# Drehbuch Design Thinking

**Tag 1 Morgen– Finding the problem**

**Vorarbeit Lehrpersonen Morgen:**

**- Eine Materialkiste und eine Namensliste, Kopiervorlagen (1 pro Gruppe), Plakat und Flipchart im Lehrerzimmer abholen**

**- Zimmer aufschliessen**

**- evt. Vertretung Betrieb begrüssen.**

**- Device installieren**

**- Anwesenheitskontrolle.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| VON | BIS | MIN | WAS | DETAILS | MATERIAL | SF | WER | ZWISCHENZIELE/ERFOLGS-ERLEBNISSE |
| ***Vormittag 1*** |
|  | 09:00 |  | Eintreffen |  |  |  |  |  |
| 09:00 | 09:15 | 15 | Intro | Begrüssung durch Lehrperson und evt. Betrieb.Intro mit FolienDanach: Intro Video abspielen für ersten Eindruck, auf Plakat hinweisen, welches die zwei Halbtage und den Design Thinking Prozess abbildetAgenda Tag 1 vorstellen, auf Mittagspause hinweisen, am Vormittag und Nachmittag je eine Pause | Folien Intro Wieso machen wir das, was bringt es Ihnen, Design Thinking im KernIntro **Video**Folie Agenda Tag 1 | Plenum | LehrpersonEvt. Vertretung Betrieb | Die Lernenden verstehen, warum wir als Schule Design Thinking machen (Förderung der 4-K Kompetenzen, Erleben einer weltbekannten Innovationsmethode, Selbstwirksamkeitserleben). Sie verstehen, was die Teilnahme an diesen zwei Tagen bringt: Es sind gefragte Kompetenzen auf dem Markt. Die Lernenden kriegen, wenn sie an beiden Tagen teilnehmen, ein Zertifikat für ihre Bewerbungsunterlagen. |
| 09:15 | 09:25 | 10 | Kurzes Kennenlernen |  |  | Plenum |  |  |
| 09:25 | 10:25 | 60 |  | Design Thinking Aufgabe: Das Portemonnaie mit Vorlage (pro Lernende/r 1 Vorlage)Klare Zeitvorgaben: Time boxing | Folie PortemonnaieVorlage Portemonnaie | In Zweier-gruppe | Lehrperson macht Timekeeping | Die Lernenden haben den Design Thinking-Prozess an einem Beispiel erlebt. Sie kommen mit dem Prinzip des Time boxings in Kontakt und erkennen, dass sie in sehr kurzer Zeit schon viel erreichen können. |
| 10:25 | 10:40 | 15 | Pause |  |  |  |  |  |
| 10:40 | 10:50 | 10 |  | Vorstellen der Herausforderungen (Challenges) im Plenum. Jedem Team wird im Voraus eine (unterschiedliche) Challenge zugeteilt.  | Challenge **Videos** | Plenum/Teams | Lehrperson spielt Video ab |  |
| 10:50 | 11:00 | 10 |  | Lernende finden sich im Team ein, geben sich einen Teamnamen, suchen sich einen Arbeitsecken im Raum | Folie Team | Teams |  | Die Lernenden kennen ihre Herausforderung (Challenge) und ihr Team. Sie sind bereit für die Zusammenarbeit. |
| 11:00 | 11:30 | 30 |  | Die Lernenden erstellen ein Mind map. Ziel: Herausforderung in seinem Spektrum verstehen. | Folien Mind map | Teams |  | Die Lernenden können mithilfe des Mind maps Ihre Herausforderung (Challenge) besser nachvollziehen.(Flipchart) |
| 11:30 | 11:40 | 10 | Input | Input: Hinter jeder Herausforderung (Challenge) stecken Menschen und ihre Bedürfnisse. Diese möchten wir ergründen. Dafür führen die Lernenden Interviews mit Betroffenen.  | Folien Bedürfnisse | Plenum | Lehrperson | Die Lernenden verstehen, dass Design Thinking menschenzentriert ist und es um die hinter der Problemstellung liegenden Bedürfnisse geht. |
| 11:40 | 12:00 | 20 | Interviews vorbereiten | Mit Lernenden Interviewkriterien repetieren. Die Lernenden bereiten Interviewfragen vor (2 pro Team-Mitglied). Diese sammeln sie in einem Leitfaden (insg. 8 Fragen). Sie sollen sich einen Eisbrecher für den Gesprächs-einstieg überlegen (d.h. kurz vorstellen, wer sie sind, was sie machen). | Folien Interviews Do Don’t, Interview-LeitfadenVorlage Interview(Block mit 20 A5-Zettel für Notizen zu den Interviews) | Teams |  | Die Lernenden repetieren die Kriterien eines guten Interviews (offene Fragen, W-Fragen, Anschlussfragen). Daraus entwickeln sie einen Interviewleitfaden. Keine gute Frage wäre: Wie lösen wir Problem XY? Weil dann die Rollen vertauscht werden.  |
| 12:00 | 13:00 | 60 | Mittagspause |  |  |  |  |  |

Bei Notfällen bitte folgende Personen kontaktieren:

Montag, Donnerstag und Freitag: Martin, 076 548 16 13; Dienstag und Mittwoch: Stephanie, 076 418 34 69

# Drehbuch Design Thinking

**Tag 1 Nachmittag - Finding the problem**

|  |
| --- |
| ***Nachmittag 1*** |
| 13:00 | 13:05 | 5 | Warmup | Aktivierungsmethode (frei) |  | Plenum |  |  |
| 13:05 | 13:25 | 20 | Interview-Leitfaden testen | Die Lernenden kriegen den Auftrag, ihr Interview mit einer Person im Feld zu testenSie führen ein Testinterview (Hauptprobe) und kommen kurz zurück, um sich auszutauschen, ob sie noch etwas anpassen müssen. Wenn sie mit dem Leitfaden zufrieden sind, dann können sie losgehen. | Vorlage Interview(Block mit 20 A5-Zettel für Notizen zu den Interviews). Achtung: Nur jeweils auf Vorderseite schreiben. | Teams auf-geteilt in 2+2 |  |  |
| 13:25 | 14:40 | 75 | Interviews durchführen inkl. Pause | Die Lernenden führen Interviews im Feld. Hinweis, dass 10-20 Interviews pro Gruppe das Ziel ist. Wichtig ist, dass eine Person die Fragen stellt, eine Person auf den Notizblock Notizen macht. Pro Interview 1 Blatt verwenden! Diese Zettel hängt Team in Teamecke an die Wand  | Vorlage Interview(Block mit 20 A5-Zettel für Notizen zu den Interviews) | Teams |  | Die Lernenden können dank zielführender Vorbereitung und Durchführung von Interviews die betroffenen Menschen besser verstehen und dahinterliegende Bedürfnisse erkennen.  |
| 14:40 | 14:45 | 5 | Erlebnisse teilen | Entpacken/Teilen der Erlebnisse. Die Lernenden teilen ihre Erlebnisse bei den Interviews miteinander.  | Folie Entpacken | Plenum | Lehrperson |  |
| 14:45 | 14:55 | 10 | Erkenntnisse sichten | Die Teams sichten die Erkenntnisse aus den Interviews. Sie hängen alle Ihre Notizzettel an die Wand, beschreiben kurz, was sie in den Interviews von wem erfahren haben. | Folie EntpackenNotizen Interviews | Teams |  |  |
| 14:55 | 15:00 | 5 | Input | Input: Nun geht es darum, aus den vielen echten Personen aus den Interviews eine Persona (= erfundene, typische, glaubwürdige Person, die von der Herausforderung betroffen ist) zu erstellen. Dies ist die Synthese der Interviews.  | Folie Persona, Beispiel Persona (kann LP zeigen, falls Lernende Schwierigkeiten haben oder Qualität der Personas nicht gut ist) | Plenum | Lehrperson |  |
| 15:00 | 15:20 | 20 | Persona | Die Lernenden erstellen eine Persona. Sie beschreiben/stellen visuell dar: bspw. Alter, Geschlecht, Hobbys, Gewohnheiten, Bedürfnisse, etc. | Vorlage PersonaFlipchart-Papier | Teams |  | Die Lernenden können basierend auf ihren Interviews und den geteilten Erkenntnissen eine aussagekräftige Persona erstellen. |
| 15:20 | 15:25 | 5 | Input | Input: Problemstellung (= Methode/Vorlage, um Ihre Erkenntnisse aus Interviews und Persona auf den Punkt zu bringen). Die Problemstellung ist sozusagen die Team-«Challenge» die sich die Lernenden basierend auf der Ursprungs-Challenge stellen. Diese möchten sie am Tag 2 lösen. | Folie ProblemstellungVorlage Problemstellung (gleiche Vorlage wie aus der Portemonnaie-Aufgabe) |  |  |  |
| 15:25 | 15:40 | 15 | Problemstellung | Die Lernenden schreiben ihre Problemstellung auf die Vorlage und bringen somit ihreErkenntnisse auf den Punkt. | Vorlage Problemstellung | Teams |  | Die Lernenden können dank der Problemstellung ihre Erkenntnisse aus Interview und Persona auf den Punkt bringen. |
| 15:40 | 15:45 | 10 | Input | Input Teilen: Nun geht es darum, die Resultate des Tag 1 (Haupterkenntnisse aus Interviews, Persona, Problemstellung) einander vorzustellen. Die Lernenden sollen sich ganz kurz halten (3min/Team=Dauer einer Liftfahrt). Nachdem ein Team geteilt hat, geben die anderen Lernenden ihm ein Feedback. Dafür stellt die Lehrperson die 4 Feedbackregeln vor und erklärt das grüne und rote Feedback (grünes immer vor rotem, rotes Feedback ist nicht = Kritik, sondern noch offene Fragen) | Folie TeilenFolie4 Feedback-Regeln |  |  |  |
| 15:55 | 16:20 | 25 | Teilen und Feedback | Teilen aller Teams (3min/Team) und Feedback geben (3min/Team)Die Teams entscheiden, was sie mit dem Feedback machen. Sie sind die Champions ihrer Arbeit. | FolieVorlage Feedback4 Feedback-Regeln | Plenum | Lehrperson macht Time-keeping und überwacht Einhaltung der Feedback-Regeln | Die Lernenden zeigen stellen ihre Haupterkenntnisse, Persona und Problemstellung einander vor.Die Lernenden können sich im Team gegenseitig unter Anwendung der Feedback-Regeln angemessenes Feedback geben.  |
| 16:20 | 16:30 | 10 | Blitzrunde, Abschluss und Ausblick | Blitzrunde zu: Was nehme ich vom Tag 1 mit? Was merken wir uns für den Tag 2? AHA-Erlebnis?Ausblick Tag 2Verabschiedung | Folie Blitzrunde, Abschluss und Ausblick, Herzlichen Dank | Plenum | Abgeben an LP: Notizen aus InterviewsPersonaProblemstellung |  |

**Nachbereitung Lehrpersonen Nachmittag:**

**- Material zurück ins Lehrerzimmer bringen: Materialkiste, Mäppchen (1 pro Gruppe), Plakat und Flipchart**

**- Materialkiste kontrollieren, auffüllen und Visieren**

Bei Notfällen bitte folgende Personen kontaktieren:

Montag, Donnerstag und Freitag: Martin, 076 548 16 13; Dienstag und Mittwoch: Stephanie, 076 418 34 69

**Tag 2 Morgen– Finding the solution**

**Vorarbeit Lehrpersonen Morgen:**

**- Eine Materialkiste und eine Namensliste, Kopiervorlagen (1 pro Gruppe), Plakat und Flipchart im Lehrerzimmer abholen**

**- Zimmer aufschliessen**

**- evt. Vertretung Betrieb begrüssen.**

**- Device installieren**

**- Anwesenheitskontrolle.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| VON | BIS | MIN | WAS | DETAILS | MATERIAL | SF | WER | ZWISCHENZIELE/ERFOLGS-ERLEBNISSE |
| ***Vormittag 2*** |
|  | 09:00 |  | Eintreffen |  |  |  |  |  |
| 09:00 | 09:10 | 10 | Retro und Intro | Rückblick Tag 1: Finding the problemAgenda Tag 2: Heute geht es um die Lösungsfindung. Vorwegnehmen, dass am Schluss Challenge-Partner bei der Präsentation der Lösung zuschauen oder die Präsentation aufgenommen wird für die Challenge-Partner.  | Folie Rückblick Tag 1, Agenda Tag 2 | Plenum | Lehrperson |  |
| 09:10 | 09:20 | 10 | Warmup Bedürfnisse | Die Lernenden holen ihr Material vom Tag 1, hängen es in Ihrer Team Ecke auf. Dann machen sie ein kurzes Brainstorming auf Post-its, bei dem sie sich in ihre Persona reinversetzen und mögliche Bedürfnisse der Persona sammeln. | Folie WarmupMaterial vom Tag 1 (Mind Map, Persona, Wie könnten wir-Frage)hängt im ZimmerPost-its und Stifte | Plenum/Teams |  | Die Lernenden erinnern sich an ihre Resultate vom Tag 1 und vergegenwärtigen sich, dass die Bedürfnisse der Betroffenen im Vordergrund stehen. |
| 09:20 | 09:25 | 5 | Input | Input: IdeenfindungNun geht es darum, Lösungen für die Problemstellung vom letzten Mal zu finden. Dabei findet man nicht von Anhieb gerade die perfekte Lösung. Sie lernen jetzt verschiedene Methoden kennen, wie man auf eine Lösung kommt. Am Anfang gilt Quantität vor Qualität. Keine Lösung ist falsch, Offenheit für Neues ist gefragt.Lehrperson erteilt Aufträge für Ideenfindungsrunden. | Folie Ideenfindung | Plenum/Teams | Lehrperson |  |
| 09:25 | 09:50 | 20 | Ideenfindungs-runden | 5min: Pro Person 5 wilde Prototypen aufzeichnen (analog zu Portemonnaie-Aufgabe), still jeder für sich. 5min: Austausch im Team10min: Nun Lösungsideen stichwortartig auf Post-its an Wand/Whiteboard hängen Dabei sollen die Lernenden, wenn sie keine Ideen mehr haben, die Post-its ihrer Teammitglieder anschauen und darauf aufbauen. Nicht diskutieren oder hinterfragen. | Vorlage 5 IdeenPost-its und Stifte(Ziel: pro Team 50 Post-its) | Teams |  | Die Lernenden probieren dank den Ideenfindungsrunden unterschiedliche Brainstorming-Ansätze aus und setzen dadurch ihre Kreativität ein. |
| 09:50 | 10:10 | 20 | Sortieren und Auswahl | 10min: Im Team sortieren die Lernenden ihre 50 Ideen nach Wirkung gross/klein, Umsetzung schwer/einfach. D.h. sie organisieren Post-its entsprechend dieser Matrix an Wand.10min: Entscheidung basierend auf Wirkung/Umsetzung Matrix für **2 Ideen pro Team** aus Pokal-Quadrat | Folie Sortiere nach Wirkung vs. Umsetzung | Teams |  | Die Lernenden dank des Sortieren und der Wirkung/Umsetzung-Matrix zwei zielführende Ideen aussuchen. |
| 10:10 | 10:25 | 15 | Ideen-Serviette | Diese 2 Hauptideen sollen die Lernenden nun auf einer Serviette kondensieren. Die Idee dahinter: Möglichst kurz und knackig die wichtigsten Aspekte der Ideen auf den Punkt bringen. | Folie Ideen ServietteVorlage Ideen-Serviette | Teams |  | Die Lernenden können mithilfe der Ideen-Serviette ihre zwei Hauptideen auf den Punkt bringen.  |
| 10:25 | 10:40 | 15 | Pause |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10:40 | 10:50 | 10 | Input Prototypen | Input: Beim Prototyping geht es darum, die beiden Hauptideen schnell als Prototyp umzusetzen. Ziel ist, mit dem Prototyp interagieren zu können. Der Prototyp ist einerseits das physische Produkt, andererseits auch die Story darum herum (weshalb, wie, wann, wo wird der Prototyp gebraucht). Hinweis wieder auf Portemonnaie-Aufgabe, dort haben wir auch schon ein Prototyp hergestellt. | Folie  | Plenum/Teams |  |  |
| 10:50 | 11:20 | 30 | Prototypen herstellen | Schnelles Prototypenherstellen15min: Erstellung Prototyp zu Hauptidee 1 im Team15min: Erstellung Prototyp zu Hauptidee 2 im Team | Prototypen Material | Teams | Lehrperson macht Time-keeping | Die Lernenden können dank des Prototyping ihre Ideen umsetzen, für andere erlebbar und nachvollziehbar machen. |
| 11:20 | 11:25 | 5 | Input | Input: Auftrag erteilen, dass die Lernenden ihre Prototypen testen und Feedback einholen. Dafür Hinweis auf Feedback-Regeln. | Folien Testing I Intern, 4 Feedback-Regeln | Teams |  |  |
| 11:25 | 12:00 | 35 | Interne Tests | Testen I: Tests vor Ort14min: First round (7min/team) 14min: Second round (7min/team)Die Lernenden sollen sich hilfreiches Feedback notieren.  | Vorlage Feedbackfür Notizen | 1 Team holt Feedback von 2 weiteren Teams |  | Die Lernenden können sich unter Anwendung der Feedback-Regeln gegenseitig Feedback zu ihren Prototypen geben. Um die Prototypen zu verstehen, müssen die Lernenden ihre Story erklären (Challenge, Erkenntnisse aus Interviews, Persona, Prototyp). |
| 12:00 | 13:00 | 60 | Mittagspause |  |  |  |  |  |

**Tag 2 Nachmittag– Finding the solution**

|  |
| --- |
| ***Nachmittag 2*** |
| 13:00 | 13:30 | 30 | Entscheidung für 1 Idee | Die Lernenden entscheiden sich für eine Idee, verfeinern ihren Prototyp auf der Grundlage des Feedbacks, und bereiten ihre Feldversuche vor. Sobald sie bereit sind, dürfen sie losgehen. Ankündigung TP um 14:15 wieder im Raum. | Folien Entscheidung, Testing II im Feld | Teams |  |  |
| 13:30 | 14:15 | 45 | Tests im Feld | Testing II: Feldversuche mit Anwendern und Betroffenen. D.h. die Lernenden suchen Testpersonen auf, erzählen ihnen von der Challenge, der Persona, und lassen die Testpersonen den Prototyp/die Lösung erleben. Ziel: Tests mit 5-10 Personen. Notizen! | Notizblatt, liniertfür Notizen | Teams |  | Die Lernenden können in Feldversuchen ihre Idee und den Prototypen testen. Dadurch holen sie von den Betroffenen Feedback ein. |
| 14:15 | 14:25 | 10 |  | Entpacken im Team: Wichtigste Erkenntnisse aus dem Testing in den Teams sammeln, Prototyp finalisieren | Folie Entpacken im Team | Teams |  |  |
| 14:25 | 14:40 | 15 |  | Erlebnisse/Erkenntnisse aus Feedbacks und daraus gezogene Schlussfolgerungen teilen (3 min/ Team) | Folie Teilen der Erlebnisse und Erkenntnisse | Plenum |  |  |
| 14:40 | 14:50 | 10 | Pause |  |  |  |  |  |
| 14:50 | 14:55 | 5 | Input | Input: Nun geht es darum, Ihre Story und Ihre Lösungsidee zu präsentieren. Dies machen wir mit einem Elevator Pitch = Präsentation mit der Dauer einer LiftfahrtDer Elevator Pitch ist ein ganz bekanntes Format aus der Startup-Welt. Ihre Präsentation sollte 10 Punkte beinhalten | Folien How to pitch, Elevator pitch in 10 Punkten | Plenum |  |  |
| 14:55 | 15:25 | 30 | Vorbereitung Präsentation | Vorbereitung des Pitch in 10 PunktenDie Lernenden sollen kreativ sein, z.B. können Sie eine Szene vorspielen o.Ä. | Folie Pitch vorbereiten, Elevator pitch in 10 PunktenZwischenprodukte, evt. Flipchart | Teams |  |  |
| 15:25 | 16:05 | 40 | Pitching/Präsentation | Pro Team:5min Pitch + 3-5min Fragen & Antworten (je nach Anzahl Teams) | Folie Pitch/PräsentationEvt. Handykamera für Aufnahmen, falls am BZLT | Plenum | Falls am BZLT:Lehrpersonen nehmen Pitches auf und stellen auf Teams (auf Qualität achten!) | Die Lernenden können dank den 10 Punkten des Storytellings ihren Entwicklungsprozess von der Challenge bis zum Prototyp nachvollziehbar aufzeigen. Sie können Fragen in Bezug auf Prozess/Prototyp beantworten.  |
| 16:05 | 16:20 | 15 | Feedback Betrieb | Vertretung Betrieb gibt Feedback zu den Pitches und wird davor kurz von Lehrperson instruiert. Vertretung Betrieb hält sich an 4 Feedback-Regeln und gibt jedem Team Feedback zu 3 E: Einstellung, Einsatz, Ergebnis.Falls niemand vom Betrieb vor Ort, übernimmt Lehrperson dieses Schlussfeedback. | Folie Abschlussfeedback | Plenum |  | Die Lernenden erhalten wertschätzendes Feedback auf ihre Arbeit (Einsatz, Einstellung, Ergebnis). Der/Die Feedbackgeber/in hält sich auch an die 4 Feedback-Regeln.  |
| 16:20 | 16:30 | 10 | Abschluss | Wertschätzender Abschluss, Dank an Betrieb, Dank an Lernende, Abschlusszertifikate verteilen | Folie Herzlichen DankAbschlusszertifikate | Plenum |  |  |

**Nachbereitung Lehrpersonen Nachmittag:**

**- Material zurück ins Lehrerzimmer bringen: Materialkiste, Mäppchen (1 pro Gruppe), Plakat und Flipchart**

**- Materialkiste kontrollieren, auffüllen und Visieren (Wir benötigen diese im nächsten Jahr wieder)**

**- Videos der Pitches im Teams hochladen. Direktlink:** [Pitches (Präsentationen)](https://bzdch.sharepoint.com/%3Af%3A/s/DesignThinking2023633/EuoTZMxJ-MhApaNLm2JthJABp4TkSwuqGPQaKcEeYYL1aw?e=DpsVMB)

- **Aufräumen**

Bei Notfällen bitte folgende Personen kontaktieren:

Montag, Donnerstag und Freitag: Martin, 076 548 16 13; Dienstag und Mittwoch: Stephanie, 076 418 34 69