnen und Schülern eine Unterstützung dabei, die Komplexität der identifizierten Probleme auf ein angemessenes Niveau zu reduzieren.
- **Die vierte Unterrichtsstunde** schließt die Empathize-Phase ab. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in dieser Unterrichtsstunde daran, eine Zielgruppe zu identifizieren, für die sie ihr identifiziertes Problem lösen wollen.
- **Die fünfte Unterrichtsstunde** widmet sich der Define-Phase. In dieser Unterrichtsstunde fassen die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse aus der Empathize-Phase zusammen und definieren einen Stand der Dinge.
- **Die sechste Unterrichtsstunde** beginnt mit der Arbeit in der Ideate-Phase. In dieser Unterrichtsstunde generieren die Schülerinnen und Schüler Ideen für die Lösung ihres Problems unter Einsatz von Kreativitätstechniken.
- **Die siebte Unterrichtsstunde** beendet die Ideate-Phase. Die Schülerinnen und Schüler bewerten in dieser Phase die generierten Ideen, rekombinieren und modifizieren sie und wählen eine Idee aus, die sie umsetzen können.

– **Die achte Unterrichtsstunde** dient dem Prototyping. In dieser erarbeiten die Schülerinnen und Schüler eine Möglichkeit, wie sie ihre Idee möglichst real werden lassen können und setzen diese mit ihren eigenen Fähigkeiten um.
– **Die neunte Unterrichtsstunde** wird für den Test der entstandenen Prototypen genutzt. Die Schülerinnen und Schüler testen in dieser Unterrichtsstunde gegenseitig ihre Prototypen und geben sich Rückmeldungen zu diesen.
– **Die zehnte Unterrichtsstunde** bereitet die Schülerinnen und Schüler auf den Abschluss der Unterrichtsreihe durch eine Pitch-Präsentation vor. Die Lehrkraft bringt den Lernenden näher, wie sie ihre Präsentation gestalten können.
– **Die elfte Unterrichtsstunde** dient der Umsetzung dessen, was die Lehrkraft in der zehnten Unterrichtsstunde vermittelt hat. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten eigenständig an ihren Präsentationen.
– **Die zwölfte Unterrichtsstunde** ist die letzte dieser Unterrichtsreihe und dient der Präsentation der Arbeitsergebnisse. Die Schülerinnen und Schüler pitchen ihre Ideen mit Überzeugung und Begeisterung. Diese Unterrichtsstunde wird in diesem Lehr- und Lernmaterial nicht in Form einer Unterrichtsverlaufsskizze dargeboten.

STUNDE			
1 2 3 4	**Empathize-Phase**		Probleme identifizieren & empathisch analysieren
5	**Define-Phase**		Stand der Dinge
6 7	**Ideate-Phase**		Ideen entwickeln & bewerten
8 9	**Prototype-Phase**	**Test-Phase**	Ideen umsetzen & testen
10 11 12	**Pitching**		Ideen aufbereiten und präsentieren

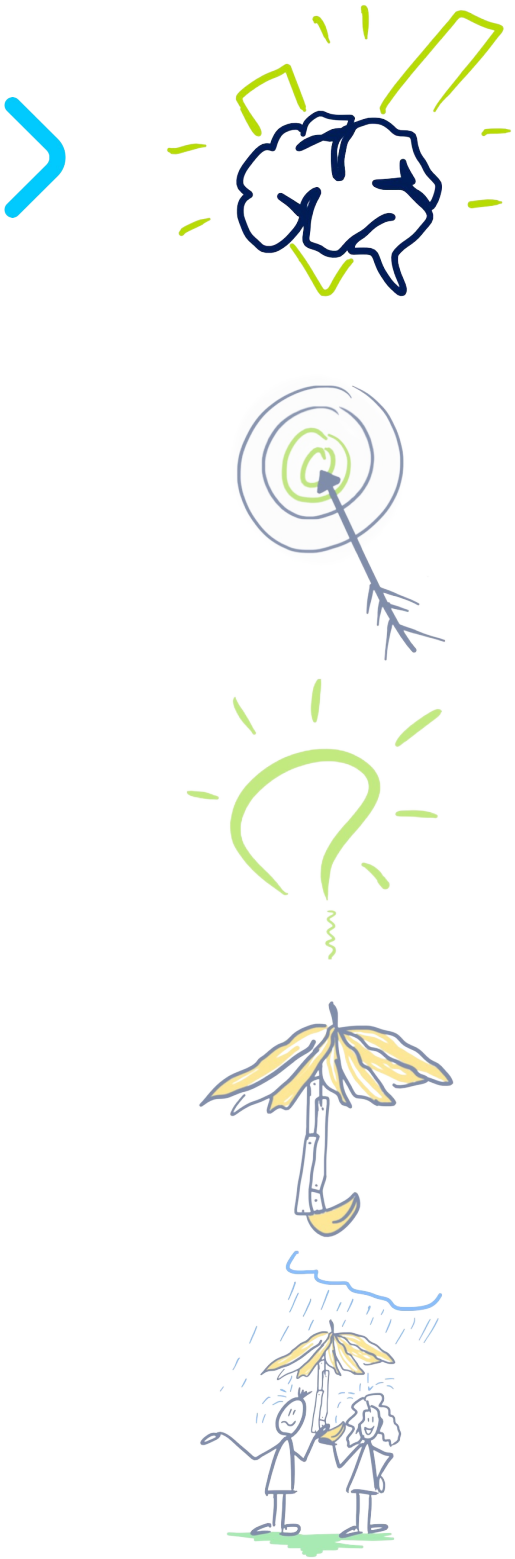
Tabelle 1: Ablauf der Unterrichtsreihe

Statt die Unterrichtsreihe im Ganzen durchzuführen, ist es auch möglich, diese individuell anzupassen, einzelne Phasen auszulassen oder einzelne Unterrichtsstunden oder auch lediglich Methoden aus dem Prozess herauszulösen und diese einzeln und unabhängig vom Prozess zu nutzen. Des Weiteren ist die Umsetzung des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule auch im Rahmen eines Projekttages denkbar. Ein solcher Projekttag würde insgesamt sieben Zeitstunden umfassen. Ein solche Projekttag umfasst ebenso wie die Unterrichtsreihe alle Phasen des Design Thinking-Prozesses.

C Design Thinking für Political Entrepreneurship Education

C Design Thinking für die Political Entrepreneurship Education

Design Thinking stellt den Menschen in den Mittelpunkt. So geht es einerseits um Problemlösungen, die sich zuallererst an den Bedürfnissen und Erwartungen der Menschen als Bürgerinnen und Bürger im politischen System orientieren und andererseits darum, diese Problemlösungen im Rahmen eines Arbeitsprozesses zu finden und umzusetzen (vgl. Gürtler/Meyer 2013: 18). In der Political Entrepreneurship Education begegnen Schülerinnen und Schüler politischen Herausforderungen unter Zuhilfenahme unternehmerischen Denkens und Handelns. Politische Herausforderungen betreffen immer eine Gruppe von Menschen. Es bietet sich also an, die betroffene Gruppen von Menschen bei der Bewältigung solcher politischer Herausforderungen in den Mittelpunkt zu stellen. Im Folgenden werden die einzelnen Unterrichtsstunden jeweils im Rahmen der dazugehörigen Phase des Design Thinking-Prozesses beschrieben. Zusätzlich liegt jeder einzelnen Unterrichtsstunde eine Unterrichtsverlaufsskizze sowie das benötigte Material zur Durchführung dieser Unterrichtsstunde bei.



C1 Empathize-Phase

C.1 Empathize-Phase

C.1.1 Grundlagen zur Empathize-Phase

Die erste Phase ist die Empathize-Phase. In dieser entwickeln die Schülerinnen und Schüler zunächst ein Verständnis für die gesellschaftspolitische Herausforderung und schließlich für die betroffene Gruppe von Menschen. Diese Gruppe von Menschen wird als Zielgruppe bezeichnet. Einsichten über das Verhalten, die Gedanken und die Gefühle der Zielgruppe erhalten die Schülerinnen und Schüler einerseits durch genaue Beobachtung und Recherche und andererseits im direkten Austausch mit der Zielgruppe. Sowohl in der Beobachtung als auch im direkten Austausch mit der Zielgruppe ist das aktive Zusehen und Zuhören unbedingt notwendig. Die gesammelten Einsichten über die Herausforderung und die Zielgruppe ermöglichen es zu einem späteren Zeitpunkt im Prozess, nutzendenzentrierte Lösungen zu entwickeln.

Die Empathize-Phase umfasst im Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule vier Unterrichtsstunden und beginnt mit einer Unterrichtsstunde um organisatorische Fragen über die gesamte Unterrichtsreihe zu klären und die Schülerinnen und Schüler in Gruppen einzuteilen. Die zweite und dritte Unterrichtsstunde dienen der Problemidentifikation, währen die vierte Unterrichtsstunde der intensiven Auseinandersetzung mit der Zielgruppe dient.

C.1.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Empathize-Phase

Erste Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Lernziel: Am Ende der Unterrichtsstunde sind die Schülerinnen und Schüler dazu in der Lage, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie jeweils in die Gruppenarbeit einbringen, sowie die ihrer Gruppenmitglieder, zu nennen.

Die erste Unterrichtsstunde der Empathize-Phase bildet den Einstieg in die Projektarbeit. Den Schülerinnen und Schülern soll in der ersten Unterrichtsstunde eine Einführung in das geboten werden, was sie erwartet. So ist den Lernenden mitzuteilen, dass die Projektarbeit in Gruppen viel Engagement und Eigeninitiative erfordert. Gleichzeitig bietet eine solche Projektarbeit den Schülerinnen und Schülern auch viel Freiheit. An dieser Stelle kann den Schülerinnen und Schülern ein Einblick in den Ablauf der gesamten Unterrichtsreihe geboten werden. Hierzu dient der Informationsbogen *Unser Weg durch das Projekt (M1)*. Gleichzeitig kann unter Zuhilfenahme dieses Bogens erläutert werden, dass der Design Thinking-Prozess die Grundlage für die Unterrichtsreihe bildet, der in sich nicht geschlossen ist und Rückschritte im Prozess ermöglicht und vorsieht. Im Rahmen dieser organisatorischen Einführung kann den Schülerinnen und Schülern das Anlegen eines Projektportfolios erläutert werden. Dieses dient ihnen als Sammelstelle für alle Ergebnisse aus der Arbeit in den Kleingruppen. Sollte die Lerngruppe bereits mit Tablets arbeiten, können die Portfolios auch in elektronischer Form geführt werden.

Anschließend werden die Schülerinnen und Schüler in die Projektgruppen eingeteilt, die über die gesamte Unterrichtsreihe bestehen. Grundsätzlich ist es für die Arbeit mit Design Thinking ratsam, Gruppen zusammenzustellen, in denen die Schülerinnen und Schüler ihren Komfortbereich verlassen müssen, da die Mitglieder einer Design Thinking-Gruppe idealerweise ihre unterschiedlichen Perspektiven und Erfahrungen einbringen (vgl. Gürtler/Meyer 2013: 18). Die Einteilung durchmischter Gruppen kann vernachlässigt werden, wenn zu befürchten ist, dass die Projekte unter gruppeninternen Reibungen zu leiden hätten. Im Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule erfolgt die Gruppeneinteilung mithilfe der Bauernhofmethode**.** Diese sieht vor, dass die Schülerinnen und Schüler *Tierkarten (M2)* ausgeteilt bekommen, auf denen jeweils ein Tier abgebildet ist. Die Anzahl der verschiedenen Tiere richtet sich hierbei nach der Anzahl der angestrebten Gruppen. Handelt es sich also beispiels-

weise um eine Lerngruppe mit 24 Schülerinnen und Schüler und es sollen Vierergruppen gebildet werden, so müssen sechs verschiedene Tiere verteilt werden. Die Lernenden sollen sich während des Verteilens der Karten nicht über ihr Tier austauschen. Sobald alle Schülerinnen und Schüler eine Karte bekommen haben, erhalten sie die Anweisung, sich in ihr Tier hineinzuversetzen und sich zu überlegen, wie ihr Tier klingt und sich bewegt. Auf ein Zeichen der Lehrkraft nehmen alle Schülerinnen und Schüler die Rolle ihres Tieres ein und finden sich entsprechend der Tiere in Gruppen zusammen. Sobald alle Schülerinnen und Schüler Teil einer Gruppe sind, bilden sie Gruppentische. Je nach Lerngruppe sind andere Methoden zur Gruppeneinteilung denkbar.

Im Anschluss an die Gruppeneinteilung lernen die Gruppen sich untereinander besser kennen. Hierzu erhält jede Gruppe den Arbeitsbogen *Unser Team – Kernkompetenzen und Charakteristika (M3)*. Er umfasst drei Aufgaben, die bis zum Ende der Stunde zu erledigen sind. Die erste Aufgabe auf diesem Arbeitsbogen besteht darin, dass die Schülerinnen und Schüler sich auf einen Namen für ihre Projektgruppe einigen sollen. Auf Grundlage dieser Entscheidung, designen die Schülerinnen und Schüler in einem kreativem Prozess ein erstes Logo für die Projektgruppe und bearbeiten damit die zweite Aufgabe. Die dritte Aufgabe besteht darin, dass die Schülerinnen und Schüler sich zunächst in Einzelarbeit notieren, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten sie in die Gruppe einbringen und dies dann mit der Gruppe teilen und auf dem Arbeitsbogen im dafür vorgesehenen Feld notieren. Die Schülerinnen und Schüler können für die dritte Aufgabe darauf hingewiesen werden, dass Kompetenzen sich keinesfalls nur in Schulnoten zeigen, sondern auch über das, was in der Schule bewertet wird, hinaus gehen.

Zum Abschluss dieser ersten Unterrichtsstunde in der Unterrichtsreihe kann die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler dazu auffordern, den bearbeiteten Arbeitsbogen M3 in das Portfolio aufzunehmen. Abschließend kann die Lehrkraft einen Ausblick auf die kommende Unterrichtsstunde zur Problemidentifikation geben und die Schülerinnen und Schüler bitten, sich zu Beginn der nächsten Unterrichtsstunde direkt in den Projektgruppen an Gruppentischen zusammenzufinden.

Unterrichtsverlaufsskizze zur ersten Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie die ihrer Gruppenmitglieder zu nennen.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler zu neuer Unterrichtsreihe • LK gibt das Thema der Unterrichtsreihe (bspw. „Political Entrepreneurship – Politischen Herausforderungen unternehmerisch begegnen“) bekannt	Lehrkraftvortrag/Plenum	-
10 Minuten Organisation	• LK führt ein, dass die kommende Unterrichtsreihe in Projektform in Kleingruppen stattfinden wird • LK erläutert, dass die entstehenden Projekte von der Motivation und Eigeninitiative des Schülerinnen und Schüler leben • LK stellt den AB *Unser Weg durch das Projekt (M1)* vor • LK führt das Gruppenportfolio ein • LK verteilt ggf. Ordner • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. offene Fragen	Lehrkraftvortrag/Plenum	M1 Ordner
5 Minuten Einteilung in Gruppen	• LK erläutert Schülerinnen und Schüler, dass die Gruppeneinteilung nach dem Zufallsprinzip erfolgt, weil es für diese Unterrichtsreihe wichtig ist, mit anderen Personen als üblich zusammenzuarbeiten • LK erklärt die Bauernhofmethode und verteilt *Tierkarten (M2)* • LK bittet Schülerinnen und Schüler, die Rolle des entsprechenden Tieres auf der Karte einzunehmen und sich in der Rolle dieses Tieres durch den Raum zu bewegen und alle Artgenossen zu finden • Schülerinnen und Schüler verlassen die Rollen der Tiere und bilden Gruppentische	Lehrkraftvortrag/Plenum Gewolltes Chaos Kleingruppen	M2
20 Minuten Erarbeitung	• LK verteilt AB *Unser Team – Kernkompetenzen und Charakteristika (M3)* • Schülerinnen und Schüler lesen die Aufgabenstellung und stellen ggf. Fragen • LK erläutert, dass alle drei Aufgaben in der Unterrichtsstunde erledigt werden sollen • Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB	Lehrkraftvortrag/Plenum Kleingruppen	M3
5 Minuten Abschluss	• LK bittet Schülerinnen und Schüler, den bearbeiteten AB in das Gruppenportfolio aufzunehmen • LK verabschiedet Schülerinnen und Schüler mit einem Ausblick auf die kommende Unterrichtsstunde	Lehrkraftvortrag/Plenum	-

Fahrplan

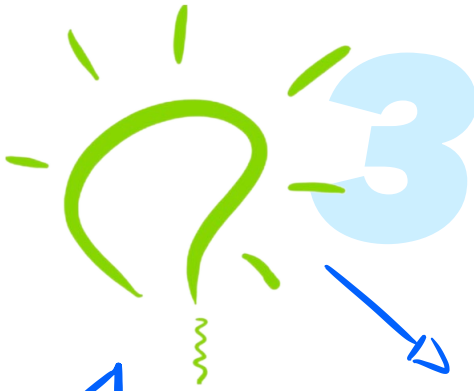
Schritt für Schritt zum eigenen Projekt

1

Sehen & Verstehen
Empathize

2

Sichtweise definieren
Define



3

Ideen finden
Ideate

4

Prototypen entwickeln
Prototype

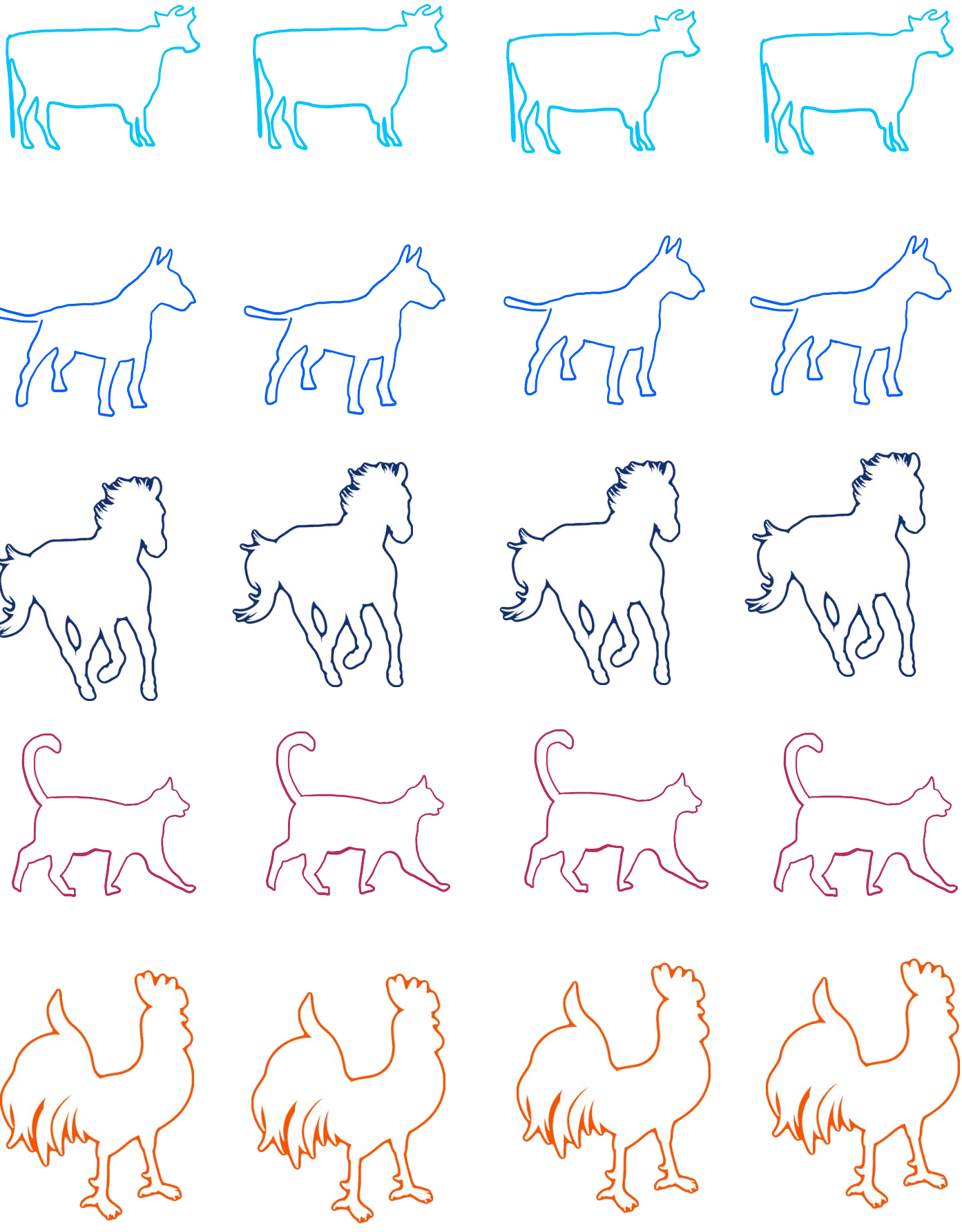
5

Testen & Optimieren
Test

6

Präsentieren & Überzeugen
Pitching

Tierkarten



Unser Team

Kernkompetenzen und Charakteristika

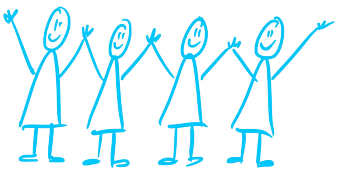
Aufgabe:

Dieser Arbeitsbogen stellt den Beginn einer spannenden und intensiven Zeit für euch als Team dar. Doch was ist eigentlich Team ohne Namen und Logo?
Bearbeitet die folgenden Aufgaben, damit euer Team Form annehmen kann.

1. Überlegt euch gemeinsam einen einprägsamen Namen für euer Team.

2. Entwickelt ein Logo, das sowohl zu eurem Team als auch zu eurem neuen Namen passt.

3. Reflektiert zunächst in Einzelarbeit eure Fähigkeiten und spezifischen Kompetenzen. Worin seid ihr jeweils besonders gut, was bringt ihr mit in die Gruppe, was euer Projekt zu Gute kommen könnte?
Tauscht euch nach kurzem individuellen Nachdenken in der Gruppe aus und notiert eure Kompetenzen. Auch die gegenseitige Wahrnehmung ist gefragt: Welche Kompetenzen sehr ihr womöglich bei einem Teammitglied, die er oder sie selber nicht genannt hat?



Unser Teamname:

Unser erstes Logo:

Unsere Fähigkeiten und Kompetenzen:

Zweite Unterrichtsstunde der Empathize-Phase

Lernziel: Am Ende der Unterrichtsstunde sind die Schülerinnen und Schüler dazu in der Lage, gesellschaftspolitische Probleme in ihrem alltäglichen Leben zu identifizieren und zu benennen.

Sobald die Schülerinnen und Schüler sich in ihren Gruppen an ihren Gruppentischen befinden, ordnet die Lehrkraft gemeinsam mit den Schülerinnen und Schüler ein, an welcher Stelle im Design Thinking-Prozess sie sich befinden und gibt das Ziel der Unterrichtsstunde bekannt. Daraufhin beginnt die Problemidentifikation mithilfe des Arbeitsbogens *Ein ganz normaler Tag – Politische Probleme im Alltag (M4)*. Dieser Arbeitsbogen ist im besten Fall beidseitig bedruckt.

Auf M4 sollen die Schülerinnen und Schüler in Einzelarbeit eine Geschichte aus der Ich-Perspektive schreiben, die einen ganz normalen Tag in ihrem Leben widerspiegelt. Die Schülerinnen und Schüler können hierbei darauf hingewiesen werden, dass ihr Alltag nicht mit dem Ende des Schultags endet. Die Lehrkraft kann zur Unterstützung die Schlagworte Freizeit, Hobbies, Ehrenamt, Freunde oder auch Familie als Impulse nutzen. Die zweite Aufgabe auf diesem Arbeitsbogen sieht vor, dass die Schülerinnen und Schüler alle Textstellen in ihrer Geschichte markieren, die ansatzweise in einem politischen Zusammenhang stehen können. Hierbei kann das Problem auftreten, dass die Schülerinnen und Schüler Politik eng definieren und als etwas betrachten, dass nur in Parlamenten stattfindet. Zur Auflösung dieses Problems kann es helfen, den Schülerinnen und Schüler zu verdeutlichen, dass Politik auch innerhalb von Institutionen wie beispielsweise ihrer eigenen Schule zu finden ist und sie in diesem Zuge auf die Schulkonferenz verweisen, an der auch die Klassensprecherinnen und Klassensprecher teilnehmen. Ein weiterer möglicher Impuls wäre ein Verweis auf die Grundrechte[4] und die Sustainable Development Goals (SDGs) der Vereinten Nationen (UN)[5] sowie die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte[6]. Lebensweltnahe Anhaltspunkte, die den Schülerinnen bei der Problemidentifikation helfen können, sind beispielsweise, dass die Regelung von Schulstundenlängen und das Angebot von Spiel-

[4] Grundrechte im Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland: https://www.bundestag.de/gg/grundrechte.
[5] Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen: https://sdgs.un.org/goals.
[6] Allgemeine Erklärung der Menschenrechte: https://www.ohchr.org/en/human-rights/universal-declaration/translations/german-deutsch.

oder öffentlichen Sportplätzen ebenso politischen Prozessen und Entscheidungen unterliegen. Dies kann dazu führen, dass die Schülerinnen und Schüler mit einem geweiteten Blick auf ihre Geschichte schauen und neuen politischen Gehalt identifizieren können. Diese Textstellen betrachten die Schülerinnen und Schüler in Aufgabe drei genauer und notieren auf der Rückseite des Arbeitsbogens ihre identifizierten politischen Probleme in der dafür vorgesehenen Tabelle. Unter dieser Tabelle befindet sich eine weitere Tabelle, in der die Schülerinnen und Schüler politische Probleme notieren können, die zwar nicht aus ihrer Geschichte hervorgehen, ihnen aber darüber hinaus einfallen. Diese Methode soll es den Schülerinnen und Schüler ermöglichen, Probleme, die ihnen im Alltag begegnen, besser einzuordnen und differenzierter zu betrachten.

Die Aufgabe der Lehrkraft während der Bearbeitung dieses Arbeitsbogens ist es, den Schülerinnen und Schüler ausreichend Freiraum zu lassen, um den kreativen Prozess nicht zu unterbrechen, aber gleichzeitig aufmerksam zu sein und eventuell auftretende Probleme, die den Schülerinnen und Schülern selbst nicht bewusst sind, wahrzunehmen. Für die Lehrkraft ist dies eine Gratwanderung zwischen Führung und Freiheit. Da die Empathize-Phase allerdings die Grundlage für den weiteren Verlauf des Projekts ist, ist etwas zu viel Führung in dieser Phase meist weniger schädlich als etwas zu wenig Führung.

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten bis kurz vor Ende der Unterrichtsstunde die Aufgaben auf M4. Am Ende der Unterrichtsstunde teilt die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern die Hausaufgabe mit und gibt einen Ausblick auf die folgende Unterrichtsstunde. Die Schülerinnen und Schüler, die den Arbeitsbogen bereits vollständig bearbeitet haben, erhalten die Hausaufgabe, sich für eines der identifizierten politischen Probleme auf ihrem Arbeitsbogen zu entscheiden, welches sie in die nächste Unterrichtsstunde mitnehmen möchten. Die Schülerinnen und Schüler, die den Arbeitsbogen während des Unterrichts nicht abschließen konnten, bearbeiten diesen zusätzlich zu Ende. Jede Schülerin und jeder Schüler bringt zur nächsten Unterrichtsstunde eines der identifizierten Probleme mit, sodass die Gruppen sich mit verschiedenen Problemen auseinandersetzen. In der nächsten Unterrichtsstunde werden die Schülerinnen und Schüler in ihren Gruppen gemeinsam daran arbeiten, die identifizierten Probleme auf ein angemessenes Komplexitätsniveau zu reduzieren.

Unterrichtsverlaufsskizze zur zweiten Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, Probleme in ihrem alltäglichen Leben zu identifizieren und zu benennen.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK bittet Schülerinnen und Schüler, die heutige Unterrichtsstunde in den Design Thinking-Prozess einzuordnen und erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde	Lehrkraftvortrag/Plenum Unterrichtsgespräch/Plenum	M1
10 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK verteilt AB *Ein ganz normaler Tag – Politische Probleme im Alltag (M4)* • LK liest die Aufgabenstellungen vor und gibt ggf. zusätzliche Hinweise zu den einzelnen Aufgaben • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen zu den Aufgaben	Lehrkraftvortrag/Plenum	M4
25 Minuten Erarbeitung	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB in Einzelarbeit, dürfen sich aber mit ihren Gruppenmitgliedern austauschen • LK gibt ggf. individuelle Hilfestellung, lässt den Schülerinnen und Schüler aber ausreichend Freiraum, um über ihren Alltag zu reflektieren und politische Problem darin zu identifizieren	Einzelarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK befragt Schülerinnen und Schüler über den Arbeitsstand des Arbeitsbogens • LK erläutert die Hausaufgabe, die sich nach dem Arbeitsstand der Schülerinnen und Schüler richtet • LK gibt einen Ausblick auf die folgende Unterrichtsstunde und bittet Schülerinnen und Schüler, den AB mit nach Hause zu nehmen und noch nicht in das Gruppenportfolio aufzunehmen	Lehrkraftvortrag/Plenum	-
Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schüler, die den AB noch nicht fertig bearbeitet haben, beenden die ausstehenden Aufgaben • Alle Schülerinnen und Schüler reflektieren über ihre identifizierten Probleme und wählen für die nächste Unterrichtsstunde das Problem aus, für das sie individuell die größte Dringlichkeit verspüren	-	-

M4

Ein ganz normaler Tag ...

Politische Probleme im Alltag

Aufgabe:

1. Schreibe aus der Ich-Perspektive und in Form einer Geschichte auf, wie ein ganz normaler Tag in deinem Leben aussieht. Gehe hierbei darauf ein, was du an einem ganz normalen Tag machst, wem du dabei begegnest, was du denkst und wie du dich in verschiedenen Situationen fühlst. Nutze die Linien unten und auf der Rückseite.

2. Markiere alle Textstellen, die ansatzweise etwas mit Politik und Gesellschaft zu tun haben könnten.

3. Schaue dir deine markierten Textstellen genau an und notiere auf der Rückseite dieses Arbeitsbogens mögliche, damit verbundene, politische oder soziale Probleme.

Mein ganz normaler (politischer) Tag

Politische und soziale Herausforderungen aus meinem Alltag

1.
2.
3.
4.
5.

Sonstige politische oder soziale Herausforderungen, die mir einfallen

1.
2.
3.
4.
5.

Dritte Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, zuvor identifizierte gesellschaftspolitische Probleme auf ein angemessenes Niveau zu reduzieren.

Sobald alle Schülerinnen und Schüler sich an ihren Gruppentischen befinden, fragt die Lehrkraft, ob es Schwierigkeiten bei der Erledigung der Hausaufgabe gab und ob jede Schülerin und jeder Schüler ein identifiziertes politisches Problem ausgewählt hat, mit dem sie in diese Unterrichtsstunde gehen möchten. Sollte dies nicht der Fall sein, ist es denkbar, den Schülerinnen und Schülern an dieser Stelle fünf Minuten zu gewähren, um jeweils ein Problem pro Schülerin und Schüler auszuwählen. Diese fünf Minuten werden der Erarbeitungsphase abgezogen. Anschließend bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler darum, die heutige Unterrichtsstunde in den Design Thinking-Prozess einzuordnen. Die Lehrkraft erklärt den Schülerinnen und Schüler daraufhin, dass es das Ziel der heutigen Unterrichtsstunde ist, die identifizierten Probleme auf ein Komplexitätsniveau zu reduzieren, auf denen es den Schülerinnen und Schüler besser möglich sein wird, mit ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten eine umsetzbare Möglichkeit zu finden, dem Problem zu begegnen. Außerdem sollen die Schülerinnen und Schüler am Ende der Unterrichtsstunde für ihre Gruppe eines der komplexitätsreduzierten Probleme auswählen, mit dem sie weiterarbeiten wollen. Hierzu wird die Five-Why-Methode genutzt.

Die Five-Why-Methode dient dazu, zu jedem der identifizierten Probleme eine Kausalkette zu entwickeln, die das Ursprungsproblem in kleinere Probleme zerlegt. Hierzu bekommen die Schülerinnen und Schüler den Arbeitsbogen *Five-Why-Methode – Herausforderungen besser verstehen (M5)*. Auf diesem sollen die Schülerinnen und Schüler die jeweils im Rahmen der Hausaufgabe nach der letzten Unterrichtsstunde ausgewählten politischen Probleme in die Kästen in der linken Spalte untereinander eintragen. Anschließend beginnen die Schülerinnen und Schüler, für die Probleme jeweils nach dem Warum zu fragen. In den Kasten in der zweiten Spalte von links tragen die Schülerinnen und Schüler dann die Antwort ein, die ihnen zuerst auf die Frage nach dem Warum eingefallen ist. Diese Frage dient dann als Ausgangspunkt für die nächste Frage nach dem Warum. Folgend wird zum besseren Verständnis ein Beispiel angeführt.

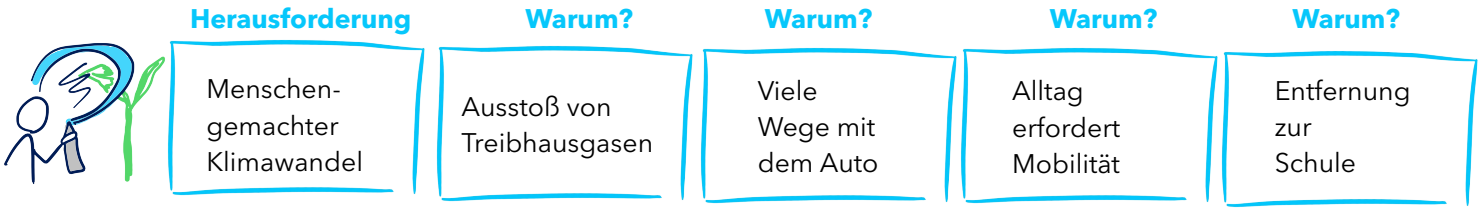


Abbildung 3: Beispiel zur Five-Why-Methode (eigene Darstellung).

Die obenstehende Abbildung zeigt die Funktionsweise der Five-Why-Methode auf. Diese Methode kann stellenweise zu Frustration bei den Schülerinnen und Schüler führen, wenn ihnen auf die Frage nach dem Warum keine Antwort mehr zu einem Problem einfällt. Hier ist es einerseits möglich, die Schülerinnen und Schüler zu ermutigen, sich intensiv in die Frage hineinzudenken. Andererseits kann es ebenso hilfreich sein, den Schülerinnen und Schülern zu empfehlen, mit dem nächsten Ausgangsproblem weiterzuarbeiten, um das Problem, für das sie sich in einer Sackgasse befinden, zu einem späteren Zeitpunkt erneut aufzugreifen. Sollte es den Schülerinnen und Schüler nicht gelingen, für jedes Ausgangsproblem fünf Felder auszufüllen, kann die Lehrkraft ggf. unterstützen. Es ist allerdings unproblematisch, wenn der Arbeitsbogen nicht bis zum letzten Feld ausgefüllt ist. Das grundlegende Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler durch die Five-Why-Methode dahingehend zu unterstützen, ein besseres Verständnis für das Ausgangsproblem zu entwickeln und dieses in seiner Komplexität zu reduzieren.

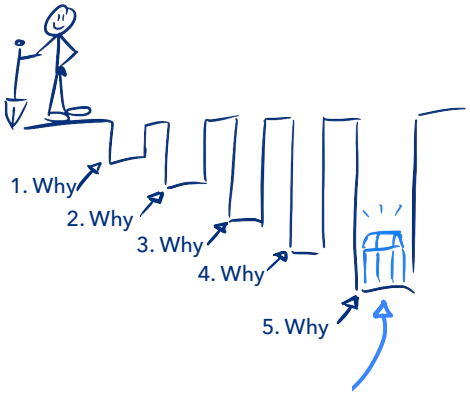
Nachdem die Schülerinnen und Schüler für jedes der identifizierten Ausgangsprobleme eine Kausalkette gebildet haben, soll als nächstes das Problem gewählt werden, mit dem die Gruppe für den Rest des Projekts weiterarbeiten möchte. Sollte die Five-Why-Methode jedoch bereits den größten Teil der Unterrichtsstunde eingenommen haben, kann den Schülerinnen und Schülern dies auch als Gruppenhausaufgabe aufgetragen werden. Hier ist es wichtig, dass die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern erklärt, dass in der nächsten Stunde von Beginn an mit dem ausgewählten Problem der Gruppe weitergearbeitet wird. In diesem Zuge kann die Lehrkraft bereits einen Ausblick darauf geben, dass die kommende Unterrichtsstunde der Arbeit mit der Zielgruppe, für die das Problem durch die Gruppe gelöst werden soll, gelten wird.

Unterrichtsverlaufsskizze zur dritten Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, zuvor identifizierte politische Probleme auf ein angemessenes Niveau zu reduzieren.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK bittet Schülerinnen und Schüler, die heutige Unterrichtsstunde in den Design Thinking-Prozess einzuordnen und erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde	Lehrkraftvortrag/Plenum Unterrichtsgespräch/Plenum	M1
10 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK verteilt AB *Five-Why-Methode – Herausforderungen besser verstehen (M5)* je einmal an jede Gruppe, liest die Aufgabenstellung vor und gibt ggf. weitere Erläuterungen zur Aufgabenstellung • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen zu der Aufgabenstellung	Lehrkraftvortrag/Plenum	M5
25 Minuten Erarbeitung	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB in Gruppenarbeit • LK lässt den Gruppen ausreichend Freiraum, um eigenständig an den Kausalketten zu arbeiten • LK gibt ggf. Hilfestellung oder ein Beispiel zur Bearbeitung des AB	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK befragt Schülerinnen und Schüler über den Arbeitsstand des AB • LK erläutert die Hausaufgabe • LK gibt einen Ausblick auf die folgende Unterrichtsstunde und bittet Schülerinnen und Schüler, nun M4 und M5 in das Gruppenportfolio aufzunehmen	Lehrkraftvortrag/Plenum	
Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schülergruppen wählen auf Grundlage der Kausalketten ein Problem aus, mit dem sie ab der kommenden Unterrichtsstunde weiterarbeiten werden	-	-

M5



Der Schatz ist der Kern des Problems

Five-Why-Methode

Herausforderungen besser verstehen

Aufgabe:
Tauscht euch über die identifizierten Herausforderungen aus und einigt euch auf die fünf wichtigsten. Tragt diese in die linke Spalte ein. Fragt nach dem ersten warum, dem zweiten, usw. So baut ihr rückwärts eine Kausalkette auf und gelangt immer näher an den Kern des Problems.

Herausforderung	**Warum?**	**Warum?**	**Warum?**	**Warum?**	**Warum?**

Vierte Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, die Zielgruppe für ihr gewähltes Problem zu identifizieren und deren Perspektive zu übernehmen.

Sobald die Schülerinnen und Schüler sich in ihren Gruppen befinden, bittet die Lehrkraft sie darum, das ausgewählte Problem der eigenen Gruppe in Kürze vorzustellen. Es ist denkbar, dass mehrere der Gruppen ähnliche Probleme auswählen. Dies stellt für die weitere Projektarbeit kein Hindernis dar, sodass darüber hinweggesehen werden kann. Sollte es zu diesem Zeitpunkt noch Gruppen geben, die entweder kein Problem ausgewählt haben oder deren Problem nicht durch Schülerinnen und Schüler lösbar erscheint, so fordert die Lehrkraft diese Gruppen auf, sich zu Beginn der kommenden Erarbeitungsphase hiermit auseinanderzusetzen. Daraufhin bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler darum, die Unterrichtsstunde im Design Thinking-Prozess zu verorten. Die Lehrkraft erklärt den Schülerinnen und Schüler anschließend, dass es in dieser Unterrichtsstunde darum gehen soll, die Zielgruppe für das gewählte Problem zu identifizieren und sich in diese hineinzuversetzen. Die Lehrkraft erläutert überdies, dass dies ein sehr wichtiger Schritt im Prozess ist, da die innovativste und kreativste Lösung für ein Problem keine Besserung herbeiführen kann, wenn die Zielgruppe diese nicht nutzt.

Anschließend verteilt die Lehrkraft je Gruppe einmal den Arbeitsbogen *Empathy Map – Zielgruppenorientierung (M6)*. Dieser Arbeitsbogen wird bestenfalls im A3-Format gedruckt. Die Empathy-Map umfasst sieben Fragen zur ausgewählten Zielgruppe, die die Schülerinnen und Schüler auf Grundlage von Beobachtungen, Erfahrungen und Recherchen beantworten sollen. Hierbei ist darauf zu achten, die Schülerinnen und Schüler dazu zu ermutigen, über die Fragen etwas länger nachzudenken und nicht direkt nach dem Eintragen der erstbesten Antwort mit dem nächsten Segment fortzufahren. Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule ist darauf ausgelegt, als Unterrichtsreihe mit einem gewöhnlichen Stundenkontingent Anwendung zu finden, sodass an dieser Stelle auf zeitaufwändigere Methoden zur Zielgruppenanalyse verzichtet wird. Bei ausreichenden zeitlichen Kapazitäten können solche Methoden ergänzend genutzt werden, um der Zielgruppenanalyse mehr Tiefe zu verleihen. Hierbei wäre es beispielsweise möglich, den Schülerinnen und Schüler aufzutragen, die Zielgruppe mit Blick auf die identifizierte Herausforderung zu interviewen.

Während der Erarbeitungsphase lässt die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern Freiraum zum Ausfüllen der Empathy-Map und kann ggf. zunächst den Gruppen Hilfestellung geben, die das Auswählen eines politischen Problems noch nachholen müssen. Sobald alle Schülerinnen und Schüler an der Empathy-Map arbeiten, beantwortet die Lehrkraft lediglich aufkommende Fragen. Darüber hinaus setzt die Lehrkraft sich mit den Gruppen auseinander, die angeben, die Aufgabe gelöst zu haben und reflektiert die Segmente der Empathy-Map gemeinsam mit den Gruppen und hinterfragt hierbei, inwiefern die erarbeiteten Informationen der Gruppe für den weiteren Verlauf des Projekts helfen können und welche Informationen ihnen ggf. noch fehlen, um zeitnah in die Ideation-Phase überzugehen.

Die Lehrkraft kündigt mit dem Ende der Erarbeitungsphase für diese Unterrichtsstunde auch das Ende der Empathize-Phase an und erläutert, dass die kommende Unterrichtsstunde der Zusammenfassung der Erkenntnisse und Reflexion über den bisherigen Prozess dient. Die Lehrkraft erklärt überdies, dass das Projekt sich damit der Ideation-Phase nähert. Zum Abschluss der Unterrichtsstunde bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler darum, den Arbeitsbogen in das Gruppenportfolio aufzunehmen. Sollte der Arbeitsbogen noch nicht fertiggestellt sein, erfolgt dies als Hausaufgabe bis zur folgenden Unterrichtsstunde.

Unterrichtsverlaufsskizze zur vierten Unterrichtsstunde in der Empathize-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, die Zielgruppe für das gewählte Problem zu identifizieren und deren Perspektive zu übernehmen.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde und bittet Schülerinnen und Schüler, die Unterrichtsstunde im Design Thinking-Prozess zu verorten	Lehrkraftvortrag/Plenum Unterrichtsgespräch/Plenum	M1
10 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK verteilt AB *Empathy Map – Zielgruppenorientierung (M6)* je einmal an jede Gruppe und liest die Aufgabenstellung vor • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen	Lehrkraftvortrag/Plenum	M6
25 Minuten Erarbeitung	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB in Gruppenarbeit • LK lässt den Gruppen ausreichend Freiraum, um eigenständig an den Zielgruppen zu arbeiten • LK gibt Gruppen, die noch an ihrer Problemauswahl arbeiten, Hilfestellungen • LK reflektiert mit Gruppen, die den AB bearbeitet haben, die identifizierte Zielgruppe und die erarbeiteten Informationen und hinterfragt, wie diese Informationen im weiteren Projekt hilfreich sein können und welche Informationen noch fehlen	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK befragt Schülerinnen und Schüler über den Arbeitsstand des Arbeitsbogens • LK erläutert die Hausaufgabe bis zur nächsten Unterrichtsstunde in Abhängigkeit vom Arbeitsstand • LK gibt einen Einblick in den Fortschritt der Unterrichtsreihe und gibt einen umfassenden Ausblick auf die noch folgenden Unterrichtsstunden • LK gibt einen Ausblick auf die folgende Unterrichtsstunde und bittet Schülerinnen und Schüler, nun M6 in das Gruppenportfolio aufzunehmen	Lehrkraftvortrag/Plenum	
Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schülergruppen erarbeiten bis zur nächsten Unterrichtsstunde noch fehlende Informationen aus der Empathize-Phase • Bis zur nächsten Unterrichtsstunde braucht jede Gruppe ein Problem und eine Zielgruppe	-	-

EMPATHY MAP

Zielgruppenorientierung

Teamname: _____

Aufgabe:

Füllt gemeinsam die einzelnen Segmente aus. Orientiert euch dabei an den vorhandenen Leitfragen.

Name:

1. In wen versetzen wir uns hinein?
(Name/Alter/Herkunft/Beruf/Familie/Hobbys)

2. Was sieht die Person in ihrem Alltag?

3. Was sagt die Person in ihrem Alltag?

Herausforderungen:

4. Was denkt und fühlt die Person in ihrem Alltag?

5. Was hört die Person in ihrem Alltag?

6. Was tut die Person in ihrem Alltag?

7. Wie politisch ist der Alltag der Person?

Wünsche:

C2 Define-Phase

C.2 Define-Phase

C.2.1 Grundlagen zur Define-Phase

Nachdem die Empathize-Phase initial durchlaufen wurde, gilt es im Design Thinking die bisher gesammelten Erkenntnisse zu konsolidieren. Die Define-Phase dient in diesem Sinne dem Zweck, Fokus und Klarheit zu bringen (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J.: 3). Insbesondere angesichts der Arbeit in Gruppen ist die Define-Phase relevant für den Design Thinking-Prozess, da eine zielführende Weiterarbeit am besten mit einem geteilten Verständnis über die gesellschaftspolitische Herausforderung, der die Gruppe sich stellt, und über die konkreten Bedürfnisse der Zielgruppe, gelingt.

Für diese Synthese der bisher erworbenen Erkenntnisse ist im Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule eine Unterrichtsstunde vorgesehen. Die Define-Phase dient im Rahmen des iDEEE.schule-Materials als Zeitpunkt für eine erste intensive Reflexion über das bisher Erreichte und insbesondere darüber, ob die bislang gesammelten Informationen ausreichen. Die in dieser Unterrichtsstunde erarbeitete Synthese dient bei möglichen zukünftigen Schwierigkeiten als erster Fixpunkt, um zu reflektieren, welche Maßnahmen eingeleitet werden sollten, um die auftretenden Schwierigkeiten zu überwinden. Gleichzeitig wird diese Phase im iDEEE.schule-Material genutzt, um darüber zu reflektieren, inwiefern die Herausforderung politisch ist und insbesondere, in welchem Politikfeld diese zu verorten ist.

C.2.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Define-Phase

Unterrichtsstunde in der Define-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, ihre bisher gesammelten Erkenntnisse verdichtet darzustellen und die identifizierte und komprimierte Herausforderung politisch und gesellschaftlich einzuordnen.

Sobald alle Schülerinnen und Schüler sich in ihren Gruppen befinden, begrüßt die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler zur Unterrichtsstunde und gleichzeitig zur Define-Phase. An dieser Stelle bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler, die vergangenen vier Stunden der Empathize-Phase zu rekapitulieren. Daraufhin erläutert die Lehrkraft, dass es das Ziel dieser Unterrichtsstunde ist, alle gesammelten Erkenntnisse zusammenzufassen und die identifizierten Probleme anschließend politisch und gesellschaftlich einzuordnen. Außerdem gibt die Lehrkraft bekannt, dass diese Unterrichtsstunde mit einer kurzen Präsentation des Arbeitsstandes enden wird, in der jede Gruppe möglichst konkret darstellen wird, was das Problem ist, an dem gearbeitet wird, wer die Zielgruppe ist und was genau für die Zielgruppe erreicht werden soll.

Daraufhin verteilt die Lehrkraft je Gruppe den Arbeitsbogen *Status Quo – Vom Problem in den Lösungsraum (M7)*. Dieser ähnelt in seiner Aufmachung einem Vertrag und die Schülerinnen und Schüler werden dazu angehalten, möglichst kurz und genau zu formulieren, was das politische Problem ist, das angegangen werden soll, für wen sie es zu lösen versuchen und was sie damit erreichen wollen. Der Text auf dem Arbeitsbogen ist hierbei der folgende:

Wir, das Team Teamname, lösen das politische Problem zu lösendes Problem für Zielgruppe, um Ziel, Vision oder Wunschvorstellung.

Darunter befindet sich ein Feld, in dem alle Teammitglieder unterschreiben, um so ein Verbindlichkeitsgefühl zu evozieren.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler M7 bearbeitet haben, teilt die Lehrkraft den Arbeitsbogen *Unser politisches Problem – Verortung in Rechten und Zielen (M8)* aus und erläutert, dass dieser Arbeitsbogen als Unterstützung bei der Verortung der gesellschaftspolitischen Probleme dient. Auf diesem finden die Schülerinnen und Schüler

die Grundrechte aus dem Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland, die Menschenrechte aus der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte sowie die Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen. In der Mitte des Arbeitsbogens befindet sich ein Feld, in das die Schülerinnen und Schüler ihr identifiziertes gesellschaftspolitisches Problem eintragen. Anschließend verbinden die Schülerinnen und Schüler das identifizierte Problem mit den Grund- und Menschenrechten sowie Sustainable Development Goals, die mit diesem in Zusammenhang stehen. Diese Einordnung hilft den Schülerinnen und Schülern dabei, sich nach der intensiven Arbeit an Problem und Zielgruppe wieder darauf zu besinnen, dass es darum geht, einem gesellschaftspolitischen Problem zu begegnen.

Zur Bearbeitung von M8 ist es möglich, den Schülerinnen und Schülern zusätzlich Grundgesetze auszuhändigen und sie für eigene Recherchen auf Quellen zur Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte und zu den Sustainable Development Goals hinzuweisen. Die Lehrkraft besinnt sich in dieser Phase darauf, die Schülerinnen und Schüler eigenständig arbeiten zu lassen und steht lediglich für Nachfragen zur Verfügung. Sollten die Schülerinnen und Schüler sich schwer damit tun, ihr Problem politisch zu verorten, kann die Lehrkraft Hilfestellung leisten.

Im Anschluss an die Bearbeitung beider Arbeitsbögen bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler darum, die Ergebnisse aus den beiden Erarbeitungsphasen zu präsentieren, indem sie den formulierten Satz von M7 vorlesen und anschließend politisch verorten. Die folgenden Vorträge werden durch alle Anwesenden mit Applaus honoriert und es werden keine Fragen gestellt.

Zum Abschluss der Unterrichtsstunde fasst die Lehrkraft noch einmal den bisherigen Projektverlauf zusammen und gibt den Schülerinnen und Schülern einen Ausblick auf die kommende Ideation-Phase, in der es dann um Lösungen für die identifizierten Probleme gehen soll. Die Lehrkraft ermahnt die Schülerinnen und Schüler, sich insbesondere in der Ideation-Phase immer wieder auf die Ergebnisse aus der Define-Phase zu besinnen. Die Schülerinnen und Schüler sollen bei Sackgassen nicht davor zurückschrecken, bereits abgeschlossene Phasen noch einmal aufzurufen und ggf. weitere Erkenntnisse zu gewinnen oder gewonnene Erkenntnisse einzuarbeiten. Die Lehrkraft bittet die Schülerinnen und Schüler, M7 und M8 in das Gruppenportfolio aufzunehmen und entlässt die Schülerinnen und Schüler ohne Hausaufgaben.

Unterrichtsverlaufsskizze zur ersten Unterrichtsstunde in der Define-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, ihre bisher gesammelten Erkenntnisse verdichtet darzustellen und die identifizierte und komprimierte Herausforderung politisch und gesellschaftlich einzuordnen.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler in der Define-Phase • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde und bittet Schülerinnen und Schüler, diese im Design Thinking-Prozess zu verorten	Lehrkraftvortrag/Plenum	
5 Minuten Erläuterung der Aufgabe I	• LK verteilt AB *Status Quo – Vom Problem in den Lösungsraum (M7)* je einmal an jede Gruppe und liest die Aufgabenstellung vor • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen	Lehrkraftvortrag/Plenum	M7
10 Minuten Erarbeitung I	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB in Gruppenarbeit • LK beantwortet ggf. Fragen • LK reflektiert mit Gruppen, die den AB bearbeitet haben, den formulierten Satz und hinterfragt, ob dieser Satz eng genug formuliert ist, um damit in die Ideation-Phase zu gehen	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Erläuterung der Aufgabe II	• LK verteilt AB *Unser politisches Problem – Verortung in Rechten und Zielen (M8)* je einmal an jede Gruppe und liest die Aufgabenstellung vor • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen • LK erläutert, dass nach der Bearbeitung von M8 die Ergebnisse von M7 und M8 von jeder Gruppe vorgestellt werden	Lehrkraftvortrag/Plenum	M8
10 Minuten Erarbeitung II	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB in Gruppenarbeit • Schülerinnen und Schüler recherchieren ggf. zu den Grund- und Menschenrechten sowie zu den SDGs der UN • Lehrkraft beantwortet ggf. Fragen	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Präsentation	• Alle Gruppen stellen ihre identifizierte gesellschaftspolitische Herausforderung vor und verorten diese in den Grund- und Menschenrechten sowie in den Sustainable Development Goals	-	-
5 Minuten Abschluss	• LK bittet Schülerinnen und Schüler, M7 und M8 in das Gruppenportfolio aufzunehmen • LK gibt einen Ausblick auf die folgende Ideation-Phase und verabschiedet sich	Lehrkraftvortrag/Plenum	-

Status Quo

Vom Problem in den Lösungsraum

Aufgabe:

Wie ist bei euch der Stand der Dinge? Dieser Arbeitsbogen soll euren Status Quo festhalten. Füllt die untenstehenden Status Quo-Daten aus.

Teamname: _____

Teammitglieder: _____

Wir fokussieren uns auf folgendes politisches Problem/auf folgende politische Herausforderung:

_____

_____

_____

Hierfür möchten wir eine Lösung entwickeln für folgende Zielgruppe:

_____

_____

_____

Wir wollen erreichen, dass …

_____

_____

_____

_____

Unterschrift	Unterschrift	Unterschrift	Unterschrift
Unterschrift	Unterschrift	Unterschrift	Ort, Datum

Rechte und Ziele

Herausforderungen einordnen und zuordnen

In welchem politischen Kontext leben wir eigentlich? Welche Rechte genießen wir als Staatsbürgerinnen und -bürger in Deutschland, welche Rechte genießen alle Menschen auf der Welt?
Drei Bereiche manifestieren die elementaren Rechte, auf die wir immer zählen und zurück greifen können, sowie Ziele, an denen wir uns beständig orientieren können. Diese sollen uns in eine besser Zukunft führen und eine gesellschaftliche Vision geben.

Aufgabe:

Recherchiert die jeweiligen Rechte und Komplexe. Notiert eigenständig solche, die etwas mit dem Problem oder der Herausforderung von euch zu tun haben.

Das Deutsche Grundgesetz

Das Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland wurde im Jahr 1949 eingeführt und ist die Verfassung Deutschlands. Das Grundgesetz besteht aus einer:

- Präambel (ein Vorwort)
- den 19 Grundrechten (die ersten 19 Artikel im Grundgesetz)
- dem großen Komplex des Staatsorganisationsrechts.

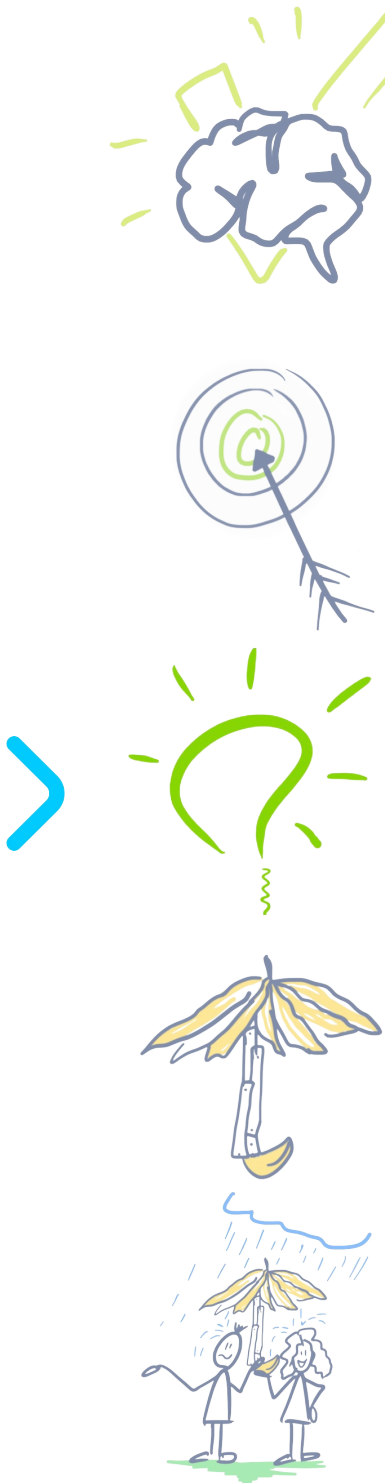
Die universellen Menschenrechte

Die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte besteht aus 30 Artikeln. Sie wurde als Resolution 1948 im Rahmen der Vollversammlung der Vereinten Nationen (auch: United Nations; kurz: UN) eingeführt.

Sie sind keine verbindliche Rechtsquelle des Völkerrechts, sondern ein Ideal und eine Orientierung zur Herstellung des Völkerfriedens.

Die SDGs (Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen)

Die SDGs (deutsch: Ziele für nachhaltige Entwicklung) sind 17 politische Zielsetzungen, die ebenfalls von den Vereinten Nationen formuliert wurden.
Sie sollen weltweit zur Sicherung der nachhaltigen Entwicklung beitragen, welche ganzheitlich auf ökonomischer, sozialer und ökologischer Ebene verstanden und gesehen wird.
Auch sie bilden keinen verbindlichen Rechtsrahmen sondern eine Orientierung und eine Vision.



C3 Ideate-Phase

C.3 Ideate-Phase

C.3.1 Grundlagen zur Ideate-Phase

Die Ideate-Phase dient der Konzentration auf die Generierung von Ideen (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J.: 4). Hierbei gilt es, unter Einsatz der eigenen Kreativität und bei ständiger Berücksichtigung der bisher gesammelten Erkenntnisse und Einsichten, Lösungsansätze zu generieren (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J.: 4). Insbesondere in noch sehr jungen Projekten geht es in der Ideate-Phase darum, sehr viele Ideen zu generieren, aus denen es möglich ist, Ideen auszuwählen, die es dann zu verfolgen gilt (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J., S. 4). Hier geht also zunächst Quantität vor Qualität. Es geht in der Ideate-Phase dementsprechend nicht darum, die eine perfekte Antwort auf das politische Problem und für die Zielgruppe zu finden.

Die Auswahl an Kreativitätstechniken und Methoden zur Ideengenerierung ist enorm. Das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule zeigt eine Möglichkeit auf, die Ideate-Phase im schulischen Rahmen umzusetzen und den Schülerinnen und Schüler dazu zu verhelfen, über die offensichtlichen Lösungsansätze hinauszudenken. Hierbei gilt es gleichzeitig, das politischen Problem und die Zielgruppe nicht aus den Augen zu verlieren und gemeinsam mit der Gruppe die vielversprechendste der Ideen begründet auszuwählen und weiterzuentwickeln. Die Ergebnisse aus der Define-Phase sind dabei ständig in Reflexionsprozesse einzubeziehen.

C.3.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Ideate-Phase

Erste Unterrichtsstunde in der Ideate-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, strukturiert Ideen zur Lösung eines politischen Problems zu entwickeln.

Hierbei ist es wichtig zu bedenken, dass die Ideen zur Lösung politischer Probleme nicht zwingend an Parlamente oder Mandate gebunden sind, sondern dass es im Rahmen der vorgestellten Unterrichtsreihe um unternehmerische Ansätze geht, die sich mit der Lösung politischer Probleme befassen. Dies ist den Schülerinnen und Schülern vor Beginn der Erarbeitungsphase erneut zu erläutern.

Zu Beginn der Unterrichtsstunde heißt die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler in der Ideate-Phase willkommen und bittet die Schülerinnen und Schüler darum, die bisherigen Phasen zu rekapitulieren. Hierbei sollen die Schülerinnen und Schüler möglichst genau beschreiben, was sie in den vergangenen Unterrichtsstunden erarbeitet und welche Erkenntnisse sie dabei erworben haben. Anschließend erklärt die Lehrkraft das Ziel der Unterrichtsstunde und erläutert zugleich, dass die Ideen, die heute zu entwickeln sind, sich auf die Erkenntnisse aus den vorangegangenen Phasen stützen sollen. Hierbei erinnert die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler daran, dass es darum geht, Lösungen zu entwickeln, die für die Zielgruppe nutzbar sind. Nichtsdestotrotz liegt in der ersten Unterrichtsstunde der Ideate-Phase der Fokus mehr auf der Quantität als auf die Qualität der Ideen. Erst in der zweiten Unterrichtsstunde der Ideate-Phase werden die Ideen bewertet.

Nach diesen einführenden und ggf. weiteren Erläuterungen zur beginnenden Ideate-Phase erklärt die Lehrkraft die Aufgabe für die folgende Erarbeitungsphase und damit die Verrückte Acht-Methode. Diese ist sehr dafür geeignet, alle Schülerinnen und Schüler zu aktivieren und den Zeiteinsatz für die Ideengenerierung als Lehrkraft gut steuern zu können. Es kann sich in Abhängigkeit von der Lerngruppe anbieten, die Aufgabenstellung zu erklären, bevor der Arbeitsbogen *Die verrückte 8 – Kreativ zu innovativen Lösungen (M9)* verteilt wird, da dieser die Schülerinnen und Schüler dazu verleiten könnte, schon mit der Methode zu beginnen.

M9 beinhaltet neben der Überschrift und der Aufgabenstellung lediglich acht leere Felder, die den Schülerinnen und Schüler dazu dienen, acht verschiedene Ideen in sehr kurzer Zeit zu visualisieren. Sobald die Aufgabenstellung erläutert und ggf. auftretende

Fragen geklärt sind und die Schülerinnen und Schüler den Arbeitsbogen (M9) erhalten haben, gibt die Lehrkraft den Zeithorizont von einer Minute pro zu füllendem Feld vor. Die Felder sind ohne den Einsatz von Worten zu füllen, sodass die Schülerinnen und Schüler dazu angehalten sind, zu malen oder zu zeichnen, um ihre Ideen darzustellen. Die Lehrkraft erläutert den Schülerinnen und Schüler hierbei, dass es in dieser Unterrichtsstunde erlaubt und auch gewollt ist, Ideen zunächst zu generieren und diese nicht direkt zu verwerfen, nur weil sie nicht umsetzbar scheinen. Die Bewertung der generierten Ideen erfolgt erst in der folgenden Unterrichtsstunde.

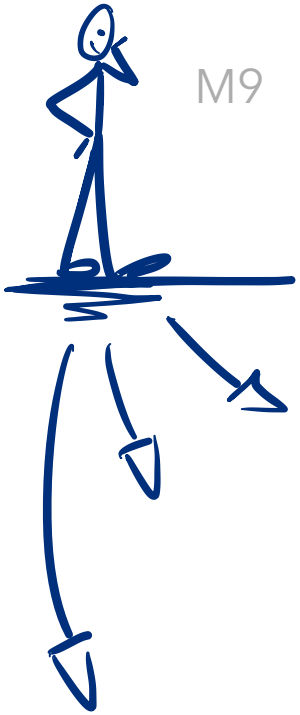
Sobald die Schülerinnen und Schüler bereit sind, gibt die Lehrkraft das Startsignal. Nach jeweils einer Minute gibt die Lehrkraft dann das Signal, jeweils zum nächsten Feld überzugehen. So haben die Schülerinnen und Schüler nach acht Minuten jeweils acht verschiedene Ideen generiert. Innerhalb einer Gruppe aus vier Personen kann dies die Generierung von bis zu 32 verschiedenen Ideen bedeuten. Gleichzeitig ist es möglich, dass einzelne Ideen innerhalb einer Gruppe deckungsgleich sind. Nichtsdestotrotz verspricht diese Methode eine hohe Anzahl an Ideen, mit denen weitergearbeitet werden kann. Die Schülerinnen und Schüler erhalten anschließend den Auftrag, die drei ihrer eigenen Ideen auszuwählen, die sie persönlich für besonders vielversprechend und umsetzbar halten.

Die Lehrkraft erläutert den Schülerinnen und Schülern, dass sie ihre Arbeitsbögen aus der heutigen Unterrichtsstunde noch nicht dem Gruppenportfolio hinzufügen sollen, da sie diese für die Hausaufgabe brauchen. Die Lehrkraft verteilt hierzu den Arbeitsbogen *Plus-Minus-Wow – Ideen reflektieren und bewerten (M10)* und erklärt den Schülerinnen und Schülern, dass sie die drei Tabellen jeweils für die drei Ideen, die sie ausgewählt haben, ausfüllen und sich auf dieser Grundlage für eine Idee je Schülerin und Schüler entscheiden sollen. Diese werden in der kommenden Unterrichtsstunde gruppenintern diskutiert. Nachdem ggf. auftretende Fragen seitens der Schülerinnen und Schüler geklärt sind, entlässt die Lehrkraft sie mit einem Ausblick auf die kommende Unterrichtsstunde.

Unterrichtsverlaufsskizze zur ersten Unterrichtsstunde in der Define-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, strukturiert Ideen zur Lösung eines politischen Problems zu entwickeln.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
10 Minuten Begrüßung und Verortung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler in der Ideate-Phase • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde • LK bittet Schülerinnen und Schüler bisherige Phasen zu rekapitulieren • LK erläutert Grundlagen der Ideate-Phase	Lehrkraftvortrag/Plenum Unterrichtsgespräch Lehrkraftvortrag	M1
10 Minuten Erläuterung der Aufgabe I	• LK erläutert Aufgabe auf dem AB *Die verrückte 8 – Kreativ zu innovativen Lösungen (M9)* vor dem Verteilen des AB • LK gibt Hinweise zur den wichtigen Parametern der Aufgabe • LK verteilt den AB *Die verrückte 8 – Kreativ zu innovativen Lösungen (M9)*	Lehrkraftvortrag/Plenum	M9
10 Minuten Erarbeitung I	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB • LK setzt den zeitlichen Rahmen, indem nach jeder Minute ein Signal erfolgt und Schülerinnen und Schüler zur nächsten Idee übergehen	Einzelarbeit	-
5 Minuten Erläuterung der Aufgabe II	• LK erklärt Aufgabe zur initialen Bewertung der entstandenen Ideen • LK weist darauf hin, dass auch diese Aufgabe in Einzelarbeit zu erledigen ist • LK erläutert, dass die Schülerinnen und Schüler bei dieser initialen Auswahl der drei vielversprechendsten Ideen an die Ergebnisse aus der Define-Phase und an die Umsetzbarkeit denken sollen	Lehrkraftvortrag/Plenum	
5 Minuten Erarbeitung II	• Schülerinnen und Schüler wählen die drei vielversprechendsten Ideen aus ihren acht generierten Ideen aus	Einzelarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK erläutert die Hausaufgabe und verteilt hierzu den AB *Plus-Minus-Wow – Ideen reflektieren und bewerten (M10)* • LK gibt Ausblick auf kommende Unterrichtsstunde und verabschiedet Schülerinnen und Schüler	Lehrkraftvortrag/Plenum	M10
Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schüler bewerten ihre ausgewählten Ideen jeweils mit der Plus-Minus-WOW-Tabelle auf M10 • Jede Schülerin und jeder Schüler wählt für die kommende Unterrichtsstunde eine Idee aus, die in der Gruppe diskutiert werden soll	-	-



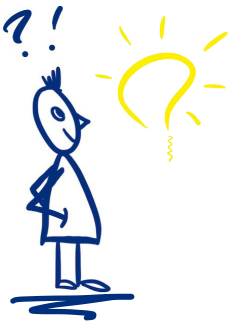
M9

Die verrückte 8

Kreativ zu innovativen Lösungen

Aufgabe:
Skizziere 8 mögliche Lösungen für das Problem. In jedes Feld kommt die Zeichnung zu einer Lösung. Die ersten Ideen sollten keine Herausforderung für dich sein, die nächsten drei könnten dir schon etwas schwerer fallen und wenn dir dann noch zwei weitere einfallen, bist du ein wahres Ideen-Genie.

M10



Plus - Minus - Wow

Ideen reflektieren und bewerten

Aufgabe:

Wähle die drei besten Ideen aus. Bewerte sie anhand der folgenden Kategorien.
Welche Aspekte sind positiv an der Idee, welche negativ und welche sind sehr bemerkenswert oder besonders? Trage diese Aspekte in Stichpunkten in die jeweilige Kategorie ein.
(+ = positiv) (– = negativ) (wow = besonders/bemerkenswert)

Idee: _____

+	–	wow

Idee: _____

+	–	wow

Idee: _____

+	–	wow

Zweite Unterrichtsstunde in der Ideate-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, Ideen zur Lösung eines gesellschaftspolitischen Problems zu bewerten.

Die Lehrkraft begrüßt die Schülerinnen und Schüler zur zweiten Unterrichtsstunde der Ideate-Phase und erfragt, ob sie die Hausaufgaben gut erledigen konnten und welche Schwierigkeiten hierbei ggf. aufgetreten sind. Anschließend erläutert die Lehrkraft, dass die Schülerinnen und Schüler sich heute innerhalb der Gruppen weiterführend mit der Bewertung der Ideen beschäftigen werden. Hierzu hat jede Schülerin und jeder Schüler als Hausaufgabe eine der drei Ideen, die sie mit der Plus-Minus-WOW-Tabelle beleuchtet haben, ausgewählt. So hätte eine Gruppe, die aus vier Schülerinnen und Schülern besteht, in dieser Unterrichtsstunde also vier Ideen, über die sie diskutieren werden. Die Lehrkraft erläutert den Schülerinnen und Schülern, dass es das Ziel ist, am Ende dieser Unterrichtsstunde alle Ideen diskutiert, als Gruppe bewertet und abschließend eine Idee ausgewählt zu haben. Hierbei ist es allerdings nicht zwingend notwendig, dass die ausgewählte Idee unverändert bleibt und so schließlich eine Schülerin oder ein Schüler „gewinnt“. Vielmehr geht es darum, im Rahmen der Diskussion Schwachstellen aufzudecken und als Gruppe gemeinsam die Idee zu wählen und ggf. zu verändern, für die es bei bestmöglicher Umsetzbarkeit am wahrscheinlichsten ist, dass sie zur Lösung des identifizierten gesellschaftspolitischen Problems für die Zielgruppe beiträgt.

Im Anschluss an diese Erläuterungen erklärt die Lehrkraft den Schülerinnen und Schüler die Methode, die den Gruppen bei der Ideenbewertung helfen soll. Bei der Sechs-Hüte-Methode erhält jede Gruppe sechs verschiedenfarbige Partyhüte. Die Partyhüte können je nach Verfügbarkeit auch durch sechs andere verschiedenfarbige Materialien ausgetauscht werden. Die Nutzung von Partyhüten kann allerdings die Stimmung heben und die Atmosphäre auflockern.

Jede Farbe steht hier für eine Perspektive, die die Schülerin oder der Schüler in der Diskussion einnehmen wird:

Optimismus #pink	Pessimismus #rosa	Objektivität/Neutralität #orange
Struktur/Ordnung #blau	Subjektivität/Emotionalität #rot	Kreativität #grün

Nun ist es möglich, dass die Gruppen nicht aus jeweils sechs, sondern aus weniger Schülerinnen und Schülern bestehen. Hierbei ist es einerseits möglich, dass einzelne Schülerinnen und Schüler zwei Perspektiven übernehmen, die recht nah beieinander liegen. Ebenso ist es möglich, einzelne Perspektiven erst einmal zu vernachlässigen und die Schülerinnen und Schüler dazu anzuhalten, diese situationsbedingt in die Diskussion aufzunehmen.

Die Lehrkraft erklärt den Schülerinnen und Schüler die Sechs-Hüte-Methode und verteilt den Arbeitsbogen *Sechs Hüte – Perspektivwechsel für eure Ideen (M11)* sowie die dazugehörigen Hüte. Die Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen. Die Lehrkraft kündigt den zeitlichen Horizont zur Diskussion der einzelnen Ideen an und bittet die Schülerinnen und Schüler, die farbigen Hüte zu verteilen, bevor die Lehrkraft schließlich das Startsignal zur Diskussion der ersten Idee gibt. Die Lehrkraft hält die Schülerinnen und Schüler über die Zeit auf dem Laufenden und kündigt die Wechsel zur jeweils nächsten Idee an. Die Schülerinnen und Schüler halten die wichtigsten Argumente zu den Ideen auf dem Arbeitsbogen fest.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler alle Ideen diskutiert haben, entscheiden sie sich schließlich für diejenige Idee, die sie für besonders umsetzbar halten und von der sie sich versprechen, dass sie ein hohes Lösungspotenzial für die politische Herausforderung aufweist.

Die Lehrkraft gibt den Schülerinnen und Schülern zum Abschluss der Unterrichtsstunde einen Ausblick auf die folgende Prototype- & Test-Phase, in der ihre Ideen noch konkretere Formen annehmen und schließlich getestet werden sollen. Der Test bietet hierbei die Möglichkeit, noch einmal vor dem Pitch Informationen zum Problem, zur Zielgruppe und Idee einzuholen und den Prototypen zu modifizieren, ehe es in die Vorbereitung der Pitch-Präsentationen geht. Die Lehrkraft trägt den Schülerinnen und Schülern auf, die Auswahl der Idee als Hausaufgabe zu vollziehen, sofern dies noch nicht innerhalb der Unterrichtsstunde geschehen ist und verabschiedet sich von den Schülerinnen und Schülern.

Unterrichtsverlaufsskizze zur zweiten Unterrichtsstunde in der Ideate-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, Ideen zur Lösung eines gesellschaftspolitischen Problems zu bewerten.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung und Verortung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde und bittet die Schülerinnen und Schüler, die Unterrichtsstunde in den Design Thinking-Prozess einzuordnen	Lehrkraftvortrag/Plenum	-
10 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK verteilt AB *Sechs Hüte – Perspektivwechsel für eure Ideen (M11)* • LK erläutert folgende Aufgabe auf dem AB Ideen bewerten, aber mit Hüten (M11) • LK verteilt farbige Hüte und schreibt die Bedeutung der Farben ggf. an die Tafel • LK gibt den Zeithorizont für die einzelnen Diskussionen vor	Lehrkraftvortrag/Plenum	M11 Farbige Hüte
25 Minuten Erarbeitung	• Schülerinnen und Schüler diskutieren ihre Ideen innerhalb der Kleingruppen • Schülerinnen und Schüler wechseln ggf. die Perspektiven, indem sie die Hüte tauschen • LK gibt Signale für den Übergang zur nächsten Idee nach jeweils einer Minute • Schülerinnen und Schüler halten die wichtigsten Argumente zu jeder der diskutierten Ideen auf dem AB fest • Schülerinnen und Schüler wählen die vielversprechendste und umsetzbarste Idee aus und modifizieren diese ggf. auf Grundlage der Diskussionsergebnisse	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK beschließt die Ideation-Phase und trägt Schülerinnen und Schüler auf, ggf. an der Ideenmodifikation weiterzuarbeiten • LK gibt Ausblick auf die beginnende Prototyping- & Test-Phase in der kommenden Unterrichtsstunde • LK verabschiedet Schülerinnen und Schüler	Lehrkraftvortrag/Plenum	-

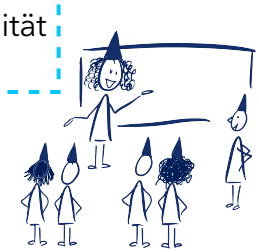
Sechs Hüte

Perspektivwechsel für eure Ideen

Aufgabe:

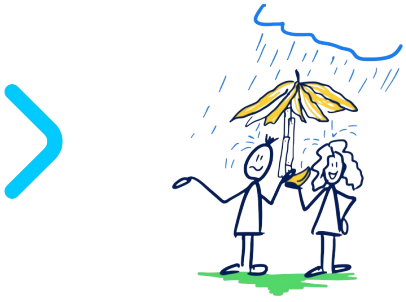
Entscheidet innerhalb eurer Gruppe, wer welchen farbigen Hut aufsetzen darf. Die Farben stehen für verschiedene Perspektiven, die ihr in der folgenden Diskussion einnehmen sollt. Zur Auswahl stehen:

Optimismus #pink	Objektivität/Neutralität #orange	Subjektivität/Emotionalität #rot
Struktur/Ordnung #blau	Pessimismus #rosa	Kreativität #grün



Diskutiert jede eurer mitgebrachten Ideen jeweils 5 Minuten. Notiert die wichtigsten genannten Argumente für und gegen die Ideen in den unterstehenden Tabellen. Einigt euch abschließend auf eine Idee und passt diese so an, dass sie in eurer derzeitigen Lebenssituation umsetzbar ist.

Name der Idee:	**PRO**	**CONTRA**



C4 Prototype-Phase & Testphase

C.4 Prototype- & Test-Phase

C.4.1 Grundlagen zur Prototype- & Test-Phase

Im Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule werden die Prototype- und Test-Phase zusammengefasst. Im Design Thinking-Prozess handelt es sich hierbei um zwei separate Phasen, die allerdings als Tandem betrachtet werden (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J.: 5).

Die Prototype-Phase dient hierbei der iterativen Entwicklung von Artefakten[7], deren Intention es ist, Fragen zu beantworten, die näher an die finale Lösung des Problems heranführen (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J.: 5). Insbesondere in einem noch frühen Projektstadium bietet es sich an, recht schnell verschiedene reduzierte Prototypen zu entwickeln, um ebenso schnell Antworten auf verschiedene Fragen zu erhalten. Grundsätzlich kann ein Prototyp alles sein, mit dem die potenziellen Nutzenden interagieren können (vgl. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford o. J.: 5).

Die Test-Phase beginnt an dem Punkt, an dem die potenziellen Nutzenden mit den Prototypen interagieren. So werden weitere Erkenntnisse gewonnen, die dabei helfen, mehr Verständnis für die Zielgruppe und das Problem zu entwickeln. Im besten Fall ist es möglich, die anvisierte Zielgruppe als Testsubjekte zu gewinnen. Da dies im schulischen Rahmen nicht immer möglich ist, verbleibt das Lehr- und Lernmaterial von iDEEE.schule auf der schulischen Ebene und die Tests erfolgen mit den anderen Schülerinnen und Schülern der eigenen Klasse und ggf. der Schule.

[7] Der Artefakt-Begriff meint hierbei gleichzeitig die folgenden Begriffe: Modell, Skizze, Entwurf, Werk, Kreation oder physisches Arbeitsergebnis.

C.4.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Prototype- & Test-Phase

Erste Unterrichtsstunde in der Prototype- & Test-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, ihre zuvor ausgearbeitete Idee zur Lösung des identifizierten politischen Problems zielführend zu manifestieren.

Die Lehrkraft begrüßt die Schülerinnen und Schüler zu Beginn dieser Unterrichtsstunde in der nun beginnenden Prototype- & Test-Phase. Zunächst bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler, den bisherigen Prozess zu rekapitulieren. Die Lehrkraft gibt einen Einblick in die Grundlagen des Prototypings und des Testings und erklärt den Schülerinnen und Schülern, dass Prototypen sehr unterschiedlich sein können und dazu dienen, die Zielgruppe mit einer frühen Version der Lösungsidee interagieren zu lassen. Diese Interaktion kann dabei ganz unterschiedlich aussehen und hängt von der Art des Prototypen ab. Die Art des Prototypen hängt wiederum von der Ausrichtung der Idee ab. Die Lehrkraft kann den Schülerinnen und Schülern an dieser Stelle ggf. Beispiele von verschiedenen Arten von Prototypen anderer Produkte zeigen und ihnen erläutern, dass ein Prototyp sowohl eine gebastelte Version eines geplanten Produkts, aber ebenso auch eine Bauzeichnung oder ein Projektplan sein kann. Die Lehrkraft gibt überdies an, dass die Schülerinnen und Schüler innerhalb ihrer Gruppen entscheiden sollen, wie der Prototyp aussehen soll. Bei der Entscheidung ist allerdings zu berücksichtigen, dass der Prototyp geschaffen wird, um Erkenntnisse zu generieren und nicht, um auf einem Markt angeboten zu werden. Durch die Interaktion der potenziellen Nutzenden mit dem Prototypen, also dem Test, sollen die Gruppen weitere Einblicke in das Denken und Verhalten der identifizierten Zielgruppe bekommen, um diese und das politische Problem, welchem es zu begegnen gilt, besser zu verstehen und ihren Prototypen anpassen zu können.

Die Lehrkraft erklärt in Folge der ausführlichen Einleitung in die Prototype- & Test-Phase die Aufgabe für den Rest der Unterrichtsstunde. Diese besteht darin, einen Prototypen für die eigene Idee zu erstellen. Hierbei bearbeiten die Schülerinnen und Schüler die AB *Prototyping I – Vorbereitung und Konzeption des Prototyps (M12)* und *Prototyping II – Ausarbeitung der Marke (M13)*. Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich zunächst, welchen Aspekt ihrer Idee sie konkret testen wollen und wie der Prototyp dementsprechend beschaffen sein soll. Anschließend fokussieren sie sich auf die Schaffung einer Marke und eines Logos mit Wiedererkennungswert. Die Lehrkraft gibt

den Hinweis, sich insbesondere für den Anfang auf einzelne Aspekte der Idee zu fokussieren, über die Erkenntnisse gewonnen werden sollen.

Für die Erstellung der Prototypen kann die Lehrkraft ggf. Bastelmaterial mitbringen oder hat die Schülerinnen und Schüler bereits vorab darum gebeten, alte Kartons, Zeitschriften und sonstiges Material von zu Hause mitzubringen. Die Schülerinnen und Schüler beginnen nun mit der Erstellung der ersten Prototypen. Wie bereits beschrieben, können diese gebastelt, gezeichnet, aber auch, beispielsweise im Falle von Projekten, in ihrer Planung beschrieben sein. In dieser Phase steht die Lehrkraft beratend zur Verfügung und reagiert auf die Bedarfe der Gruppen. Gleichzeitig ist es wichtig, dass Gruppen, die sich intensiv mit ihrem Prototypen beschäftigen, möglichst nicht unterbrochen werden.

Die Lehrkraft beendet die Erarbeitungsphase kurz vor dem Ende der Unterrichtsstunde und ordnet gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern ein, an welchem Punkt sie sich befinden. Hierbei ist es möglich, dass der Lehrkraft auffällt, dass die Schülerinnen und Schüler noch weitere Zeit für die Erstellung der Prototypen benötigen. In diesem Fall ist abzuwägen, ob es möglich ist, den Schülerinnen und Schüler noch eine weitere Unterrichtsstunde zur Fertigstellung der Prototypen zu geben oder ob diese als Hausaufgabe zu beenden sind. Die Schülerinnen und Schüler erhalten überdies einen Ausblick auf die anstehenden Tests, die innerhalb des Klassenverbandes stattfinden werden. Die Lehrkraft weist daraufhin, dass weitere Tests außerhalb des Klassenverbandes, ggf. mit den potenziellen Nutzenden, wünschenswert sind, aber in Eigeninitiative erfolgen müssen.

Abschließend ordnet die Lehrkraft ein, dass die Unterrichtsreihe sich allmählich dem Ende nähert und bittet die Schülerinnen und Schüler darum, den Arbeitsbogen in das Gruppenportfolio aufzunehmen, da dieser in der folgenden Unterrichtsstunde zum Test erneut benötigt wird. Für den Fall, dass keine weitere Unterrichtsstunde zur Weiterarbeit an unfertigen Prototypen aufgebracht werden kann, erteilt die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern die Fertigstellung der ersten Prototypen als Hausaufgabe. Abschließend verabschiedet die Lehrkraft sich von den Schülerinnen und Schülern.

Unterrichtsverlaufsskizze zur ersten Unterrichtsstunde in der Prototype- & Test-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, ihre zuvor ausgearbeitete Idee zur Lösung des identifizierten politischen Problems zielführend zu manifestieren.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
10 Minuten Begrüßung und Verortung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler in der Prototype- & Test-Phase • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde • LK bittet Schülerinnen und Schüler bisherige Phasen zu rekapitulieren • LK erläutert Grundlagen der Prototype- & und Test-Phase	Lehrkraftvortrag/Plenum Unterrichtsgespräch Lehrkraftvortrag	 M1
5 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK verteilt AB *Prototyping I – Vorbereitung und Konzeption des Prototyps (M12)* und *Prototyping II – Ausarbeitung der Marke (M13)* • LK erläutert Aufgabe auf dem AB • LK gibt Hinweise zu den wichtigen Parametern der Aufgabe	Lehrkraftvortrag/Plenum	M12 M13
25 Minuten Erarbeitung	• Schülerinnen und Schüler bearbeiten AB • Schülerinnen und Schüler nutzen vorhandenes Material, um Prototypen zu erstellen • Lehrkraft lässt den Schülerinnen und Schülern kreativen Freiraum und beantwortet ggf. Fragen	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK und Schülerinnen und Schüler ordnen den Arbeitsstand ein und reflektieren gemeinsam darüber, was es noch zu tun gibt • LK entscheidet, ob die folgende Stunde zur Weiterarbeit an den Prototypen genutzt werden kann • LK bietet Ausblick auf die Tests und die verbleibenden Unterrichtsstunden der Unterrichtsreihe	Unterrichtsgespräch	
ggf. Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schüler arbeiten, sofern die folgende Unterrichtsstunde hierzu nicht zur Verfügung steht, weiter an ihren Prototypen, sodass diese in der folgenden Unterrichtsstunde getestet werden können	-	-

M12

Prototyping I

Vorbereitung und Konzeption des Prototyps

1. Erarbeitet gemeinsam, was ihr mithilfe eures Prototypen herausfinden wollt.

2. Entscheidet auf Basis von Aufgabe 1, welche Aspekte euch besonders wichtig bei der Erstellung eines Prototypen sind, um das herauszufinden, was ihr wollt.

3. Fertigt im unten stehenden Kasten eine Skizze eures Prototypen an, bevor ihr mit der Erstellung beginnt. Berücksichtigt hierbei eure Ergebnisse aus den ersten beiden Aufgaben.

Was wollen wir mit unserem Prototypen herausfinden?

Was ist uns an unserem Prototypen besonders wichtig?

Erste Skizze des Prototypen

M13

Prototyping II

Ausarbeitung der Marke

Aufgabe:

1. Werft einen Blick auf den Namen eurer Gruppe. Passt dieser noch zu eurer Projektidee? Wenn nicht: Entwickelt einen neuen Namen für euer Projekt oder euer Produkt. Dieser sollte einfach auszusprechen sein und im Kopf hängen bleiben. Zudem sollte er euer Projekt gut repräsentieren.

2. Zu einem neuen Namen gehört auch ein neues Logo. Entwerft ein Logo, welches zu eurem Namen, zu eurem Projekt und zu euch passt. Achtet hier auf jedes Detail. Wie wollt ihr auftreten? Achtet auch auf Farben und Formen.

Neuer Name/Neuer Projektitel:

Adjektive, die unser Projekt beschreiben:

Das Logo soll folgende Aspekte unseres Projektes repräsentieren:

Skizzen des neuen Logos:

Zweite Unterrichtsstunde der Prototype- & Test-Phase

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, die Ideen anderer zu bewerten und die Bewertung ihrer eigenen Idee einzuordnen und nutzbar zu machen.

Die Lehrkraft begrüßt die Schülerinnen und Schüler zur Unterrichtsstunde und bittet sie um eine Einordnung des derzeitigen Arbeitsstandes in den Design Thinking-Prozess. Anschließend erklärt die Lehrkraft, dass es das Ziel der heutigen Unterrichtsstunde sein wird, die erstellten Prototypen zu testen. Hierbei ist der Plan, dass jede Gruppe die Prototypen aller anderen Gruppen testet und ein Feedback dazu hinterlässt. Dieses Feedback soll den Gruppen einen besseren Einblick in das Denken und Verhalten von potenziellen Nutzenden geben und ihnen dazu verhelfen, ihre Idee und den Prototypen ggf. anzupassen.

Die Lehrkraft bittet die Schülerinnen und Schüler, ihren Prototypen auf ihrem Gruppentisch zu platzieren. Sobald alle Prototypen platziert sind, erklärt die Lehrkraft den Ablauf der Tests. Für die Tests rotieren die Gruppen in einem Dreiminutenrhythmus. So können alle Gruppen die Prototypen der anderen Gruppen testen und jede Gruppe erhält eine möglichst große Anzahl an Rückmeldungen. In jeder Testrunde wird eine Person aus jeder Gruppe den Test des eigenen Prototypen begleiten und am eigenen Gruppentisch bleiben, um ggf. zu erklären, wie der Prototyp zu nutzen ist, Fragen zu beantworten und die potenziellen Nutzenden in der Interaktion mit dem Prototypen zu beobachten. Die Person, die den Test am eigenen Gruppentisch jeweils betreut, wechselt nach jeder Testrunde. Die Lehrkraft legt auf jedem Gruppentisch den Arbeitsbogen *Prototypen-Feedback – Hinweise und konstruktive Kritik externer Perspektiven (M14)* aus. Dieser Arbeitsbogen erfüllt den Zweck, dass die testenden Schülerinnen und Schüler hierauf in kurzen Statements ihre Eindrücke vom Prototypen hinterlassen dürfen, mit denen die Gruppe später arbeiten kann. Gleichzeitig erhält jede Gruppe den Arbeitsbogen *Test-Notizen – Protokoll zu externer Prototypen-Erfahrung (M15)*, der ebenfalls auf allen Gruppentischen ausgelegt wird. Auf diesem kann die testbegleitende Person jeder Runde ihre Beobachtungen festhalten.

Sobald die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern den Ablauf erklärt und ggf. Fragen beantwortet hat, finden sich die Gruppen jeweils am Tisch einer anderen Gruppe ein und eine Person jeder Gruppe verbleibt am eigenen Gruppentisch, sodass die

erste Testrunde beginnen kann. Die Lehrkraft kündigt erneut an, dass jede Testrunde genau drei Minuten dauert.

Die Lehrkraft gibt das Signal zum Beginn der ersten Testrunde und die Schülerinnen und Schüler beginnen mit dem Testen der Prototypen. Hierbei ist es wichtig, dass die testbetreuende Person die testenden Personen zunächst möglichst ohne Anleitung testen lässt, um so intuitive Interaktionen mit dem Prototypen beobachten und protokollieren zu können. Anschließend ist es möglich, mit den testenden Personen in den Austausch zu treten. Nach Ende der drei Minuten bittet die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler darum, Statements zum Prototypen im Test-Gästebuch zu hinterlassen. Sobald dies erfolgt ist, rotieren die Gruppen und die testbetreuende Person wird von jeder Gruppe ausgetauscht. Die Lehrkraft gibt das Signal, dass die zweite Testrunde beginnt. Dieser Prozess wiederholt sich, bis alle Gruppen jeden Prototypen bis auf den eigenen einmal getestet haben.

Die Gruppen finden sich wieder an ihren eigenen Gruppentischen ein und begutachten die Eintragungen im Test-Gästebuch und im Testprotokoll und tauschen sich darüber aus, welche Erkenntnisse sie aus der Test-Phase gewinnen konnten und wie sie mit diesen Erkenntnissen weiterarbeiten wollen.

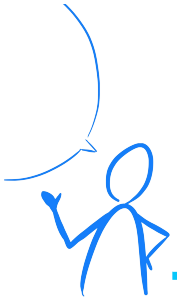
Die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler reflektieren gemeinsam über die Tests. Die Lehrkraft erfragt bei den einzelnen Gruppen, was sie noch tun müssen, um ihren Prototypen für die anstehenden Pitches bestmöglich vorbereiten zu können und entscheidet vor diesem Hintergrund, ob, sofern die zeitlichen Kapazitäten es ermöglichen, die folgende Unterrichtsstunde genutzt werden kann, um die Prototypen auf Grundlage der Erkenntnisse aus den Tests zu modifizieren.

Die Lehrkraft beendet die Unterrichtsstunde, indem sie den Schülerinnen und Schülern erläutert, wie die folgenden Unterrichtsstunden zur Pitch-Präsentation ablaufen werden und erklärt ggf., dass es die Hausaufgabe ist, den Prototypen gemeinsam mit der Gruppe auf Grundlage der Testergebnisse zu modifizieren. Die Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen. Die Lehrkraft verabschiedet sich von den Schülerinnen und Schülern.

Unterrichtsverlaufsskizze zur zweiten Unterrichtsstunde in der Prototype- & Test-Phase

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, die Ideen anderer zu bewerten und die Bewertung ihrer eigenen Idee einzuordnen und nutzbar zu machen.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung und Verortung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde • LK verdeutlicht die Wichtigkeit des Testens der Prototypen und bittet die Schülerinnen und Schüler darum, die Unterrichtsstunde in den Design Thinking-Prozess einzuordnen	Lehrkraftvortrag/Plenum	
5 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK bittet Schülerinnen und Schüler, Prototypen auf den Gruppentischen zu platzieren • LK verteilt auf jeden Gruppentisch je einmal die AB *Prototypen-Feedback – Hinweise und konstruktive Kritik externer Perspektiven (M14)* und *Test-Notizen – Protokoll zu externer Prototypen-Erfahrung (M15)* • LK erläutert Nutzung der AB • LK erläutert Rotationsprinzip und Testrunden • LK gibt den zeitlichen Horizont für jede Testrunde vor	Lehrkraftvortrag/Plenum	M14 M15
20 Minuten Erarbeitung I	• Schülerinnen und Schüler beginnen auf das Signal der Lehrkraft jeweils die Testrunden á 3 Minuten • Testende Schülerinnen und Schüler schreiben am Ende jeder Testrunde Statements auf M13 • Testbetreuende Schülerinnen und Schüler führen Testprotokoll auf M14 • Rotation, bis alle Gruppen die Prototypen der anderen Gruppen getestet haben	Gruppenrotation	-
10 Minuten Erarbeitung II	• Schülerinnen und Schüler tauschen sich innerhalb ihrer Gruppen über die Testergebnisse und die daraus resultierenden Erkenntnisse und Maßnahmen aus	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK und Schülerinnen und Schüler ordnen den Arbeitsstand ein und reflektieren gemeinsam darüber, was es noch zu tun gibt • LK gibt ggf. die Hausaufgabe bekannt • LK bietet Ausblick auf die anstehenden Unterrichtsstunden zum Pitching	Unterrichtsgespräch	
ggf. Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schüler arbeiten, sofern die folgende Unterrichtsstunde hierzu nicht zur Verfügung steht, weiter an ihren Prototypen	-	-



Prototypen-Feedback

Hinweise und konstruktive Kritik externer Perspektiven

Aufgabe:

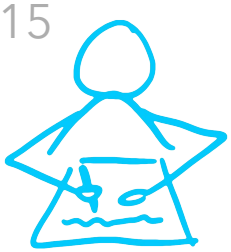
Testet den Prototypen und tragt euer Feedback je nach Runde in die untenstehenden Linien. Das Feedback sollte negative und positive Aspekte beleuchten, es sollte kritisch und konstruktiv sein.

Feedback Testperson 1

Feedback Testperson 2

Feedback Testperson 3

Feedback Testperson 4



Test-Notizen

Protokoll zu externer Prototypen-Erfahrung

Aufgabe:

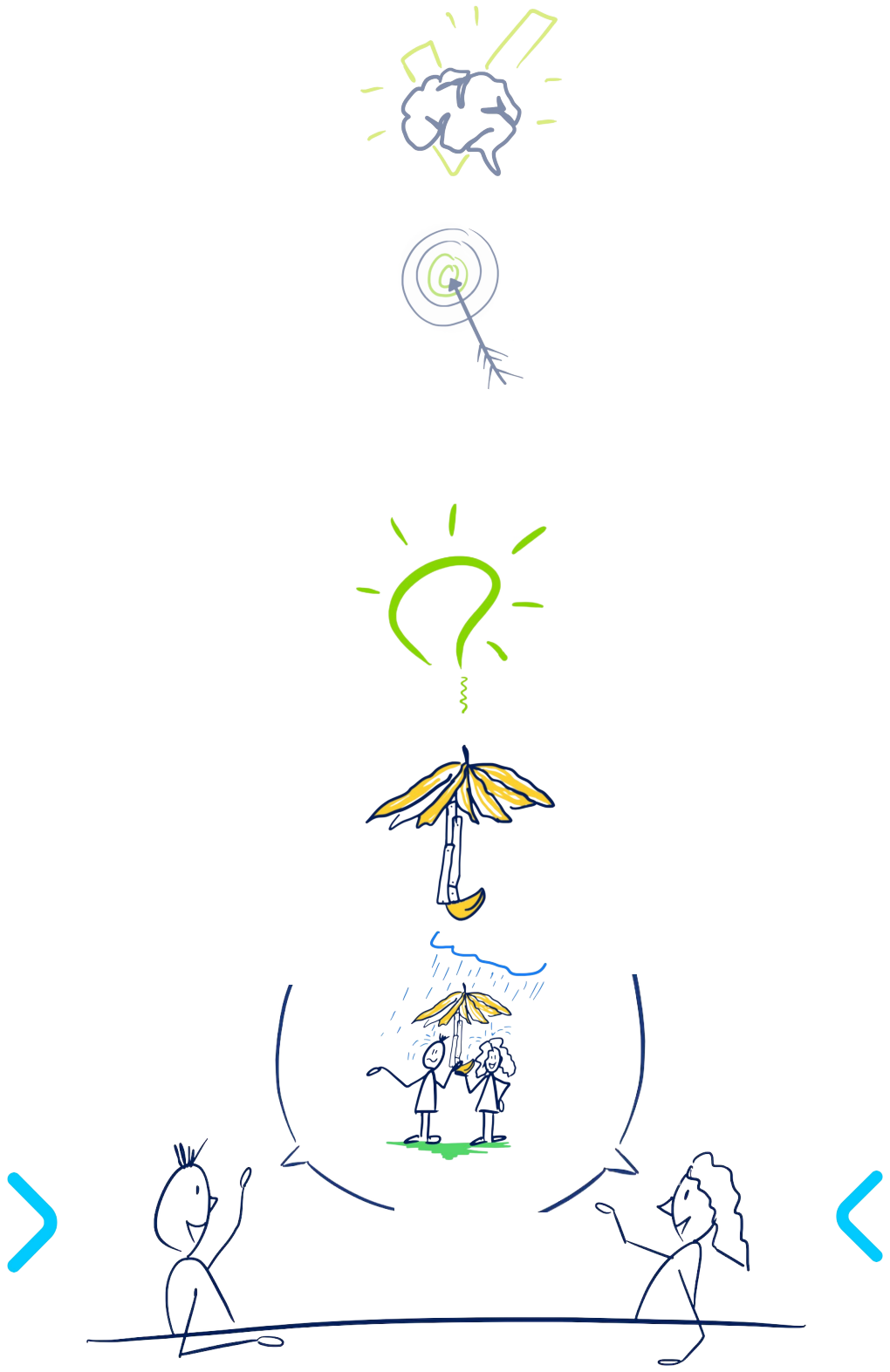
Beobachtet die Interaktion der potenziellen Nutzerinnen und Nutzer mit eurem Prototyp und befragt sie zu ihrem Eindruck. Protokolliert eure Beobachtungen und Eindrücke auf den untenstehenden Linien.

Protokoll Testperson 1

Protokoll Testperson 2

Protokoll Testperson 3

Protokoll Testperson 4



C5 Präsentation als Pitch

C.5 Präsentation als Pitch

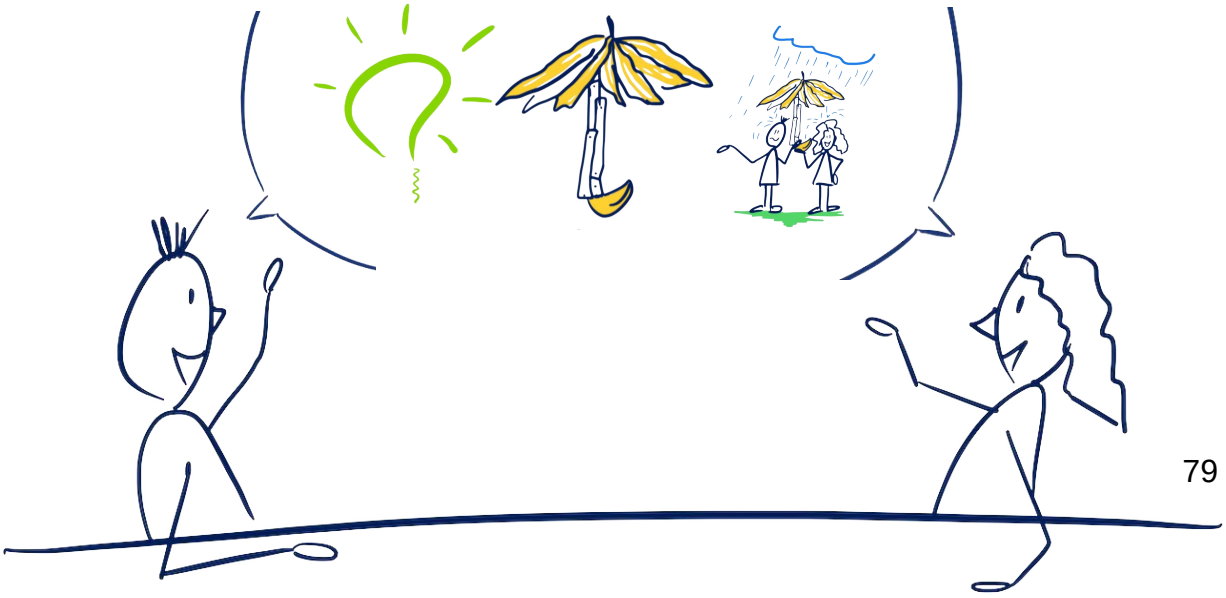
C.5.1 Grundlagen zum Pitch

Der Idee des Pitchings liegt der Gedankengang zugrunde, eine gute Idee weiterzuerzählen, um so Feedback einzuholen und ggf. von den generativen Ressourcen, wie Wissen und Ideen, anderer zu profitieren (vgl. Freiling/Harima 2019: 152). Der Begriff des Pitchs stammt hierbei aus der englischen Sprache, hat sich aber zunehmend auch im Deutschen, insbesondere im Gründungskontext, etabliert (vgl. Freiling/Harima 2019: 152). Ein Pitch ist eine kurze Präsentation eines StartUps oder einer Idee, die unterschiedlichen Zwecken dienen kann.

Gründe zu Pitchen (nach Freiling/Harima 2019: 152) sind u. a.:

- Interesse wecken
- Feedback einholen
- Kundinnen und Kunden gewinnen
- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gewinnen
- Investorinnen und Investoren gewinnen

Im Rahmen des Lehr- und Lernmaterials von iDEEE.schule ist ein Event-Pitch vorgesehen. Event-Pitches beschränken sich auf eine Länge von vier bis zehn Minuten und liefern alle wichtigen Informationen, die die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Prozesses erarbeitet haben. Den Schülerinnen und Schülern soll mit dem Pitching ein Abschluss der Unterrichtsreihe ermöglicht werden. Dieser kann zusätzlich motivierend gestaltet werden, indem die Schülerinnen und Schüler in einem größeren Rahmen pitchen oder indem die Klasse einen internen Wettbewerb veranstaltet.



C.5.2 Material zur Vorbereitung und Umsetzung der Präsentation als Pitch

Erste Unterrichtsstunde zum Pitch

Lernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, relevante Informationen für einen Pitch zu erkennen und diese sinnvoll anzuordnen.

Die Lehrkraft begrüßt die Schülerinnen und Schüler und heißt sie herzlich zum Pitch-Training willkommen. Die Schülerinnen und Schüler rekapitulieren den durchlaufenen Design Thinking-Prozess mithilfe der dazugehörigen Abbildung auf *M1*. Die Lehrkraft erläutert den Schülerinnen und Schülern, dass es das Ziel der Unterrichtsstunde ist, die Struktur und einen inhaltlichen Plan für die Pitches zu erarbeiten. Überdies erklärt die Lehrkraft, dass die folgende Unterrichtsstunde dazu dienen wird, die Pitches vorzubereiten. Die übernächste Stunde wird die Präsentationsstunde sein, in der die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen in Form eines Pitchs präsentieren.

Die Lehrkraft erklärt den Schülerinnen und Schülern, dass ein Pitch kein klassisches Referat ist, wie sie es möglicherweise kennen. Vielmehr versucht ein Pitch, Menschen nicht nur zu informieren, sondern darüber hinaus auch zu überzeugen. So gilt es, einen Pitch mit Überzeugung und Engagement vorzubringen, da ein guter Pitch übersichtlich, spannend, informativ und unvergesslich sein sollte. Der Pitch der Schülerinnen und Schüler sollte mindestens eine Vorstellung der projektbeteiligten Personen, eine Darstellung des Problems und der Lösung sowie einen Überblick über den aktuellen Stand der Lösung und die folgenden Schritte enthalten. Es bietet sich zudem an, insbesondere die Darstellung von Problem und Lösung in eine Geschichte zu verpacken, um diese für die Zuhörenden greifbar zu machen.

Im Anschluss an die kurze Erläuterung kann die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern ein Video eines einschlägigen Pitchs zeigen, der die beschriebenen Techniken gut darstellt. Anhand dieses Videos können die Schülerinnen und Schüler dann beschreiben, was sie gesehen haben und das Beispiel als Vorbild für die Erarbeitungsphase nutzen.

Die Lehrkraft verteilt anschließend den Arbeitsbogen *Zeit für die Bühne – Tipps für den perfekten Pitch (M16)* und erklärt den Schülerinnen und Schülern die Aufgabe. Es geht auf diesem Arbeitsbogen darum, einen Pitch zu erarbeiten, der mindestens vier und höchstens sechs Minuten dauern soll. Der Pitch darf zudem von einer Präsentation,

dem sogenannten Pitch-Deck, unterstützt werden. Auf dem Arbeitsbogen finden die Schülerinnen und Schüler Tipps zum Pitching in der linken Spalte einer Tabelle. Die rechte Spalte dient den Schülerinnen und Schülern dazu, sich Notizen zu machen.

In der Erarbeitungsphase bearbeiten die Schülerinnen und Schüler innerhalb ihrer Gruppe den ausgegebenen Arbeitsbogen, während die Lehrkraft für Fragen zur Verfügung steht. Folgende Impulse können hierbei hilfreich sein, sollten die Schülerinnen und Schüler Schwierigkeiten bei der Erarbeitung haben:

- „Stellt euch vor, jemand würde euch das so vortragen, würdet ihr es verstehen?“
- „Denkt daran, wer eure Adressatinnen und Adressaten sind.“
- „Welches Ziel verfolgt ihr mit …?“
- „Ist das wirklich das Problem, das ihr löst?“

Nach dem Ende der Erarbeitungszeit fragt die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler, wie es ihnen bisher mit der Erarbeitung des Pitchs ergangen ist, und bittet jede Gruppe um eine kurze Stellungnahme und Einordnung des Arbeitsstandes. Die Lehrkraft erklärt, dass die kommende Unterrichtsstunde komplett der weiteren Ausarbeitung der Pitches dienen wird. Die übernächste Unterrichtsstunde soll dann die Präsentationsstunde sein, in der alle Gruppen ihre Pitches präsentieren. Je nach Ressourcen kann diese Präsentationsstunde in einem größeren Rahmen geschehen und/oder aber als Wettbewerb gestaltet werden, um die Schülerinnen und Schüler zusätzlich zu motivieren.

Die Lehrkraft stellt es den Schülerinnen und Schüler frei, ob diese bis zur nächsten Unterrichtsstunde auch zu Hause an ihrem Pitch weiterarbeiten wollen. Gleichzeitig macht die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern aber bewusst, dass der Pitch bis zur übernächsten Unterrichtsstunde präsentationsbereit sein muss und hält die Schülerinnen und Schüler dazu an, den Pitch so oft wie möglich zu proben. Die Schülerinnen und Schüler äußern ggf. letzte Fragen. Die Lehrkraft verabschiedet sich von den Schülerinnen und Schülern.

Unterrichtsverlaufsskizze zur ersten Unterrichtsstunde zum Pitch

Stundenlernziel: Die Schülerinnen und Schüler sind am Ende der Unterrichtsstunde dazu in der Lage, relevante Informationen für einen Pitch zu erkennen und diese sinnvoll anzuordnen.

Zeit/Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material
5 Minuten Begrüßung und Verortung	• LK begrüßt Schülerinnen und Schüler zum Pitch-Training • LK bittet Schülerinnen und Schüler ggf. sich in ihren Gruppen an Gruppentischen einzufinden • LK bittet Schülerinnen und Schüler den gesamten bisherigen Prozess zu rekapitulieren • LK erklärt das Ziel der Unterrichtsstunde	Lehrkraftvortrag/Plenum	
10 Minuten Informationsphase	• LK vermittelt Schülerinnen und Schüler wichtige Informationen zu Ziel und Aufbau von Pitches • LK zeigt Schülerinnen und Schüler ggf. Video eines einschlägigen Pitches • Schülerinnen und Schüler ordnen das Video in die zuvor erhaltenen Informationen ein	Lehrkraftvortrag/Plenum Unterrichtsgespräch	
5 Minuten Erläuterung der Aufgabe	• LK verteilt den AB *Zeit für die Bühne – Tipps für den perfekten Pitch (M16)* • LK erklärt den Schülerinnen und Schüler die Aufgabenstellung • Schülerinnen und Schüler stellen ggf. Fragen	Lehrkraftvortrag/Plenum	M16
20 Minuten Erarbeitung II	• Schülerinnen und Schüler erarbeiten mithilfe von M15 ihren Pitch • Schülerinnen und Schüler können zur visuellen Unterstützung des Pitchs ein Pitch-Deck gestalten • LK gibt ggf. Hilfestellung mit Impulsfragen und Hinweisen	Gruppenarbeit	-
5 Minuten Abschluss	• LK und Schülerinnen und Schüler ordnen den Arbeitsstand ein und reflektieren gemeinsam darüber, was es noch zu tun gibt • LK gibt an, dass die folgende Unterrichtsstunde ebenso der Erarbeitung des Pitches dient • LK erklärt, dass die Weiterarbeit an den Pitches als Hausaufgabe nicht verpflichtend, aber möglich ist	Unterrichtsgespräch	
ggf. Hausaufgabe	• Schülerinnen und Schüler arbeiten ggf. weiter an den Pitches	-	-

Zeit für die Bühne!

Tipps für den perfekten Pitch

Aufgabe:

Erarbeitet gemeinsam einen Pitch, der mindestens drei und höchstens vier Minuten dauert. Mit diesem Pitch sollt ihr ein Publikum von eurer Idee überzeugen.
Damit dies funktioniert, nehmt euch die unten stehenden Tipps zur Hilfe! Macht euch zu jedem Tipp ein paar Notizen. Sobald euer Inhalt und eure Struktur für den Pitch fertig sind, probt diesen, um eine einwandfreie Vorstellung zu bieten.

Vorstellung Stellt euer Team und euren Projektnamen vor.	
Problemfokus Welches Problem wollt ihr lösen? Versucht kreativ und mitreißend das Problem darzustellen.	
Projektkonzept Stellt euer Projekt strukturiert und verständlich vor. In der Kürze liegt die Würze.	
Strategie Ihr habt einen konkreten Plan - nur wie sieht dieser aus? Stellt die interessantesten Punkte eurer Strategie vor.	
Kernkompetenzen Macht deutlich, dass ihr als Team mit all euren Kompetenzen am geeignetsten für euer Projekt seid.	
Status Quo & Meilensteine Schildert kurz, an welchem Punkt ihr euch derzeitig in eurem Projekt befindet und wie die nächsten Schritte aussehen.	
Vision Formuliert klar und deutlich, was eure Vision hinsichtlich des Problems und des Projektes ist.	
Call-to-action Ruft euer Publikum zum Handeln auf!	
Bereit für Rückfragen Seid in der Lage, auf kritische Rückfragen und Interesse kompetent zu reagieren. Was würdet ihr fragen, wenn ihr das Publikum wärt?	

D Regionale Netzwerke

D Regionale Netzwerke finden und nachhaltig nutzen

Nach dem Abschluss der gesamten Unterrichtsreihe haben die Schülerinnen und Schüler spannende, vielseitige und zumeist auch gesellschaftlich, politisch und wirtschaftlich anschlussfähige Projekte erarbeitet, bzw. dafür notwendige Prototypen entwickelt. Diese Projekte begegnen einem gesellschaftspolitischen Problem, das die Schülerinnen und Schüler eigenständig wahrgenommen und über die gesamte Unterrichtsreihe intensiv bearbeitet haben. Es wäre schade, diese Ergebnisse nicht gemeinsam weiter zu bearbeiten und bestenfalls darauf zu hoffen, dass die Schülerinnen und Schüler sie eigenständig in die Umsetzung bringen. Zumal Schülerinnen und Schüler es auch als demotivierend empfinden mögen, wenn die aufwändig gefundenen Projektideen keine weitere Berücksichtigung finden. Es bietet sich daher an, die Schülerinnen und Schüler hierbei zu unterstützen, vorhandene Netzwerke zu nutzen, neue Partner zu gewinnen und den Ideen so eine Wertschätzung entgegen zu bringen, die den Schülerinnen und Schülern zeigt, dass sie mit ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten wirksam sein können. Hierüber ist es möglich, die Schülerinnen und Schüler nicht nur zu politischer Partizipation unter Einsatz unternehmerischen Denkens und Handelns zu befähigen, sondern bei ihnen auch ein langfristiges Interesse an politischer, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Teilhabe grundzulegen.

Es bietet sich in diesem Kontext an, Partner aus Politik und Wirtschaft einzubinden. Diese können entweder bereits den Prozess unterstützen und in einzelnen Phasen des Design Thinking-Prozesses ihre Expertise einbringen, die gesamte Unterrichtsreihe begleiten oder sie werden in nachfolgenden Unterrichtsstunden eingeladen, um die entstandenen Ideen in die Umsetzung zu bringen.

Es ist sinnvoll, zunächst zu prüfen, welche Netzwerke bereits durch die Schule oder vorangegangene eigene Projekte bestehen und inwiefern diese bereits anschlussfähig sind. Sollten noch keine anschlussfähigen Netzwerke bestehen, so können Partner aus Politik und Wirtschaft für Kooperationen gewonnen werden.

Für die Kooperation mit Partnern aus der Politik ist es hilfreich, sich zunächst in der Lokal- und Kommunalpolitik zu orientieren und in Abhängigkeit von den entstehenden oder entstandenen Ideen thematisch einschlägige Personen zu suchen, die die Schülerinnen und Schüler auf der Ebene von Politik und Verwaltung dabei unterstützen können, ihre Ideen in Umsetzung zu bringen. Die politischen Partner bringen ihrerseits ihre Netzwerke mit ein und können so als Katalysator für die Ideen der Schülerinnen und Schüler wirken. Durch die Kooperation mit Partnern aus der Politik können Herausforderungen und Chancen auf der Ebene von Politik und Verwaltung aufgezeigt werden, die im bisherigen Prozess noch nicht beleuchtet werden konnten.

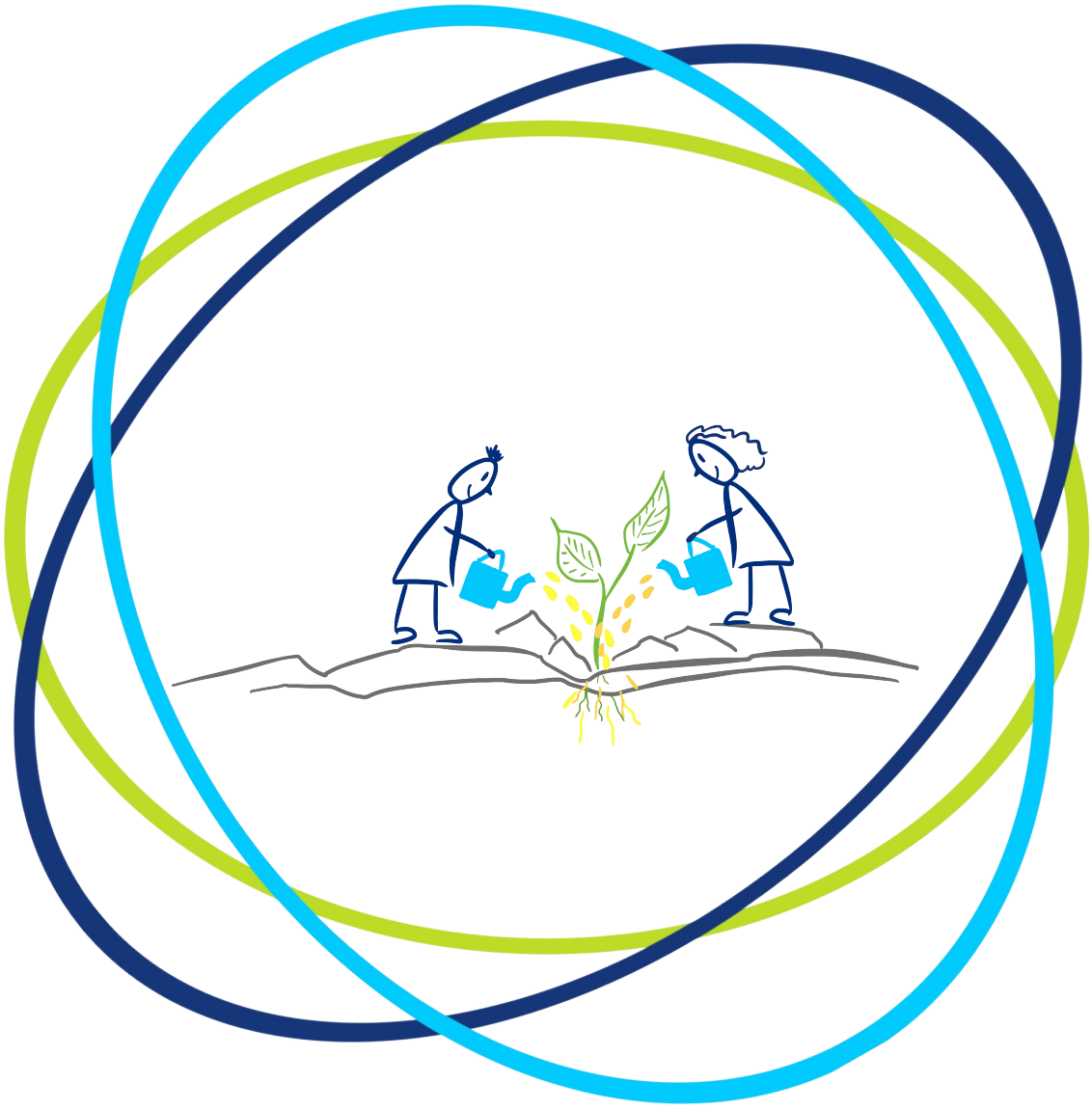
Für die Kooperation mit Akteurinnen und Akteuren aus der Wirtschaft bietet sich in einer ersten Akquise ebenfalls eine lokale Orientierung an, um möglichst nah an der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler zu bleiben. Des Weiteren ermöglicht eine lokale Orientierung eine unmittelbare Vernetzung der Schule vor Ort. Partner aus der Wirtschaft bringen ihre ökonomische Expertise mit ein und können ökonomische Chancen und Herausforderungen in der Umsetzung der Ideen der Schülerinnen und Schüler aufzeigen. Außerdem ist es möglich, dass Partner aus der Wirtschaft, abhängig von den Ideen, die entstanden sind, direkt bei der Umsetzung unterstützen können, indem sie beispielsweise vorhandene Werkstätten zur Verfügung stellen oder Produkten der Schülerinnen und Schülern einen Platz in ihrem Sortiment verschaffen.

In jedem Fall hängt die Auswahl von Partnern aus Politik und Wirtschaft von der inhaltlichen Ausrichtung der Projekte der Schülerinnen und Schüler ab. Es bietet sich zudem an, mit einem weiten Blick nach Partnern zu suchen. Hierzu können bestehende Netzwerke genutzt werden. Für politische Partner ist es beispielsweise möglich, bei verschiedenen Parteien und Kommunalpolitik anzufragen, welche möglichen Kontakte in Frage kommen. Für Partner aus der Wirtschaft sind Unternehmensverbände, Gewerkschaften, Innungen, Handwerks- oder Handelskammern gute erste Ansprechpartner, wenn noch kein eigenes Netzwerk besteht, auf das zugegriffen werden kann oder im eigenen Netzwerk einschlägige Perspektiven fehlen.

Sowohl für Kooperationen mit Vertreterinnen und Vertretern aus der Politik als auch der Wirtschaft ist eine gute Vorbereitung und eine anschließende kritische Reflexion der Kooperation nicht zu vernachlässigen. Es ist hierbei zu empfehlen, vorab gegenseitige Erwartungen aneinander zu formulieren und anschließend über die Erfüllungen

dieser Erwartungen zu reflektieren. Mit den Schülerinnen und Schülern ist es empfehlenswert, vorab darüber zu sprechen, welche Partner aus welchen Gründen am Unterricht teilhaben werden und welche Interessen diese selbst mitbringen oder vertreten.

Abschließend kann festgehalten werden, dass Kooperationen zwischen Schule, Politik und Wirtschaft sehr gewinnbringend sein können und zur Entwicklung und zum Ausbau des regionalen Ökosystems beitragen.



Literatur

Asghari, Reza: Political Entrepreneurship, in: Faltin, Günter (Hrsg.): Handbuch Entrepreneurship, Wiesbaden 2018, S. 165-180.

Berg, Anne: Social Entrepreneurship Education: Grundlagen für die Unterstützung gesellschaftliche engagierter Menschen im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung, Saarbrücken 2010.

Bijedić, Teita: Begriffliche und disziplinäre Genese der Entrepreneurship Education, in: Bijedić, Teita/Ebbers, Ilona/Halbfas, Brigitte: Entrepreneurship Education. Begriff – Theorie – Verständnis, Wiesbaden 2019, S. 21-40.

Bijedić, Teita: Entwicklung unternehmerischer Persönlichkeit im Rahmen einer Entrepreneurship Education. Didaktische Lehr-Lern-Konzeption und empirische Analyse für die Sekundarstufe II, München/Mering 2013.

Detjen, Joachim: Politische Bildung. Geschichte und Gegenwart in Deutschland, München ^{2}2013.

Dominke, Inga/Ebbers, Ilona/Mikkelsen, Kirsten: Social Entrepreneurship Education an Schulen – Anwendung des Design-Based Research Ansatzes zur Entwicklung von innovativem Unterrichtsmaterial, in: Arndt, Holger (Hrsg.): Perspektiven der Ökonomischen Bildung, Schwalbach/Ts. 2017, S. 32-44.

Ebbers, Ilona: Gezeiten der Ökonomischen Bildung, in: Müller, Christian/Schlösser, Hans J./Schuhen, Michael/Liening, Andreas (Hrsg.): Bildung zur sozialen Marktwirtschaft, Stuttgart 2014, S. 169-176.

Freiling, Jörg/Harima, Jan: Entrepreneurship. Gründung und Skalierung von Startups, Wiesbaden 2019.

Gerstbach, Ingrid: Design Thinking im Unternehmen. Ein Workbook für die Einführung von Design Thinking, Offenbach 2016.

Gessner, Susann: Bildungstheoretische Grundlagen politischer Bildung, in: Sander, Wolfgang/Pohl, Kerstin (Hrsg.): Handbuch politische Bildung, Frankfurt am Main 2021, S. 51-62.

Halbfas, Brigitte/Liszt-Rohlf, Verena: Entwicklungslinien und Perspektiven der Entrepreneurship Education – eine Analyse von Definitionen, in: Bijedić, Teita/Ebbers, Ilona/Halbfas, Brigitte (Hrsg.): Entrepreneurship Education. Begriff – Theorie – Verständnis, Wiesbaden 2019, S. 3-20.

Hasso Plattner Institute of Design at Stanford: An Introduction to Design Thinking. Process Guide, o. J.

Müller, Susan/Fueglistaller, Urs/Fust, Alexander/Müller, Christoph/Zellweger, Thomas: Social Entrepreneurship, in: Fueglistaller, Urs/Fust, Alexander/Müller, Christoph/Müller, Susan/Zellweger, Thomas (Hrsg.): Entrepreneurship. Modelle – Umsetzung – Perspektiven. Mit Fallbeispielen auf Deutschland, Österreich und der Schweiz, Wiesbaden ^{5}2019.

Nägler, Richard: iDEEE.schule: Zeit, Flügel zu entstauben. Verzahnung, Netzwerk und Identität in regionalen Entrepreneurship Ökosystemen, in: Journal für politische Bildung, 3/2022, Frankfurt am Main 2022, S. 59-60.

Simschek, Roman/Kaiser, Fabian: Design Thinking. Innovationen effektiv managen, München 2019.

Wehling, Hans-Georg: Konsens à la Beutelsbach? Nachlese zu einem Expertengespräch, in: Schiele, Siegfried/Schneider, Herbert (Hrsg.): Das Konsensproblem in der politischen Bildung, Stuttgart 1977, S. 173-184.

Anlagen: Materialsammlung

M1: Fahrplan – Schritt für Schritt zum eigenen Projekt

M2: Tierkarten

M3: Unser Team – Kernkompetenzen und Charakteristika

M4: Ein ganz normaler Tag – Politische Probleme im Alltag

M5: Five-Why-Methode – Herausforderungen besser verstehen

M6: Empathy Map – Zielgruppenorientierung

M7: Status Quo – Vom Problem in den Lösungsraum

M8: Unser politisches Problem – Verortung in Rechten und Zielen

M9: Die verrückte 8 – Kreativ zu innovativen Lösungen

M10: Plus-Minus-Wow – Ideen reflektieren und bewerten

M11: Sechs Hüte – Perspektivwechsel für eure Ideen

M12: Prototyping I – Vorbereitung und Konzeption des Prototyps

M13: Prototyping II – Ausarbeitung der Marke

M14: Prototypen-Feedback – Hinweise und konstruktive Kritik externer Perspektiven

M15: Test-Notizen – Protokoll zu externer Prototypen-Erfahrung

M16: Zeit für die Bühne – Tipps für den perfekten Pitch

M1

Fahrplan

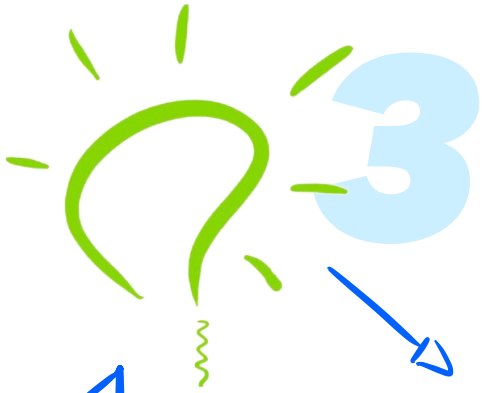
Schritt für Schritt zum eigenen Projekt

1

Sehen & Verstehen
Empathize

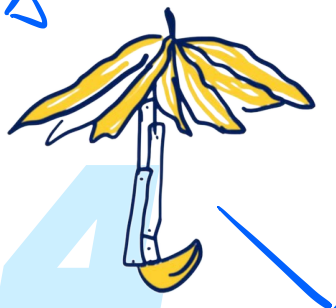
2

Sichtweise definieren
Define



3

Ideen finden
Ideate



4

Prototypen entwickeln
Prototype

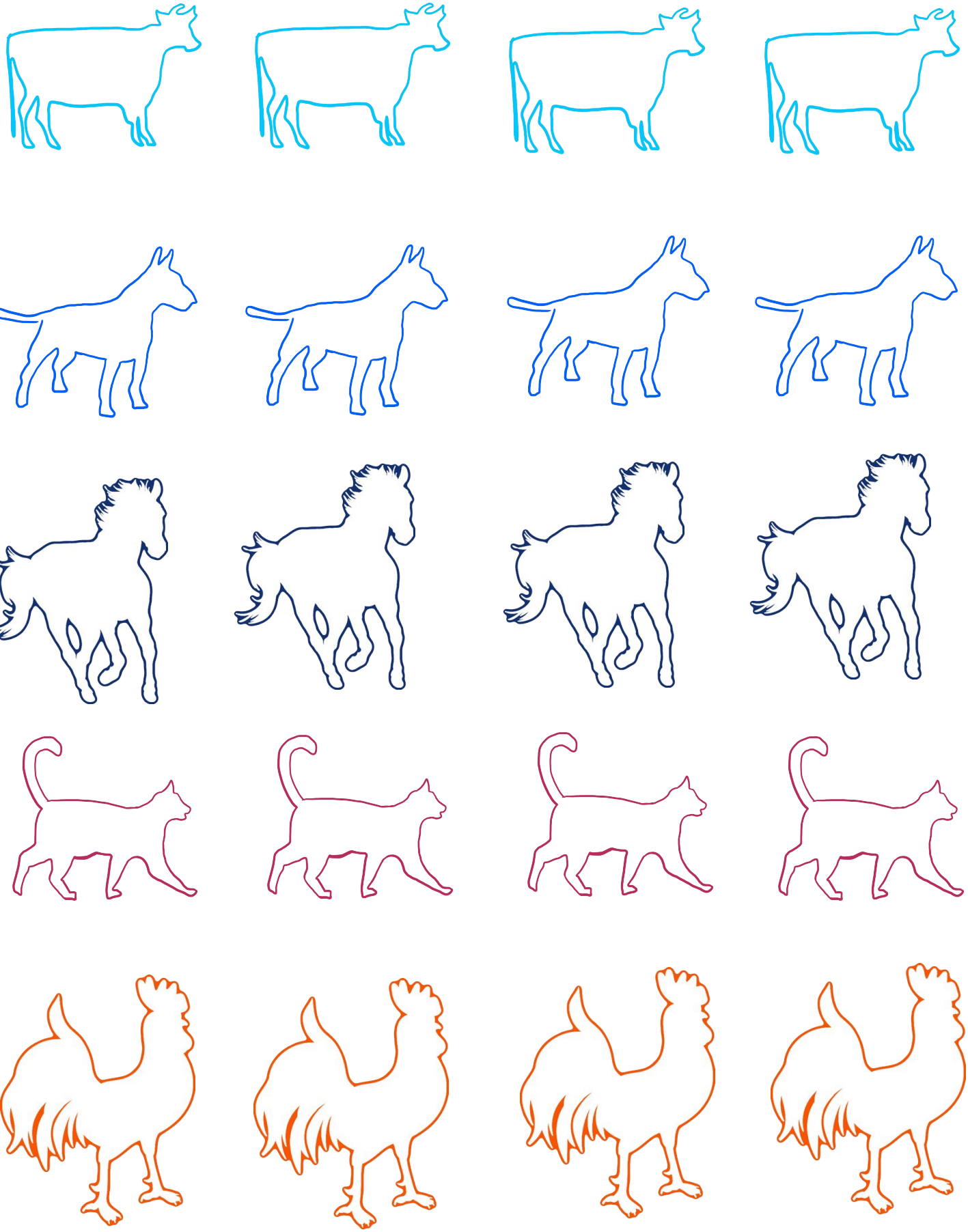
5

Testen & Optimieren
Test

6

Präsentieren & Überzeugen
Pitching

Tierkarten



Unser Team

Kernkompetenzen und Charakteristika

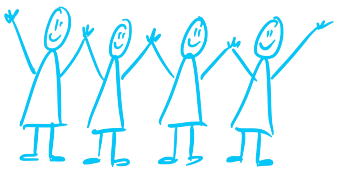
Aufgabe:

Dieser Arbeitsbogen stellt den Beginn einer spannenden und intensiven Zeit für euch als Team dar. Doch was ist eigentlich Team ohne Namen und Logo?
Bearbeitet die folgenden Aufgaben, damit euer Team Form annehmen kann.

1. Überlegt euch gemeinsam einen einprägsamen Namen für euer Team.

2. Entwickelt ein Logo, das sowohl zu eurem Team als auch zu eurem neuen Namen passt.

3. Reflektiert zunächst in Einzelarbeit eure Fähigkeiten und spezifischen Kompetenzen. Worin seid ihr jeweils besonders gut, was bringt ihr mit in die Gruppe, was euer Projekt zu Gute kommen könnte?
Tauscht euch nach kurzem individuellen Nachdenken in der Gruppe aus und notiert eure Kompetenzen. Auch die gegenseitige Wahrnehmung ist gefragt: Welche Kompetenzen sehr ihr womöglich bei einem Teammitglied, die er oder sie selber nicht genannt hat?



Unser Teamname:

Unser erstes Logo:

Unsere Fähigkeiten und Kompetenzen:

M4

Ein ganz normaler Tag ...

Politische Probleme im Alltag

Aufgabe:

1. Schreibe aus der Ich-Perspektive und in Form einer Geschichte auf, wie ein ganz normaler Tag in deinem Leben aussieht. Gehe hierbei darauf ein, was du an einem ganz normalen Tag machst, wem du dabei begegnest, was du denkst und wie du dich in verschiedenen Situationen fühlst. Nutze die Linien unten und auf der Rückseite.

2. Markiere alle Textstellen, die ansatzweise etwas mit Politik und Gesellschaft zu tun haben könnten.

3. Schaue dir deine markierten Textstellen genau an und notiere auf der Rückseite dieses Arbeitsbogens mögliche, damit verbundene, politische oder soziale Probleme.

Mein ganz normaler (politischer) Tag

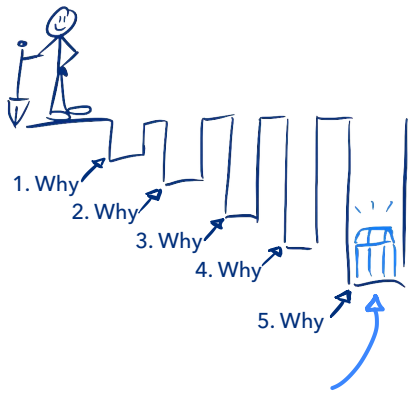
Politische und soziale Herausforderungen aus meinem Alltag

1.
2.
3.
4.
5.

Sonstige politische oder soziale Herausforderungen, die mir einfallen

1.
2.
3.
4.
5.

M5



Der Schatz ist der Kern des Problems

Five-Why-Methode

Herausforderungen besser verstehen

Aufgabe:
Tauscht euch über die identifizierten Herausforderungen aus und einigt euch auf die fünf wichtigsten. Tragt diese in die linke Spalte ein. Fragt nach dem ersten warum, dem zweiten, usw. So baut ihr rückwärts eine Kausalkette auf und gelangt immer näher an den Kern des Problems.

Herausforderung	**Warum?**	**Warum?**	**Warum?**	**Warum?**	**Warum?**

EMPATHY MAP

Zielgruppenorientierung

Teamname: _____

Aufgabe:

Füllt gemeinsam die einzelnen Segmente aus. Orientiert euch dabei an den vorhandenen Leitfragen.

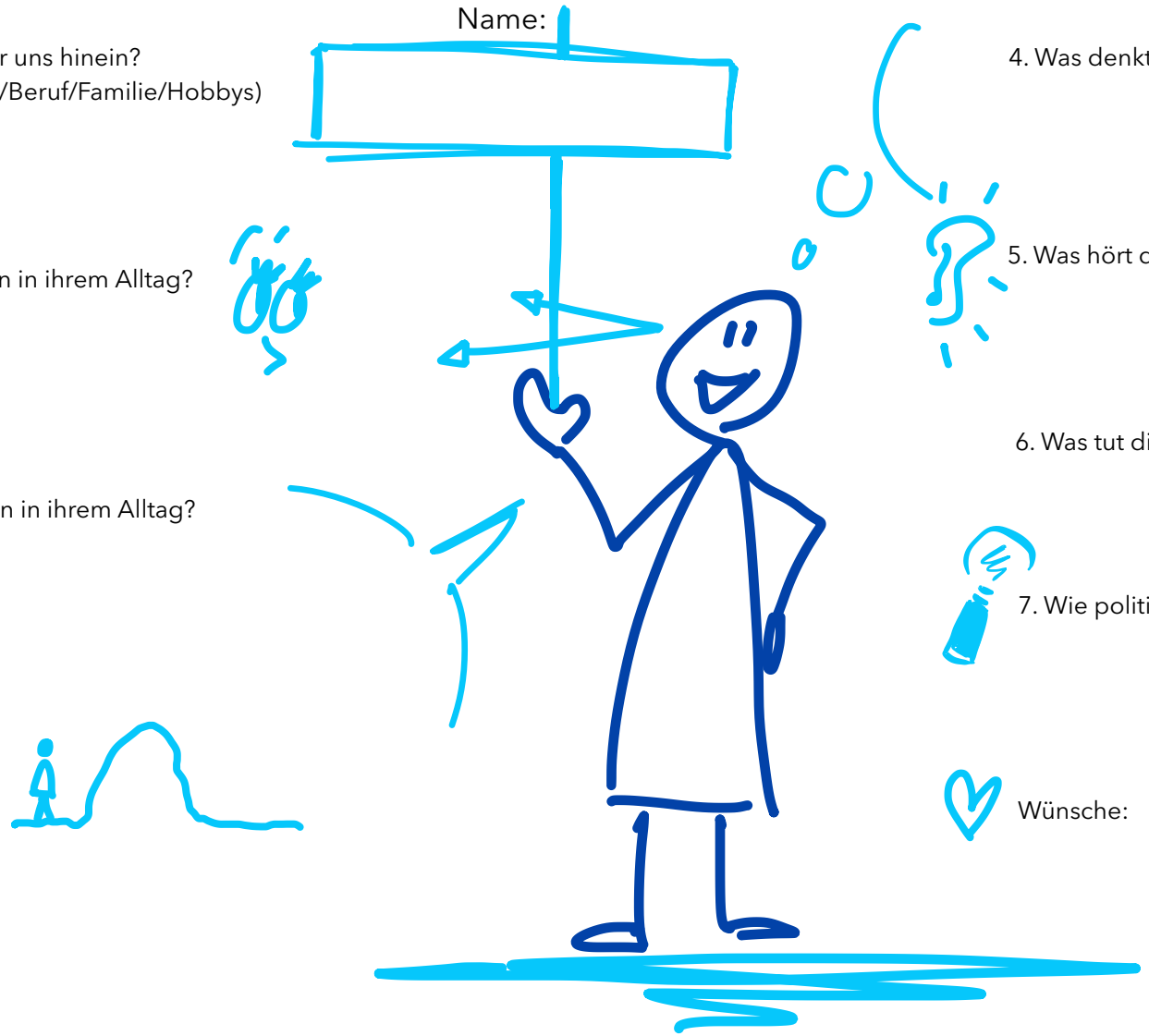
Name:

1. In wen versetzen wir uns hinein?
(Name/Alter/Herkunft/Beruf/Familie/Hobbys)

2. Was sieht die Person in ihrem Alltag?

3. Was sagt die Person in ihrem Alltag?

Herausforderungen:



4. Was denkt und fühlt die Person in ihrem Alltag?

5. Was hört die Person in ihrem Alltag?

6. Was tut die Person in ihrem Alltag?

7. Wie politisch ist der Alltag der Person?

Wünsche:

Status Quo

Vom Problem in den Lösungsraum

Aufgabe:

Wie ist bei euch der Stand der Dinge? Dieser Arbeitsbogen soll euren Status Quo festhalten. Füllt die untenstehenden Status Quo-Daten aus.

Teamname: _____

Teammitglieder: _____

Wir fokussieren uns auf folgendes politisches Problem/auf folgende politische Herausforderung:

_____

_____

_____

Hierfür möchten wir eine Lösung entwickeln für folgende Zielgruppe:

_____

_____

_____

Wir wollen erreichen, dass …

_____

_____

_____

_____

Unterschrift	Unterschrift	Unterschrift	Unterschrift
Unterschrift	Unterschrift	Unterschrift	Ort, Datum

Rechte und Ziele

Herausforderungen einordnen und zuordnen

In welchem politischen Kontext leben wir eigentlich? Welche Rechte genießen wir als Staatsbürgerinnen und -bürger in Deutschland, welche Rechte genießen alle Menschen auf der Welt?
Drei Bereiche manifestieren die elementaren Rechte, auf die wir immer zählen und zurück greifen können, sowie Ziele, an denen wir uns beständig orientieren können. Diese sollen uns in eine besser Zukunft führen und eine gesellschaftliche Vision geben.

Aufgabe:

Recherchiert die jeweiligen Rechte und Komplexe. Notiert eigenständig solche, die etwas mit dem Problem oder der Herausforderung von euch zu tun haben.

Das Deutsche Grundgesetz

Das Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland wurde im Jahr 1949 eingeführt und ist die Verfassung Deutschlands. Das Grundgesetz besteht aus einer:

- Präambel (ein Vorwort)
- den 19 Grundrechten (die ersten 19 Artikel im Grundgesetz)
- dem großen Komplex des Staatsorganisationsrechts.

Die universellen Menschenrechte

Die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte besteht aus 30 Artikeln. Sie wurde als Resolution 1948 im Rahmen der Vollversammlung der Vereinten Nationen (auch: United Nations; kurz: UN) eingeführt.

Sie sind keine verbindliche Rechtsquelle des Völkerrechts, sondern ein Ideal und eine Orientierung zur Herstellung des Völkerfriedens.

Die SDGs (Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen)

Die SDGs (deutsch: Ziele für nachhaltige Entwicklung) sind 17 politische Zielsetzungen, die ebenfalls von den Vereinten Nationen formuliert wurden.
Sie sollen weltweit zur Sicherung der nachhaltigen Entwicklung beitragen, welche ganzheitlich auf ökonomischer, sozialer und ökologischer Ebene verstanden und gesehen wird.
Auch sie bilden keinen verbindlichen Rechtsrahmen sondern eine Orientierung und eine Vision.

M9

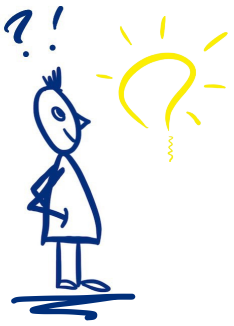
Die verrückte 8

Kreativ zu innovativen Lösungen

Aufgabe:

Skizziere 8 mögliche Lösungen für das Problem. In jedes Feld kommt die Zeichnung zu einer Lösung. Die ersten Ideen sollten keine Herausforderung für dich sein, die nächsten drei könnten dir schon etwas schwerer fallen und wenn dir dann noch zwei weitere einfallen, bist du ein wahres Ideen-Genie.

M10



Plus - Minus - Wow

Ideen reflektieren und bewerten

Aufgabe:

Wähle die drei besten Ideen aus. Bewerte sie anhand der folgenden Kategorien.
Welche Aspekte sind positiv an der Idee, welche negativ und welche sind sehr bemerkenswert oder besonders? Trage diese Aspekte in Stichpunkten in die jeweilige Kategorie ein.
(+ = positiv) (−= negativ) (wow = besonders/bemerkenswert)

Idee: _____

+	−	WOW

Idee: _____

+	−	WOW

Idee: _____

+	−	WOW

M11

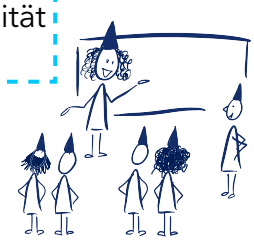
Sechs Hüte

Perspektivwechsel für eure Ideen

Aufgabe:

Entscheidet innerhalb eurer Gruppe, wer welchen farbigen Hut aufsetzen darf. Die Farben stehen für verschiedene Perspektiven, die ihr in der folgenden Diskussion einnehmen sollt. Zur Auswahl stehen:

Optimismus #pink	Objektivität/Neutralität #orange	Subjektivität/Emotionalität #rot
Struktur/Ordnung #blau	Pessimismus #rosa	Kreativität #grün



Diskutiert jede eurer mitgebrachten Ideen jeweils 5 Minuten. Notiert die wichtigsten genannten Argumente für und gegen die Ideen in den unterstehenden Tabellen. Einigt euch abschließend auf eine Idee und passt diese so an, dass sie in eurer derzeitigen Lebenssituation umsetzbar ist.

Name der Idee:	**PRO**	**CONTRA**

Prototyping I

Vorbereitung und Konzeption des Prototyps

Aufgabe:

1. Erarbeitet gemeinsam, was ihr mithilfe eures Prototypen herausfinden wollt.

2. Entscheidet auf Basis von Aufgabe 1, welche Aspekte euch besonders wichtig bei der Erstellung eines Prototypen sind, um das herauszufinden, was ihr wollt.

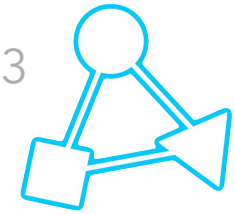
3. Fertigt im unten stehenden Kasten eine Skizze eures Prototypen an, bevor ihr mit der Erstellung beginnt. Berücksichtigt hierbei eure Ergebnisse aus den ersten beiden Aufgaben.

Was wollen wir mit unserem Prototypen herausfinden?

Was ist uns an unserem Prototypen besonders wichtig?

Erste Skizze des Prototypen

M13



Prototyping II

Ausarbeitung der Marke

Aufgabe:

1. Werft einen Blick auf den Namen eurer Gruppe. Passt dieser noch zu eurer Projektidee? Wenn nicht: Entwickelt einen neuen Namen für euer Projekt oder euer Produkt. Dieser sollte einfach auszusprechen sein und im Kopf hängen bleiben. Zudem sollte er euer Projekt gut repräsentieren.

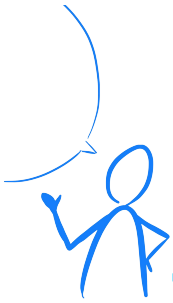
2. Zu einem neuen Namen gehört auch ein neues Logo. Entwerft ein Logo, welches zu eurem Namen, zu eurem Projekt und zu euch passt. Achtet hier auf jedes Detail. Wie wollt ihr auftreten? Achtet auch auf Farben und Formen.

Neuer Name/Neuer Projektitel:

Adjektive, die unser Projekt beschreiben:

Das Logo soll folgende Aspekte unseres Projektes repräsentieren:

Skizzen des neuen Logos:



Prototypen-Feedback

Hinweise und konstruktive Kritik externer Perspektiven

Aufgabe:

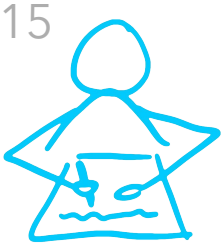
Testet den Prototypen und tragt euer Feedback je nach Runde in die untenstehenden Linien. Das Feedback sollte negative und positive Aspekte beleuchten, es sollte kritisch und konstruktiv sein.

Feedback Testperson 1

Feedback Testperson 2

Feedback Testperson 3

Feedback Testperson 4



Test-Notizen

Protokoll zu externer Prototypen-Erfahrung

Aufgabe:

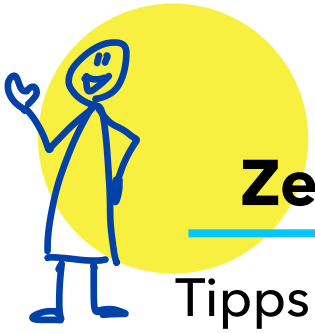
Beobachtet die Interaktion der potenziellen Nutzerinnen und Nutzer mit eurem Prototyp und befragt sie zu ihrem Eindruck. Protokolliert eure Beobachtungen und Eindrücke auf den untenstehenden Linien.

Protokoll Testperson 1

Protokoll Testperson 2

Protokoll Testperson 3

Protokoll Testperson 4



Zeit für die Bühne!

Tipps für den perfekten Pitch

Aufgabe:

Erarbeitet gemeinsam einen Pitch, der mindestens drei und höchstens vier Minuten dauert. Mit diesem Pitch sollt ihr ein Publikum von eurer Idee überzeugen.
Damit dies funktioniert, nehmt euch die unten stehenden Tipps zur Hilfe! Macht euch zu jedem Tipp ein paar Notizen. Sobald euer Inhalt und eure Struktur für den Pitch fertig sind, probt diesen, um eine einwandfreie Vorstellung zu bieten.

Vorstellung Stellt euer Team und euren Projektnamen vor.	
Problemfokus Welches Problem wollt ihr lösen? Versucht kreativ und mitreißend das Problem darzustellen.	
Projektkonzept Stellt euer Projekt strukturiert und verständlich vor. In der Kürze liegt die Würze.	
Strategie Ihr habt einen konkreten Plan - nur wie sieht dieser aus? Stellt die interessantesten Punkte eurer Strategie vor.	
Kernkompetenzen Macht deutlich, dass ihr als Team mit all euren Kompetenzen am geeignetsten für euer Projekt seid.	
Status Quo & Meilensteine Schildert kurz, an welchem Punkt ihr euch derzeitig in eurem Projekt befindet und wie die nächsten Schritte aussehen.	
Vision Formuliert klar und deutlich, was eure Vision hinsichtlich des Problems und des Projektes ist.	
Call-to-action Ruft euer Publikum zum Handeln auf!	
Bereit für Rückfragen Seid in der Lage, auf kritische Rückfragen und Interesse kompetent zu reagieren. Was würdet ihr fragen, wenn ihr das Publikum wärt?	