

# EDUCATIONAL DESIGN THINKING

**Eva Isberg**

Jahrestagung Herbst 2024

# Eva Isberg

- ZHdK Strategic Design
- Selbständige Prozessgestalterin
- Kreisschulbehörde Limmattal ZH

TONI-  
AREAL



Team

**Heidi Bernard**



**Manuel Stutz**

**Ann-Kathrin Nüsse**



A close-up, low-angle shot of a person's hands painting on a canvas. The person is wearing a grey long-sleeved shirt and dark blue pants. They are holding a paintbrush in their right hand and applying blue paint to the canvas. Their left hand is resting on the edge of the canvas. The background is a warm, blurred indoor setting with wooden elements.

Intro

# Kreativität

Was ist Kreativität?

Intro

# Kreativität

Bunte Bilder malen!

Was Menschen  
denken, was  
Kreativität ist ...



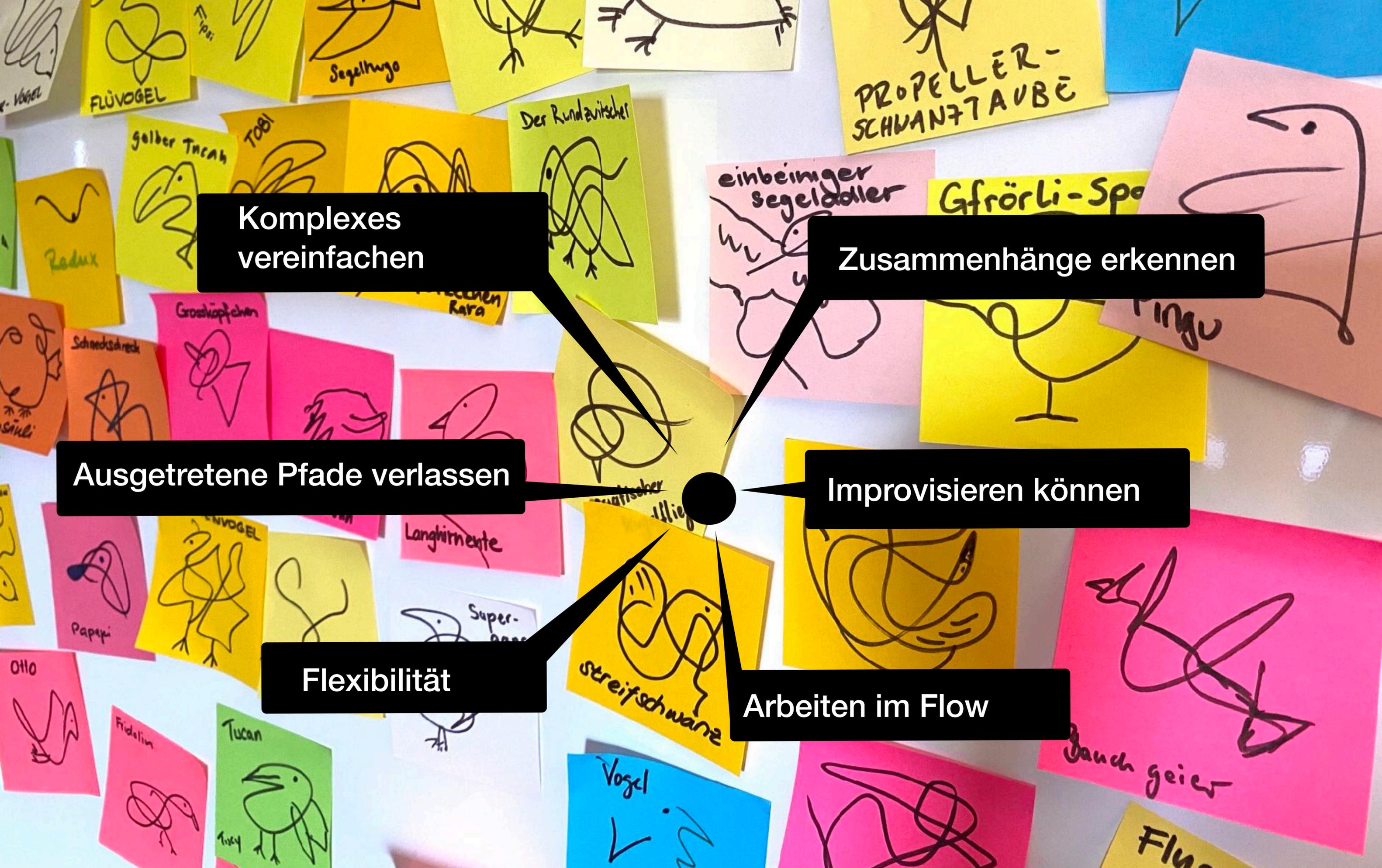
Intro

# Kreativität

Bunte Bilder malen!

Was Kreativität  
Wirklich ist ...





**Komplexes vereinfachen**

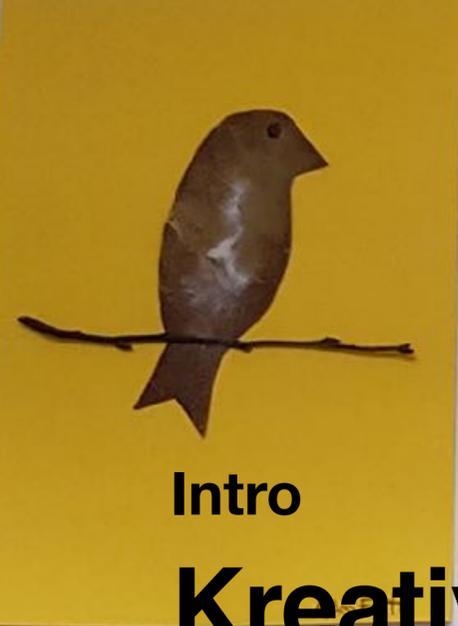
**Zusammenhänge erkennen**

**Ausgetretene Pfade verlassen**

**Improvisieren können**

**Flexibilität**

**Arbeiten im Flow**



Intro

# Kreativität



JAEL



LINA



SOPHIE H.



LAURIN



ALESSIO



LULIA



HIRA



LIAN



ETILIA



RYAN



KILIAN

Kreativität ist nicht Technik.



**Herausforderungen**  
**SYSTEMATISCH &**  
**KREATIV lösen**

**Ansatz**

# **Design Thinking**

**Prozesse gestalten**

- **Prinzipien**
- **Prozessmodelle**
- **Kreativmethoden**
- **Haltung**

Design

# Prinzipien

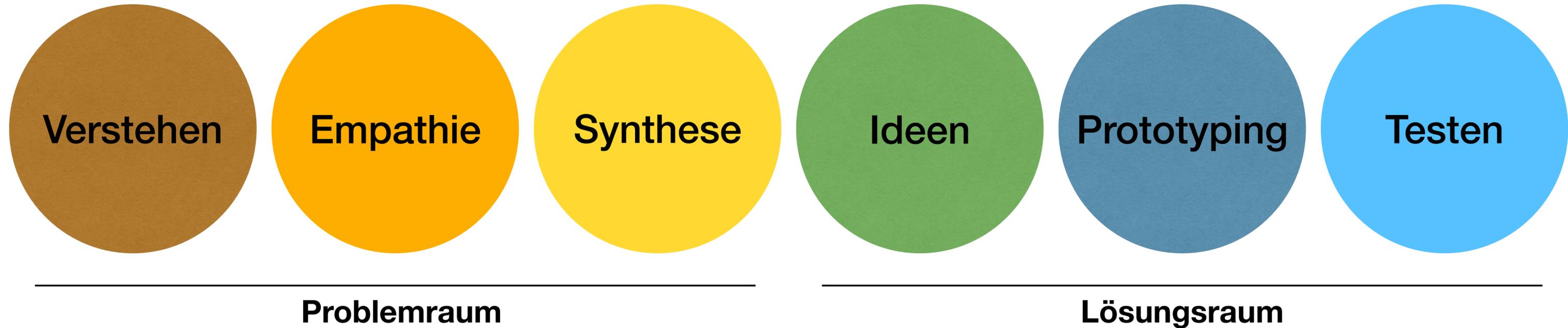
- **Visuell kommunizieren**
- **Experimentieren**
- **testen und iterieren**
- **Kreativität**
- **Haltung**
- **Kultur der Zusammenarbeit**





Design Thinking

# Prozessmodell





Prozessmodell

# Prozessphasen

Doppelter Diamant



Herausforderung

Ergebnis

TEAM

Erkunden

Definieren

Entwickeln

Darstellen

?

PROBLEM

LÖSUNG

Dart

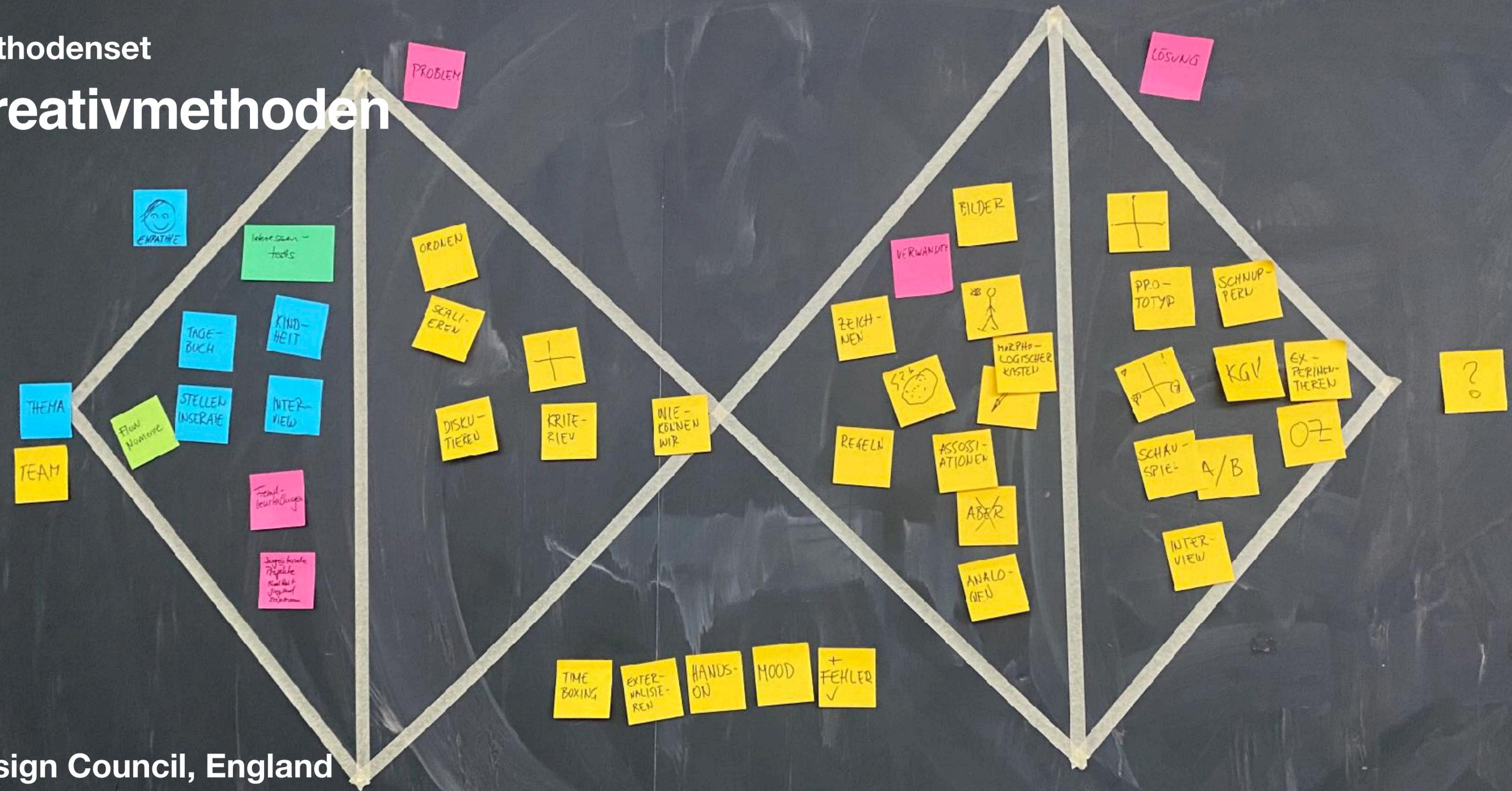
TIME BOXING  
EXTER-  
NALISIE-  
REN  
HANDS-  
ON  
MOOD  
+ FEHLER  
✓

Design Council, England

Dart

Methodenset

# Kreativmethoden



Design Council, England

Dart

Lehrplan 21

# Prozesse und Produkte

Die Schülerinnen und Schüler können eine gestalterische und technische Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.

Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.

EMPATHIE

Interessan-  
tools

ORDNEN

SCALING

TIEREN

FIEV

WIR

TEAM

NAME

Freund-  
beurteilungen

Interessante  
Prüfungen  
Klausuren &  
Jugendarbeit

PROBLEM

LÖSUNG

BILDER

+

VERWANDTE

28

PRO-  
TOTYP

SCHNUP-  
PERU

1-

52

REGELN

ASSOCI-  
ATIONEN

ABER

ANALO-  
GIE

SCHAU-  
SPIEL A/B

INTER-  
VIEW

?

TIME  
BOXING

EXTER-  
NALISIE-  
REN

HANDS-  
ON

MOOD

+  
FEHLER  
✓



Prinzip

# Teamarbeit

- Zusammen arbeiten
- Voneinander lernen





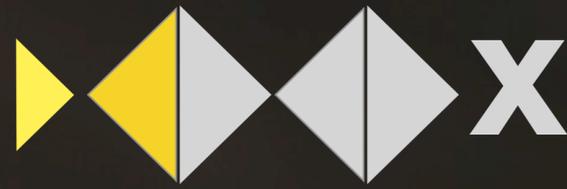
Aufgabe

# Herausforderung

Welche Themenfelder eignen sich?

- Reale Herausforderungen
- Schulalltag gestalten
- Geschichten weiterspinnen
- Wohnen / Mode / Freizeit
- Hürden überwinden



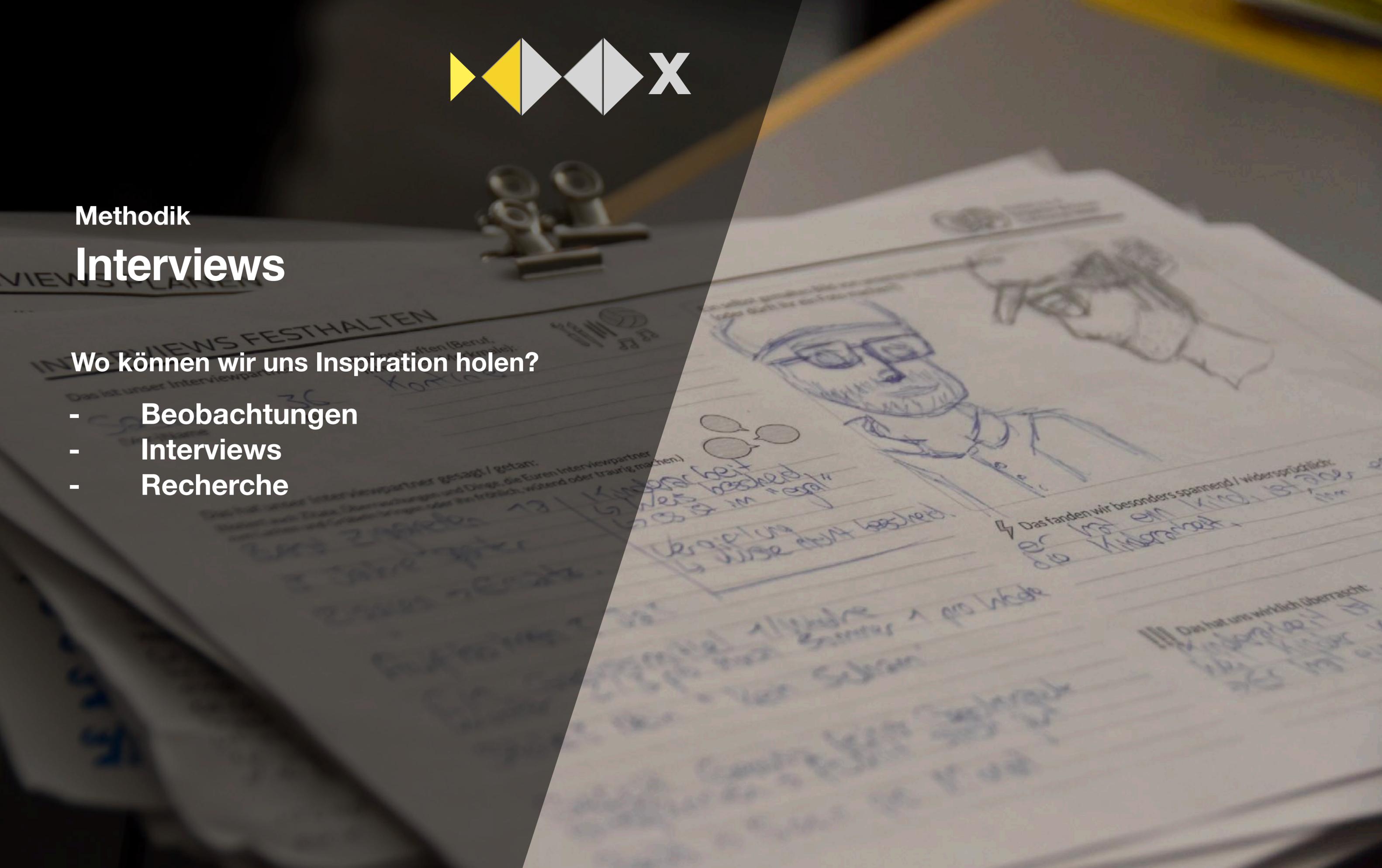


Methodik

# Interviews

Wo können wir uns Inspiration holen?

- Beobachtungen
- Interviews
- Recherche





Prinzip

# Dokumentieren

Wie dokumentieren wir den Prozess?

- Digital
- Analog



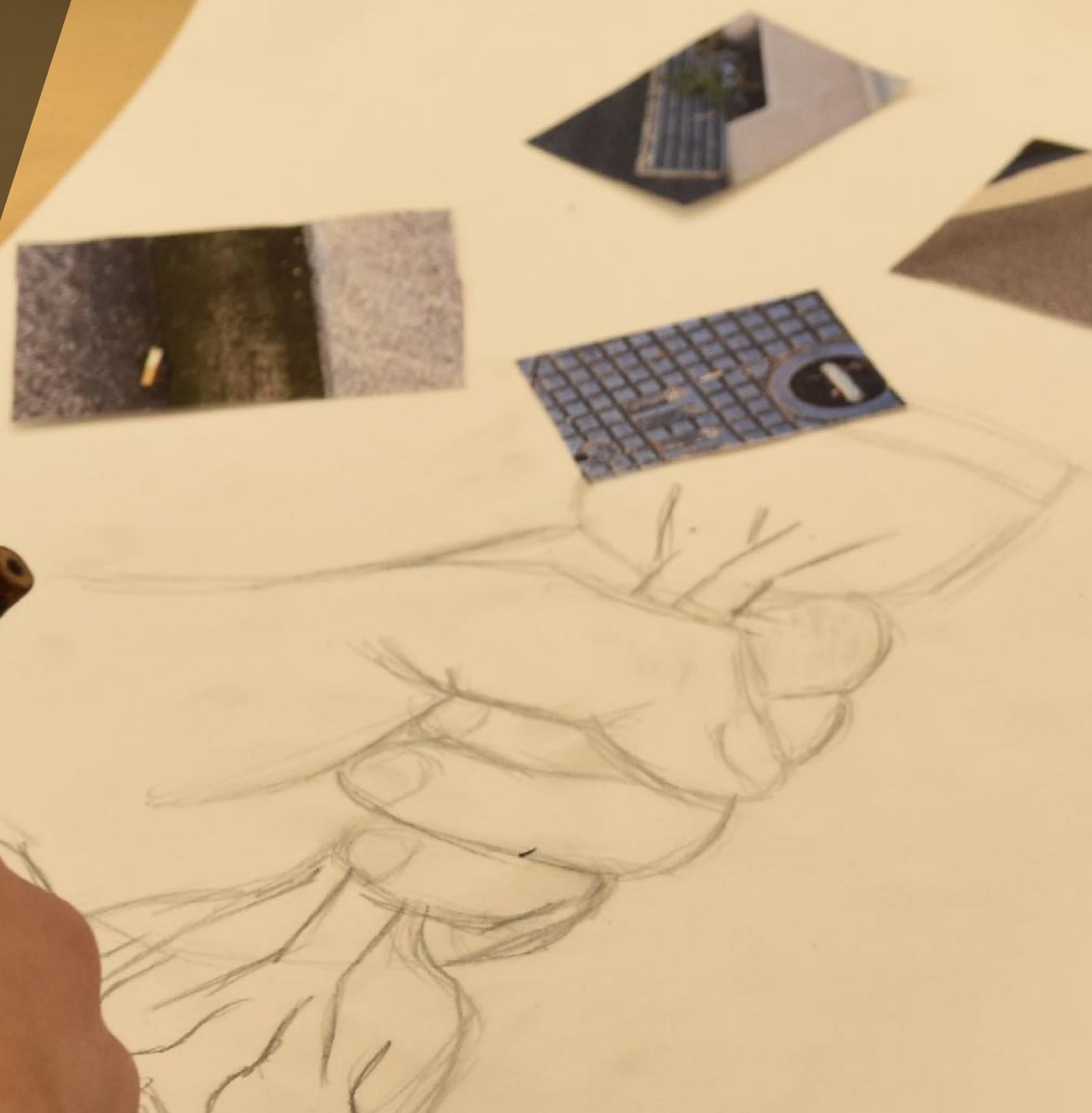


Prozessphase

# Definieren

Wie verdichte ich Informationen?

- Analysieren
- Bewerten
- Entscheidungen treffen







Methodik

# Kreativmethoden

Wie können wir Kreativ denken?

- Analogien
- Assoziationen
- Bewegung
- Gespräche

*Brainstorming*

*|||||*

*Prüfung  
Sesster*

*Hoffnung  
losigkeit*



*Song*

*Niesiger  
Bem  
Vor mir*

*Unklarheit*

*Aufwand  
Klar*

*Wenn es so weit  
in der Halle  
schauen müsste*

*Info suchen*

*AD  
= Definiere  
= Definiere  
= Definiere*

*W/ M*



Prinzip

# Zusammenarbeiten

Untertitel

Wie gelingen Gruppenarbeiten?

- Text, Gruppenbildung
- Gruppendynamik
- Verantwortlichkeiten
- Auftrag

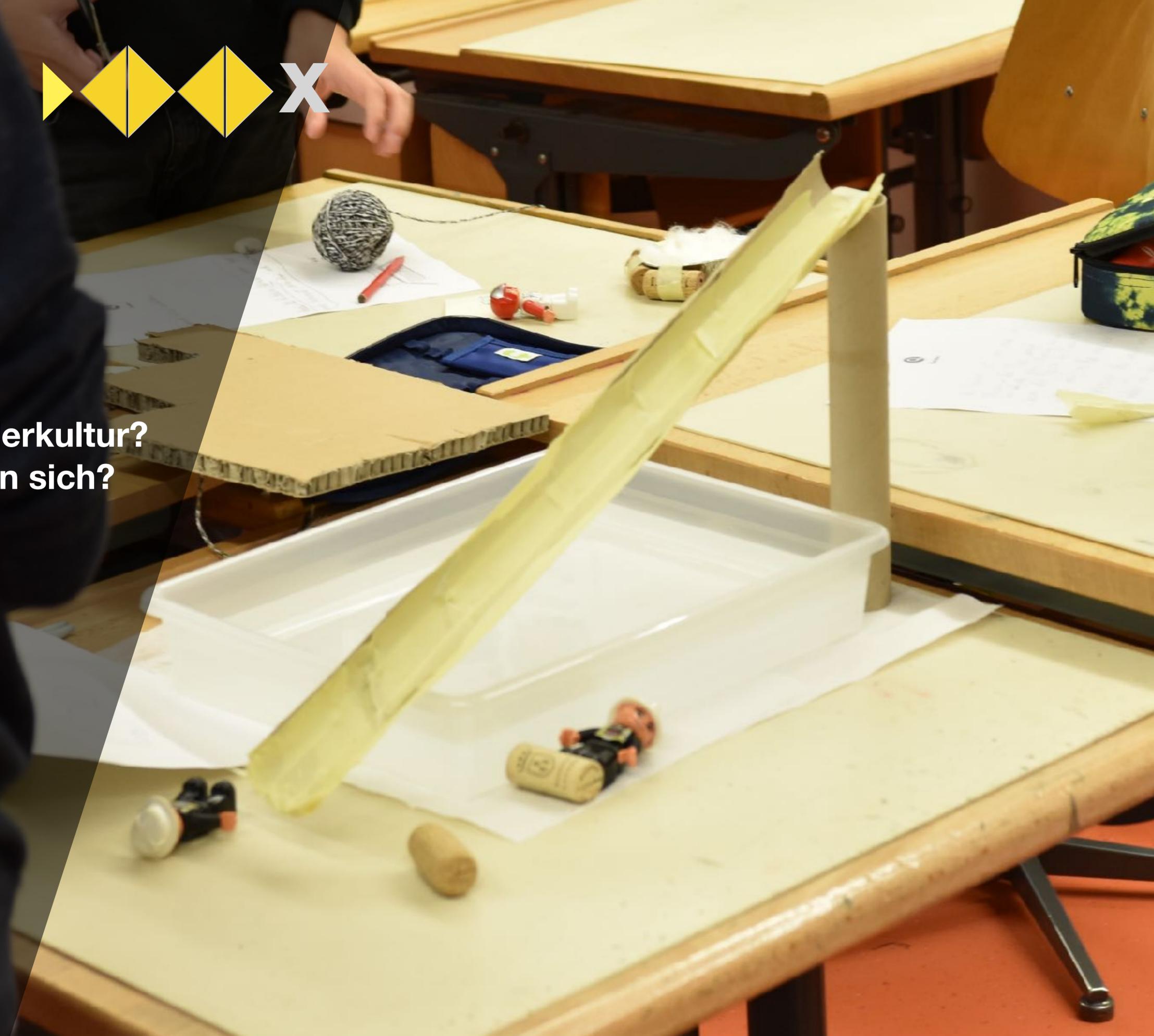




Prozessphase

# Prototyping

Was ist eine positive Fehlerkultur?  
Welche Materialien eignen sich?





Prinzip

Experimentieren





Prozessphase

# Präsentieren

Wie kommunizieren wir Ideen?

Darstellen  
Storytelling

Wie können wir  
die Sinnhaftigkeit von  
PA aufzeigen?





Prozessphase

# Präsentieren

Wie kommunizieren wir Ideen?

- Darstellen
- Storytelling



Prozessphase

# Lerngelegenheiten

Was lernen die Schüler:innen dabei?

- Problemlösungskompetenzen
- Prozesse gestalten
- Methodenrepertoire
- Selbstwirksamkeit



**Design Thinking nutzt die Vorgehensweise sowie das Methodenrepertoire von Designer:innen. Die Schüler:innen lernen Schritt für Schritt und co-creativ durch Prozesse zu navigieren.**

**„Design Thinking rapidly  
moves on to learning by  
making. Instead of thinking  
about what to build,  
building in order to think.“**

Tim Brown (2009)

# Workshop



**Wie können wir in der Schule mehr  
Kreativität kultivieren?**

**In der Klasse**

**In Kleingruppen**

**In der Schule**

# Timeboxing



Hochform oder Blockade?

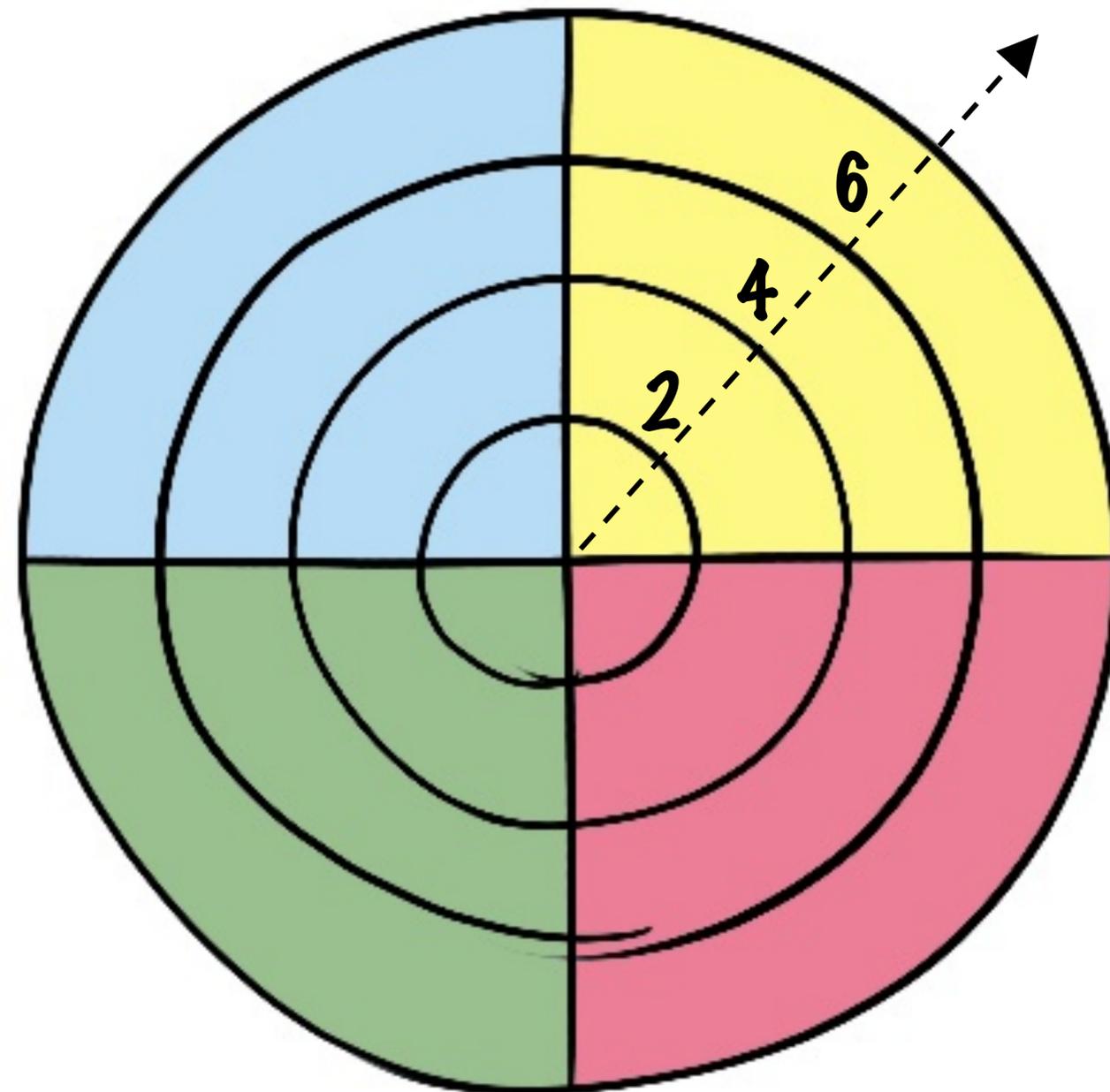
## Teamarbeit

### «Thinkers»

Analytisch  
Technisch  
Problemlöser  
Finanziell

### «Organizers»

Organisation  
Planung  
Administration  
Implementierung



### «Innovators»

Integration  
Konzeptualisierung  
Kreativ  
Innovativ

### «Humanitarians»

Lehren  
Schreiben  
Kommunikation  
Zwischenmenschlich

Teamarbeit

# Multiple Intelligenzen

Howard Gardner



Team

# Superhelden & Superheldinnen

Welche Helden  
Inspirierten euch  
in der Kindheit?



Superheld:in

**Pippi Langstrumpf**



Superheld:in  
**Wickie**



Superheld:in

# Wickielangstrumpf

Kombiniere die Superhelden.

Was sind eure  
Superkräfte?



# Workshop

## Design Thinking erleben

# EDUCATIONAL DESIGN THINKING

Jahrestagung  
2024

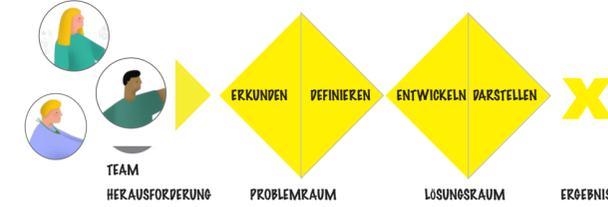
## Prinzipien

Im designbasierten Vorgehen halten wir uns an folgende Prinzipien:

- Visuell kommunizieren
- Kreativität ist willkommen
- Testen und Iterieren
- Kultur der Zusammenarbeit

## Prozessmodell

Der Doppelte Diamant ist eines von verschiedenen Prozessmodellen. Im Design Thinking arbeiten wir im Team. Wir bearbeiten eine Herausforderung, erkunden den Problemraum und definieren den Handlungsbedarf. Im Lösungsraum entwickeln wir Ideen, stellen diese als Prototypen dar und kommen so einem möglichen Ergebnis näher.

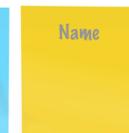


Quelle: Doppelter Diamant, Design Council, England

## 1. Team

Wer sitzt alles mit am Tisch? Zeichnet euch auf ein Post-it, stellt euch kurz mit Name und Funktion vor. Klebt euer Portrait auf das Flipchart.

🕒 25 min



Verteilt folgende Rollen:

👓 **Leser:in** Du liest die Aufgaben dem Team vor.

✍️ **Schreiber:in** Du bringst die Sätze auf Papier und das Flipchart.

🕒 **Zeitmanager:in** Du hast das Timing im Griff.

## 2. Herausforderung

Wir beschäftigen uns mit folgender Frage:

«Wie können wir in der Schule mehr Kreativität kultivieren?»

## 3. Erkunden

Tauscht euch über hinderliche Faktoren oder kritische Beobachtungen aus.

🕒 25 min

Der Raum ist nicht geeignet

Die Zeit ist zu knapp

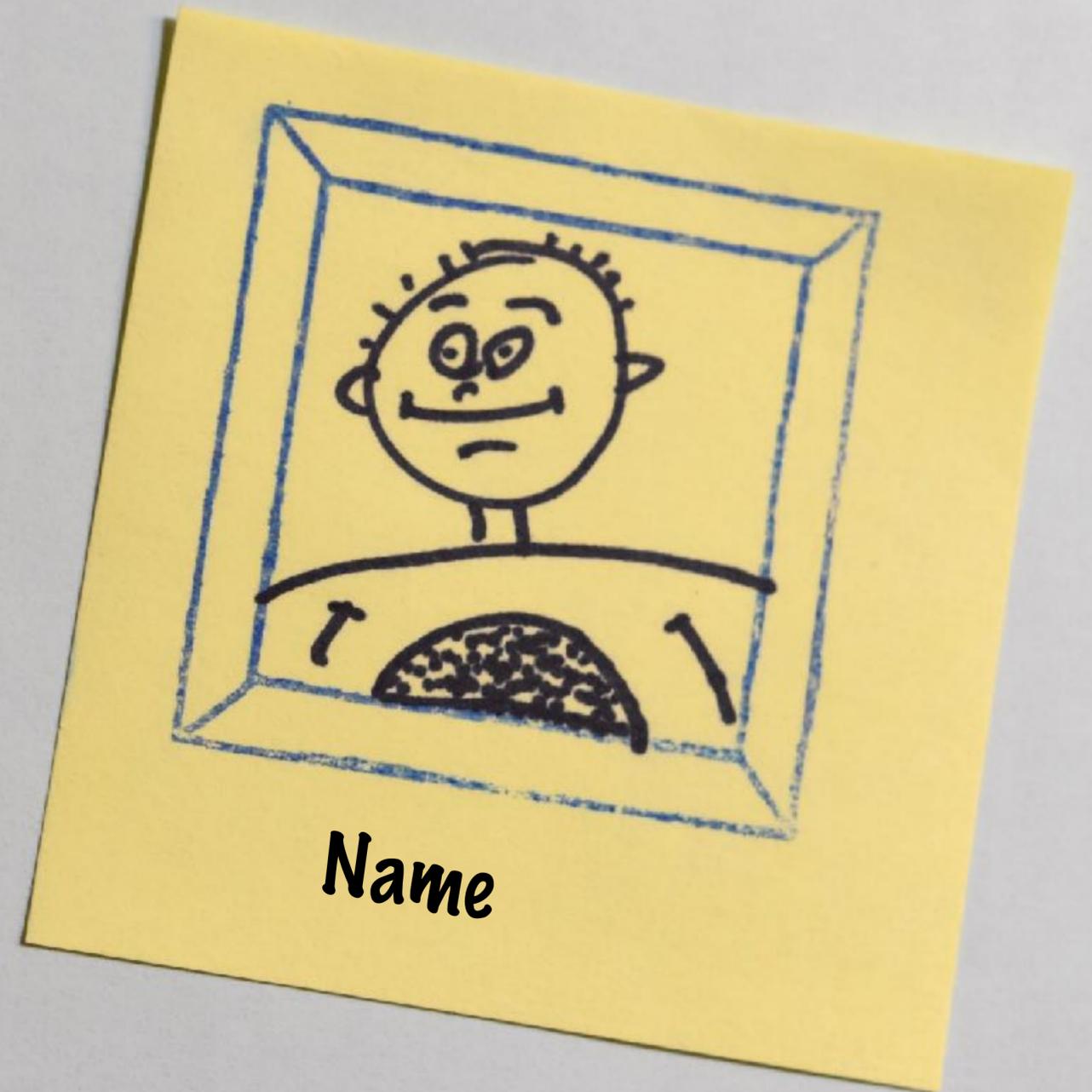
.....

Team

## Visualisieren

Skizziere dich auf ein Post-it und schreibe dein Name dazu.

Stellt euch gegenseitig vor.



Zusammenarbeit

# Rollen



**Zeitmanagement**



**Kompass**



**Schreiber:in**



**Regeln**



**Sprecher:in**

**Zusammenarbeit**

# **Verantwortlichkeiten**



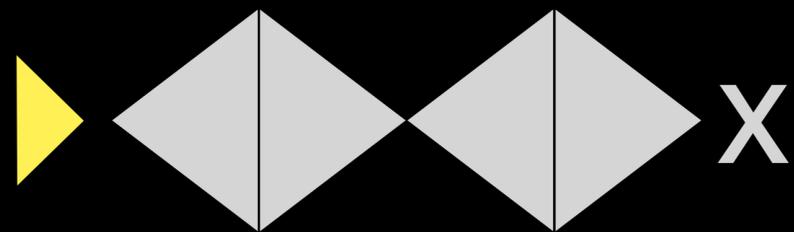
**Zeitmanager:in.**



**Leser:in**



**Schreiber:in**

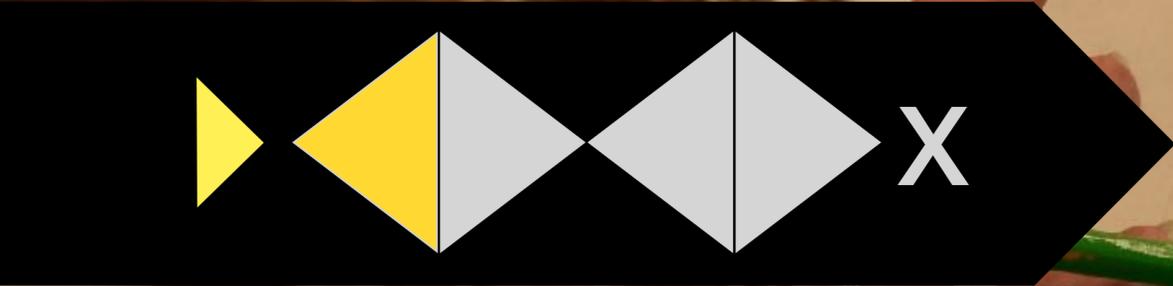


Beispiel

# Tabakprävention

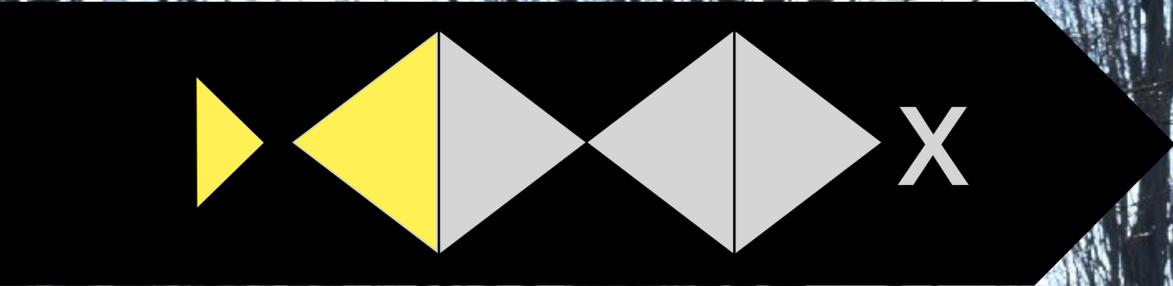
Wie können wir  
andere Schüler:innen  
sensibilisieren?



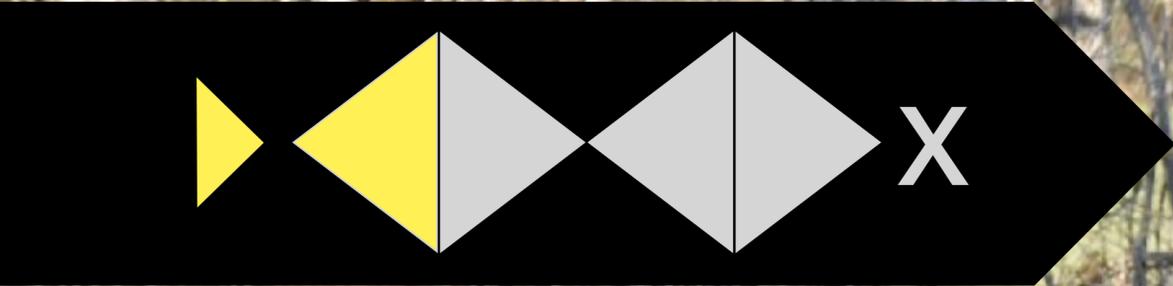


**Anknüpfung an die eigene Lebenswelt**

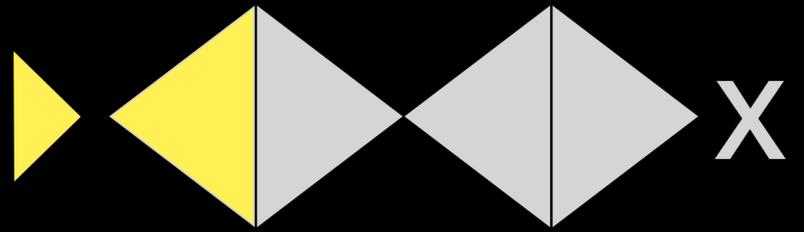




explorieren

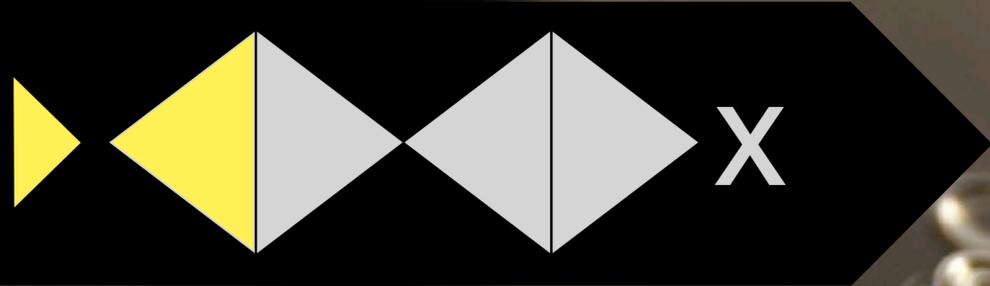


Digitale Medien  
nutzen



Zuhören





# INTERVIEWS PLANEN

## INTERVIEWS FESTHALTEN

Das ist unser Interviewpartner:

Sasha  
Namenname

36  
Alter

Eigenschaften (Beruf, Interessen, Merkmale):  
Kontrolle

Was hat unser Interviewpartner gesagt / getan:  
Notizen auch über Beobachtungen und Dinge, die Ihren Interviewpartner  
ausmachen und / oder hervorstechend sind (wie fröhlich, wütend oder traurig machen)

Was zuphören 13  
3 Jahre später  
3 Jahre später

Kindarbeit  
↳ was beschrieb  
↳ was ist im "Gefühl"  
Beschreibung  
↳ wie nicht beschrieb



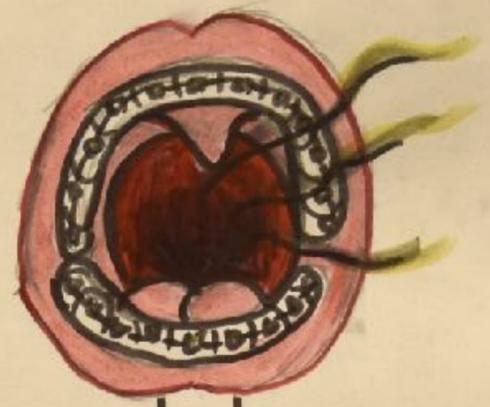
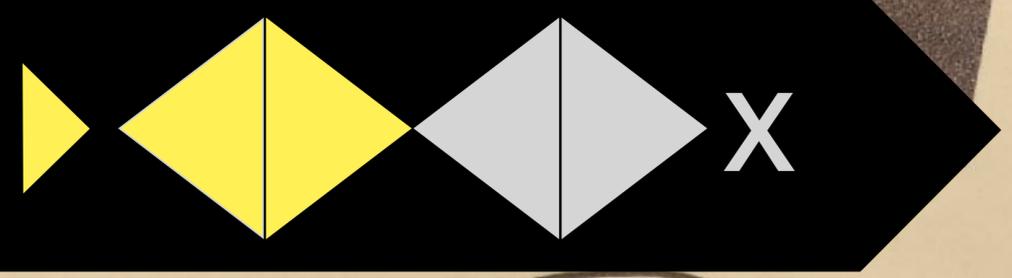
⚡ Das fanden wir besonders spannend / widersprüchlich:  
er hat ein Kind, ist aber  
die Kindarbeit.

dokumentieren

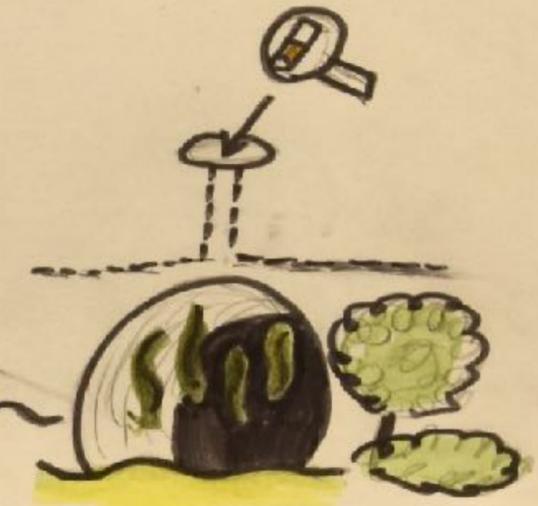
Aufnahme 2. Teil  
Ein Gespräch mit 11 Jahre  
Sommer 1 pro Woche  
von Schram

!!! Das hat uns wirklich überrascht:  
Wiederholte  
des Interview

visualisieren



Zigaretten  
Stummel durch



Kanalisation  
Verschmutzung

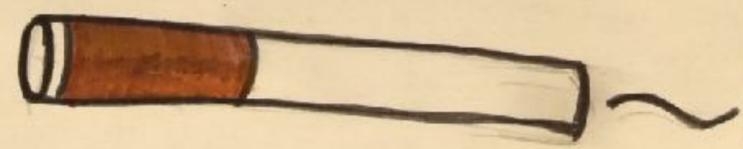
Passivrauchen  
andere Leute  
leiden mit!



Raucher verbod



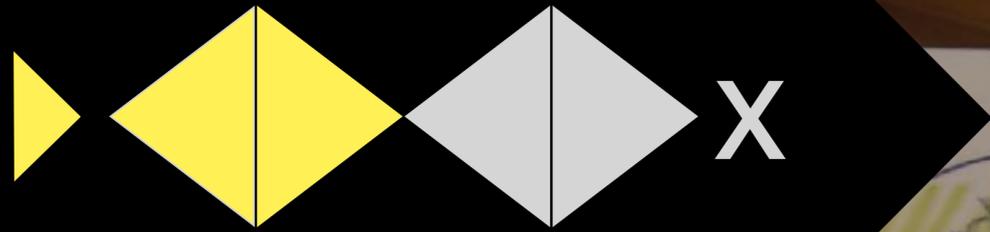
Zigaretten  
rauchen  
verboten,  
wahr mit  
dem Stummel?



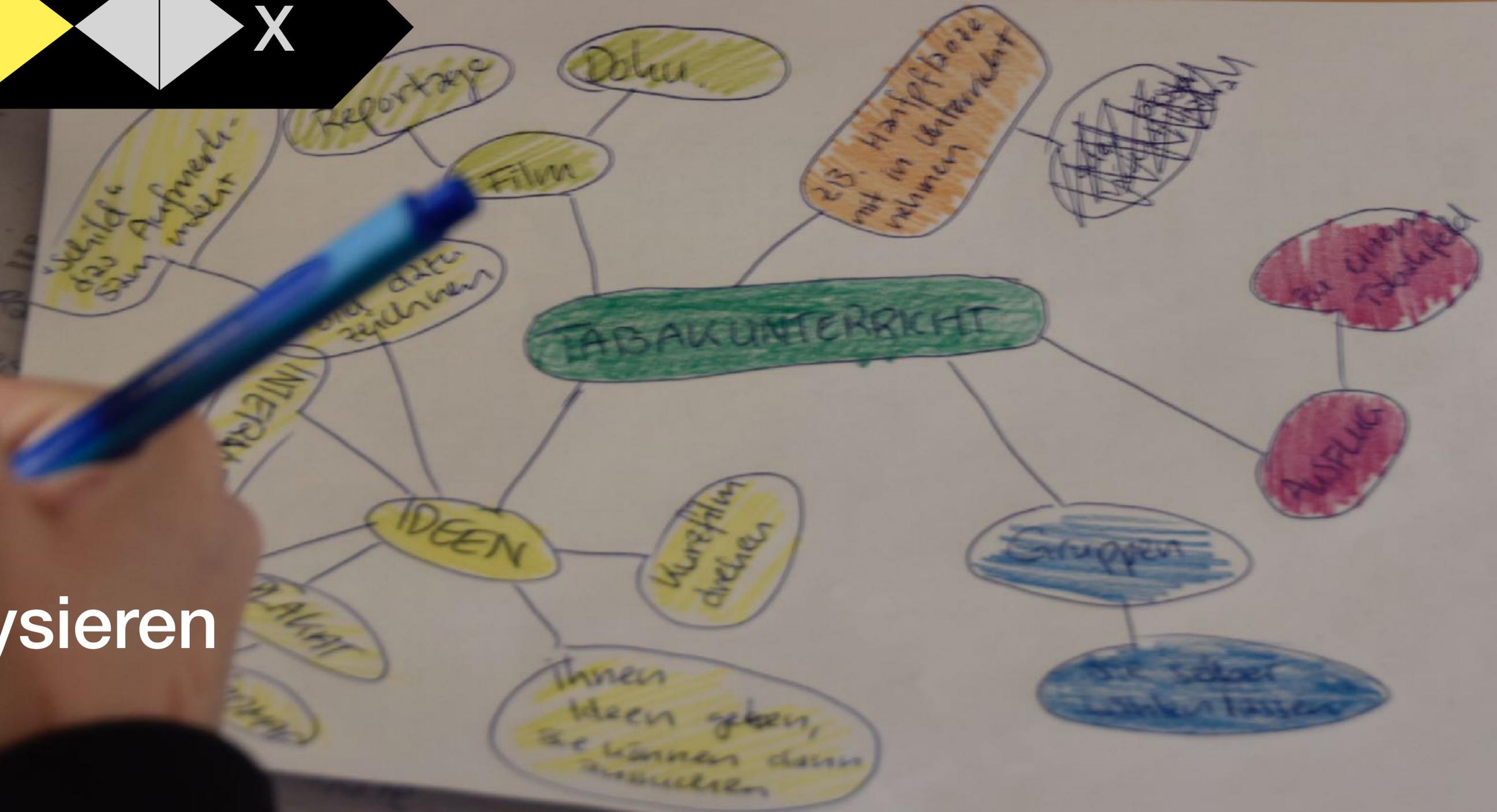
Rauchen  
im Restaurant

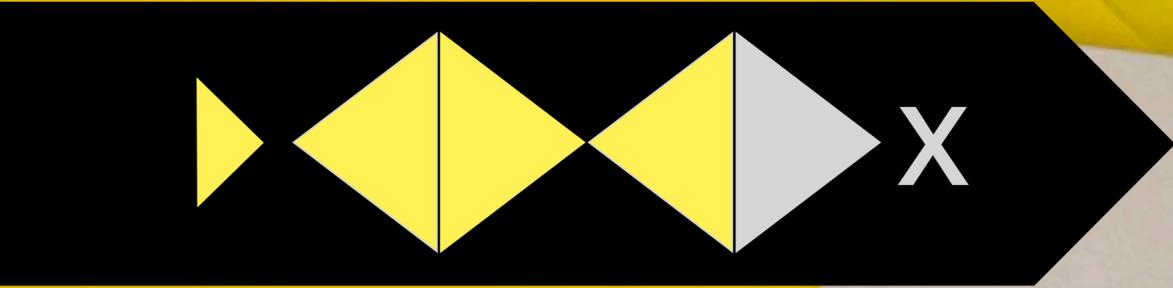
Pause zu schnell





analysieren

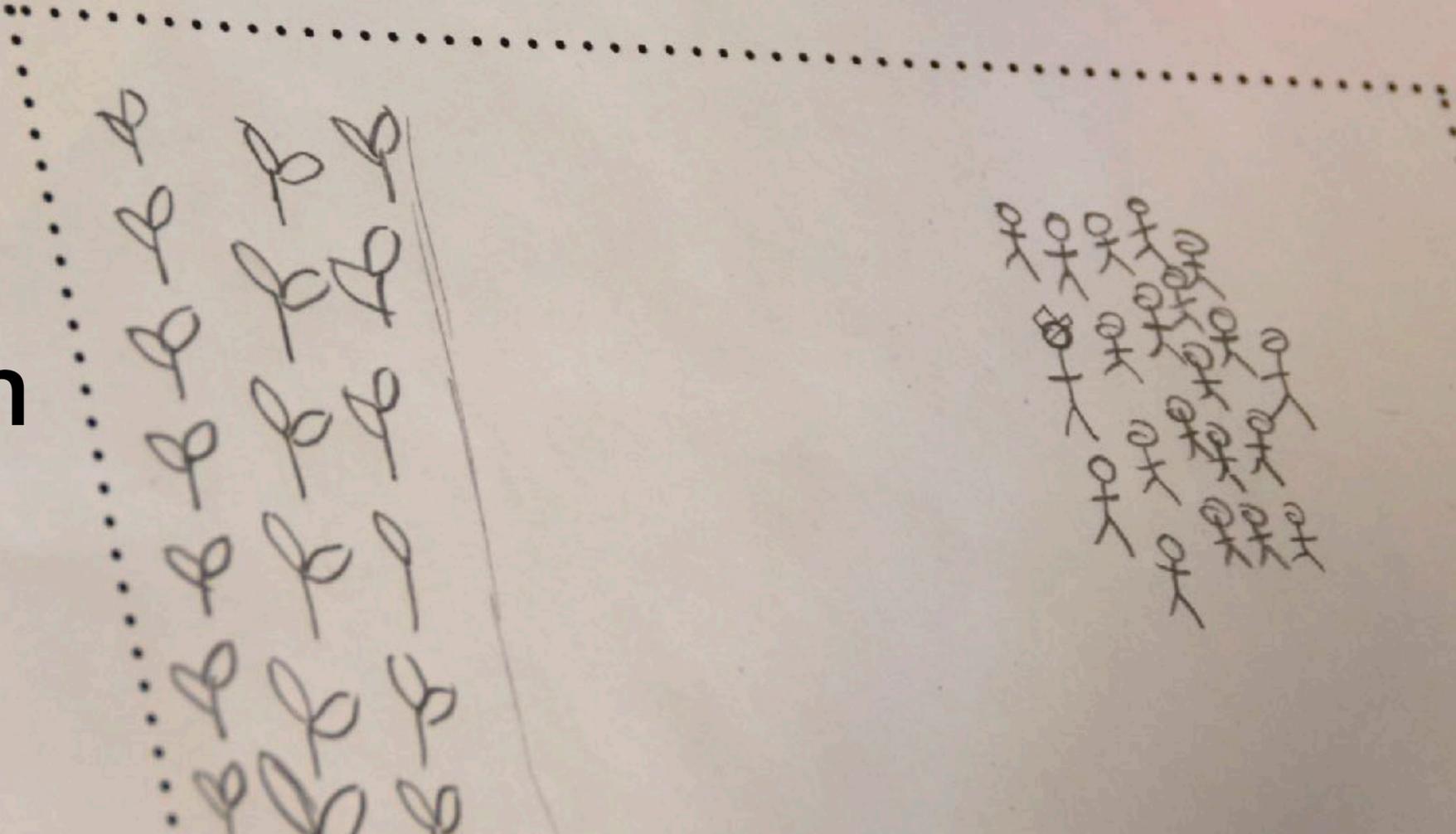




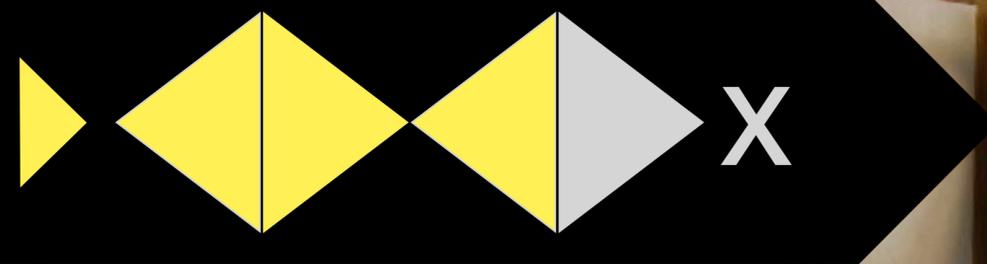
AUSFLUG  
auf  
PLANTAGE



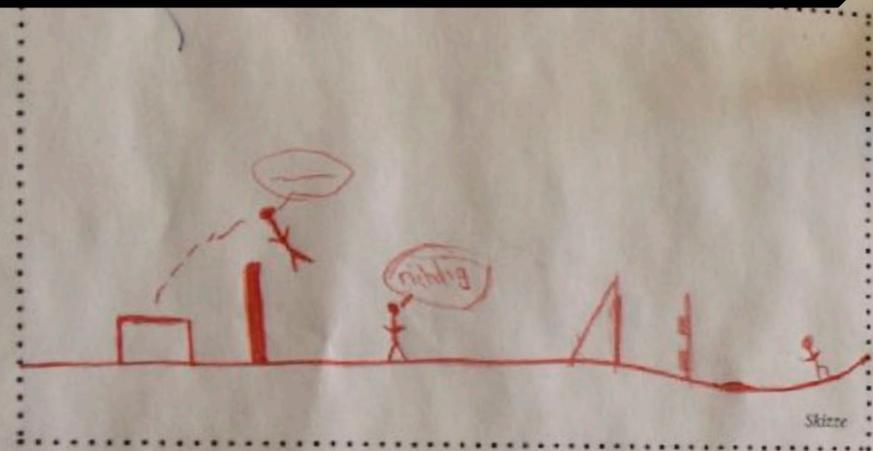
Meine Idee



Ideen generieren



Interesse  
bekunden



Titel

Parcour

Beschrieb

Man muss während dem Parcour Fragen zum Thema beantworten um weiter zu kommen. Wer alle Fragen beantwortet erhält einen Preis.

Warum ist das cool?

Besuch auf  
Plantage



Titel

Besuch auf Tabak Plantage

Beschrieb

Wir interessieren uns für diese Thema und wie das gemacht wird. Was da drinnen ist, auf Tabak plantage.

Warum ist das cool?

Es ist super spannend und auch dringlich.

Schaufenster  
einrichten  
(Umbau)



Titel

Schaufenstergestaltung

Beschrieb

Die Kinder kriegen verschiedene Schaufenster in der Stadt und die Möglichkeit diese einzurichten.

Warum ist das cool?

Die Kinder können kreativ zeichnen und basteln und ihr Werk präsentieren.

Abhängige  
Person



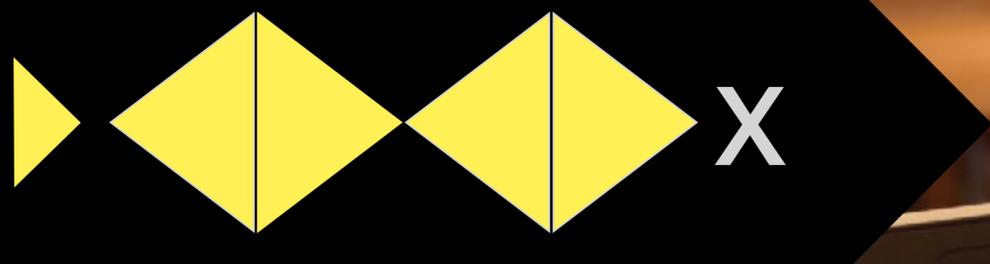
Meine Idee

Meine Idee

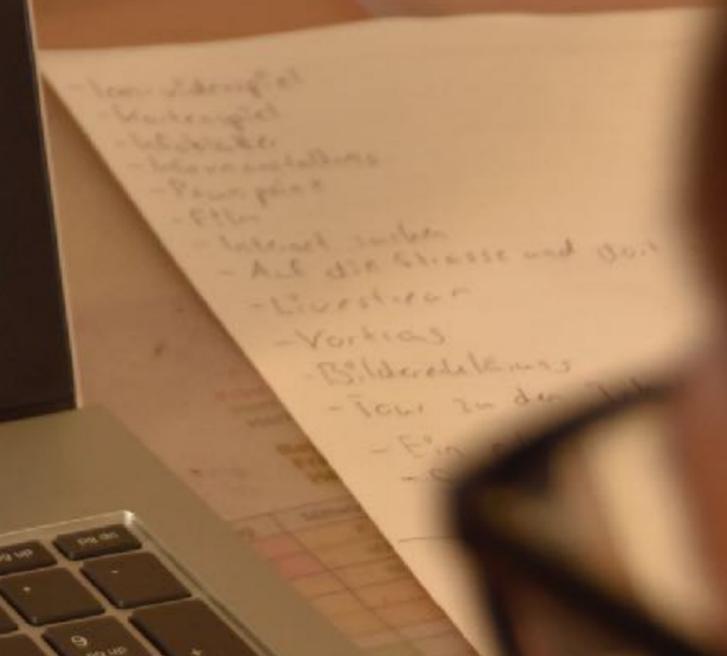
Meine Idee

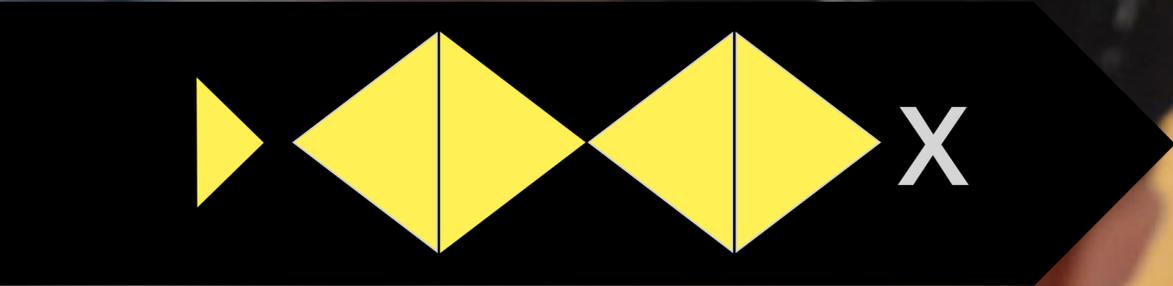
Meine Idee

Meine Idee

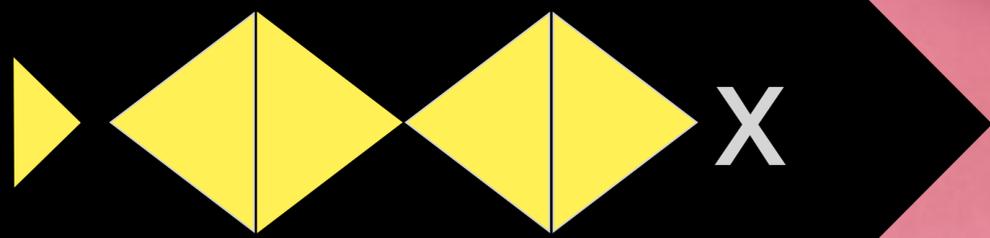


Potenziale  
entfalten





voneinander lernen



# Prototypen testen



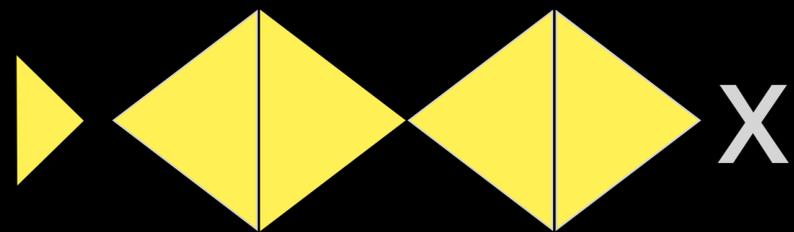
Cleo Beschriftet die Pflanze

☛ eine sehr  
Mir gefiel,  
es zu

☛ Musik vielleicht etwas  
harte?! Es war ziemlich  
kurz.

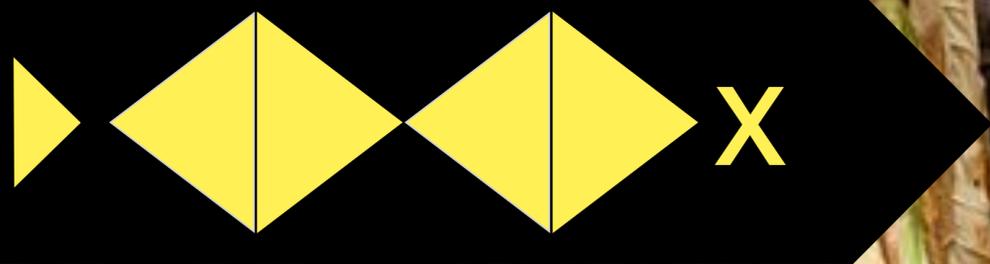
☛ eine sehr  
über mich die  
nicht

☛



präsentieren





**Umsetzen**

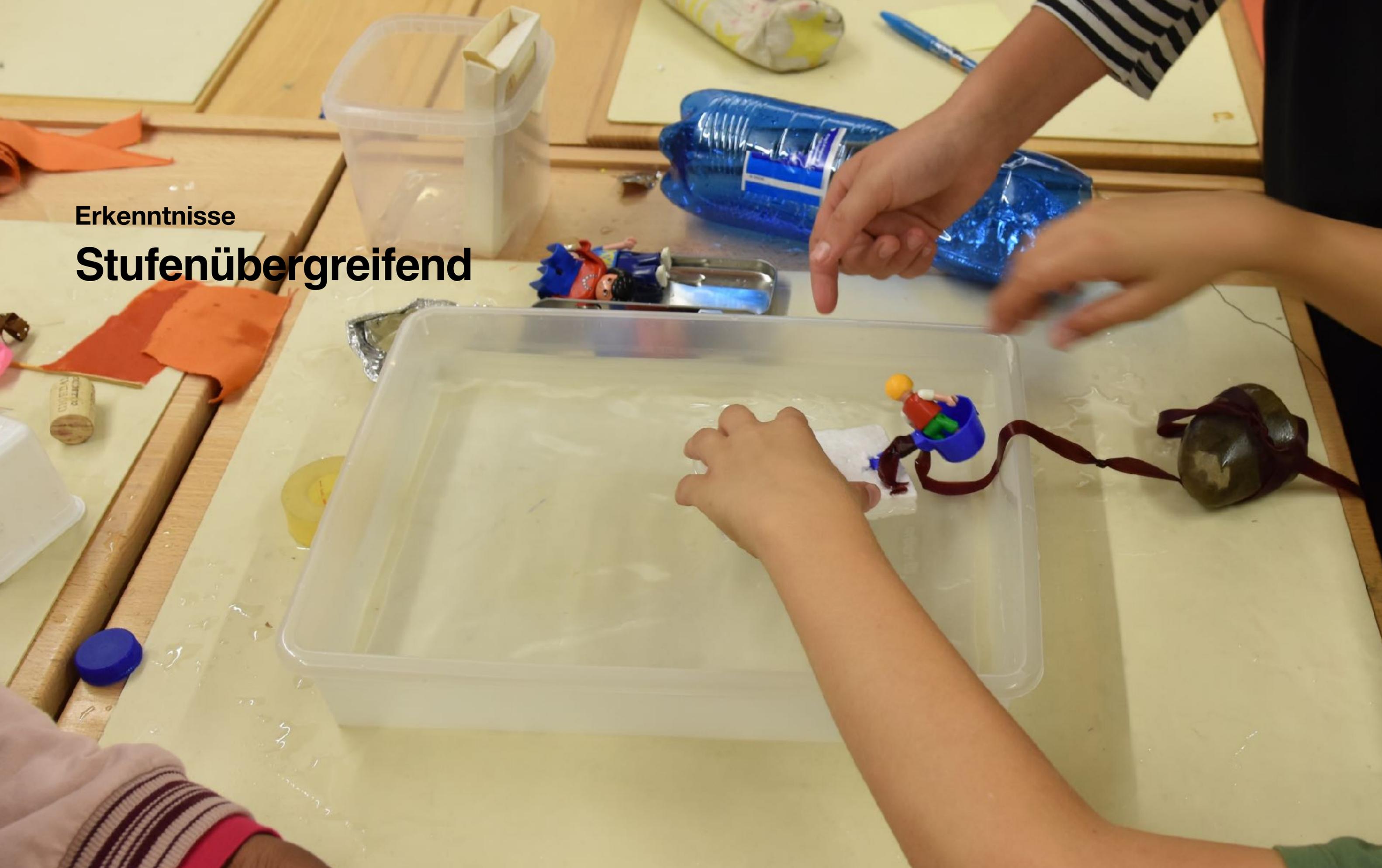
Erkenntnisse

**Ehrliche Komplimente**



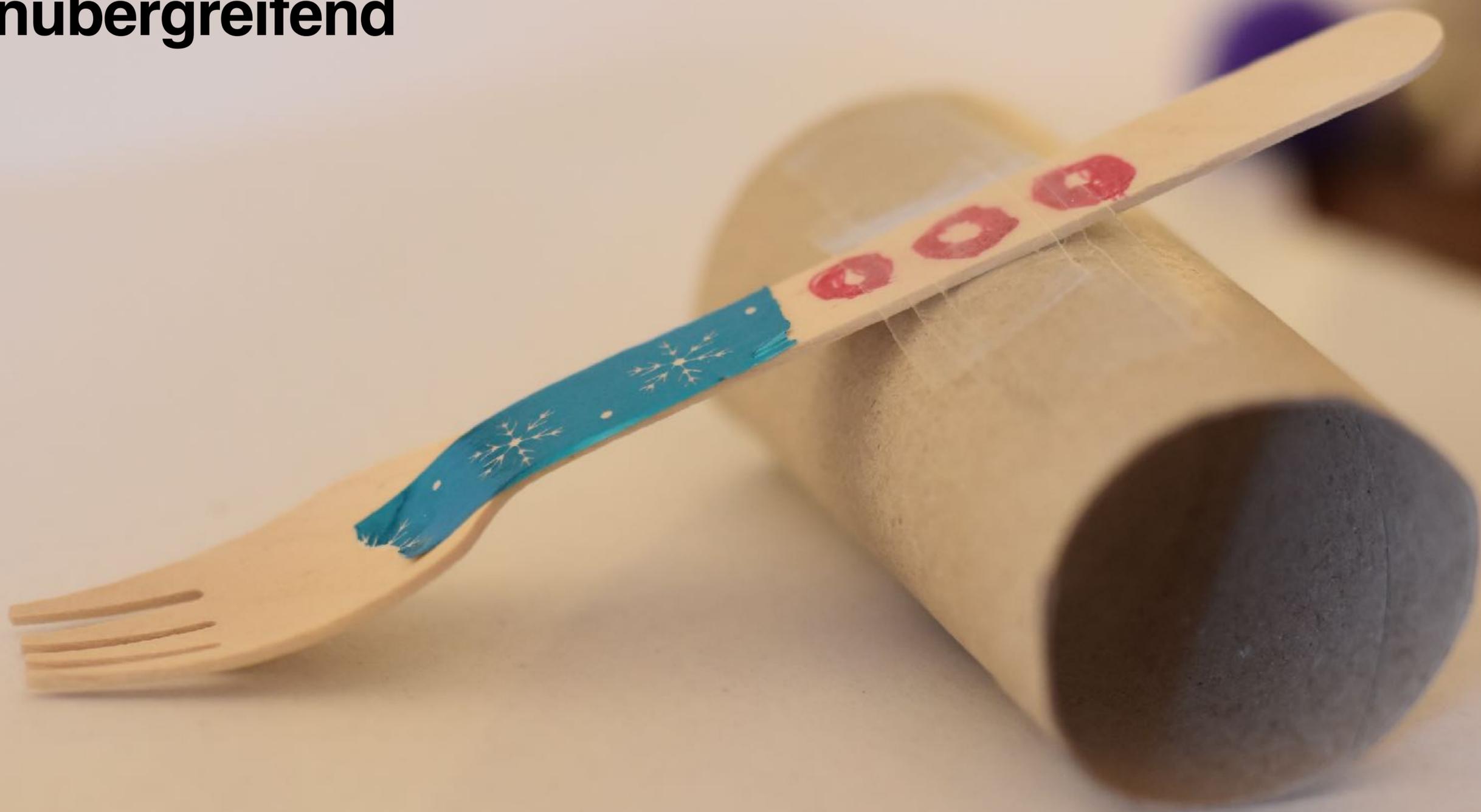
Erkenntnisse

**Stufenübergreifend**



Erkenntnisse

**Stufenübergreifend**



Erkenntnisse

Vom Kindergarten...



Erkenntnisse

**... bis ins Gymnasium**



Erkenntnisse

# Lehrperson als Lernbegleiter



Erkenntnisse

# Fächerübergreifend



# Lehrmaterialien

# Surroundings

## éducation 21



Mitverantwortung für das nähere Umfeld

Arbeitsmaterial

surroundings – Mitverantwortung für das nähere Umfeld  
Design Thinking

### Wann erleben wir Stress?

**Erkunden**  
Während dieser Prozessphase taucht ihr in das Thema ein und sammelt so viele Informationen wie möglich über eure Aktionen und Emotionen.  
Sucht nach bestimmten Situationen, die bei euch Stress auslösen, und überlegt, was die Gründe dafür sein könnten.

Aktion: aufstehen, Schulweg, essen, Bewegung, Lieblingsfach, Schulweg

Emotion (😊): Hunger, Konflikt mit Freunden

Zeit: 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

**Methode**  
Diese Methode heißt «User Journey», auf Deutsch «Nutzer-Reise». Ziel dabei ist, dass wir herausfinden, welche Emotionen die verschiedenen Aktionen auslösen.

**Auftrag**  
Gemeinsam befüllt ihr die Zeitlinie mit Aktionen. Dann zeichnet jede/r seine/ihre persönliche Emotionskurve.  
Vergleicht im zweiten Schritt eure Empfindungen. Wo findet ihr bei allen ähnliche Situationen, die Stress auslösen?  
⌚ Wechselt nach sieben Minuten von der Einzelarbeit zum gemeinsamen Besprechen.  
✍ Zeichne die gemeinsamen Stresssituationen und Emotionen ein.

Sobald ich auf dem Fußballfeld bin, ist jeglicher Stress vergessen!

ResponsAbility empowered by Free. Fair. Future.

12

Arbeitsmaterial

surroundings – Mitverantwortung für das nähere Umfeld  
Design Thinking

### Wir blicken zurück.

**Reflektieren**  
Betrachtet eure Arbeit und Vorgehensweise durch eine scharfe Brille. Zwischendurch ist es wichtig, innezuhalten und eine Situation kritisch zu beleuchten, aber auch positive Ereignisse zu erkennen und zu benennen. Dies fördert das Reflexionsvermögen.

**Perspektiven**  
Versucht, aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu schauen und wichtige Punkte zu benennen.

**kritisch**  
– anderen gefällt die Idee nicht

**optimistisch**  
– wir hatten es lustig im Team

**analytisch**  
– unsere Idee braucht viel Zeit

**Auftrag**  
Wir betrachten unseren Prozess, das Ergebnis sowie die Teamarbeit aus verschiedenen Perspektiven. Jede/r wählt eine Brille und wechselt sie in der nächsten Runde.

- Seid ihr zufrieden mit dem Ergebnis?
- Wie war der Prozess?
- Was hat euch erstaunt?
- Was würdet ihr anders machen?
- Wie war die Teamarbeit?

📄 Schau, dass alle zu Wort kommen und verschiedene Perspektiven einnehmen.

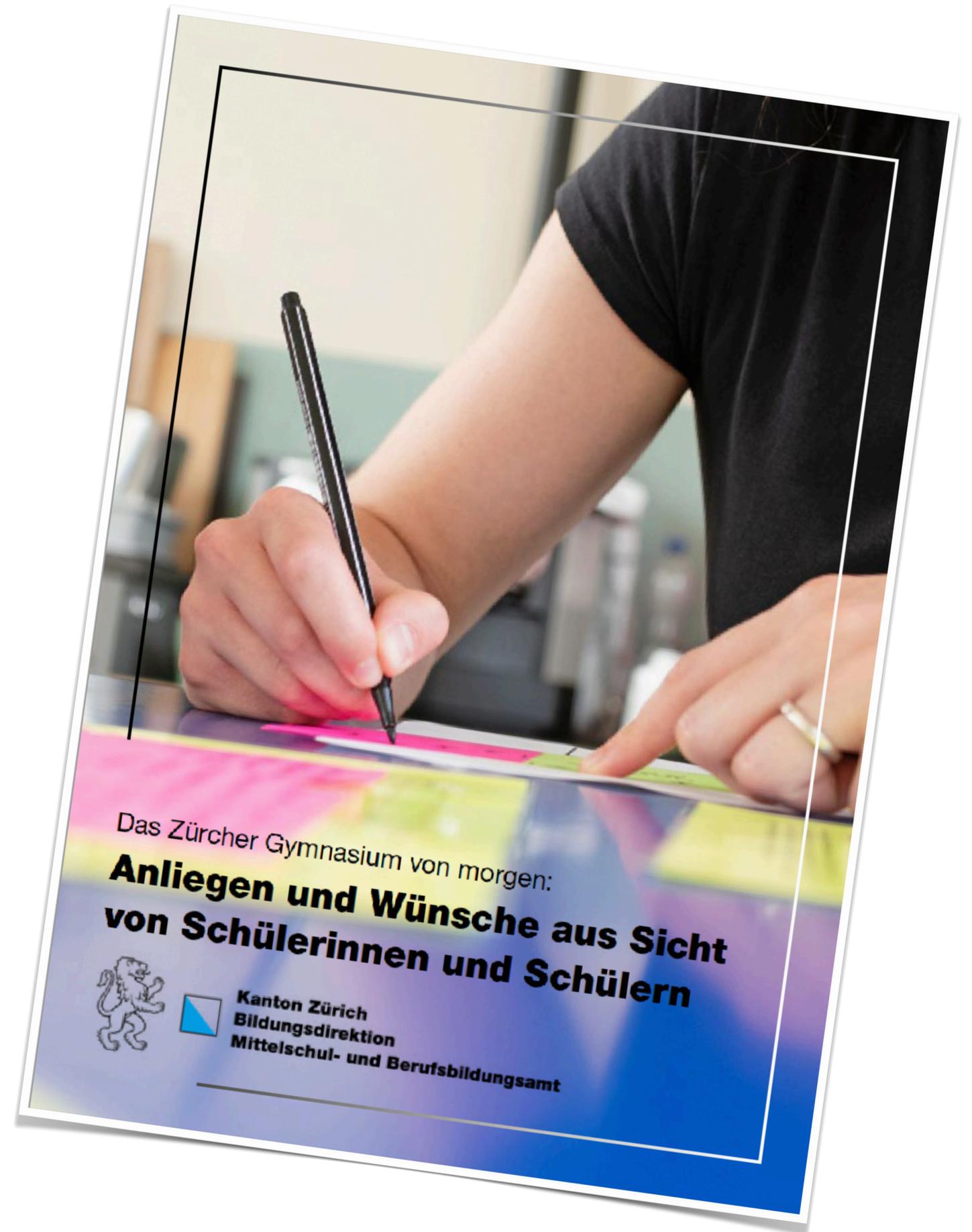
ResponsAbility empowered by Free. Fair. Future.

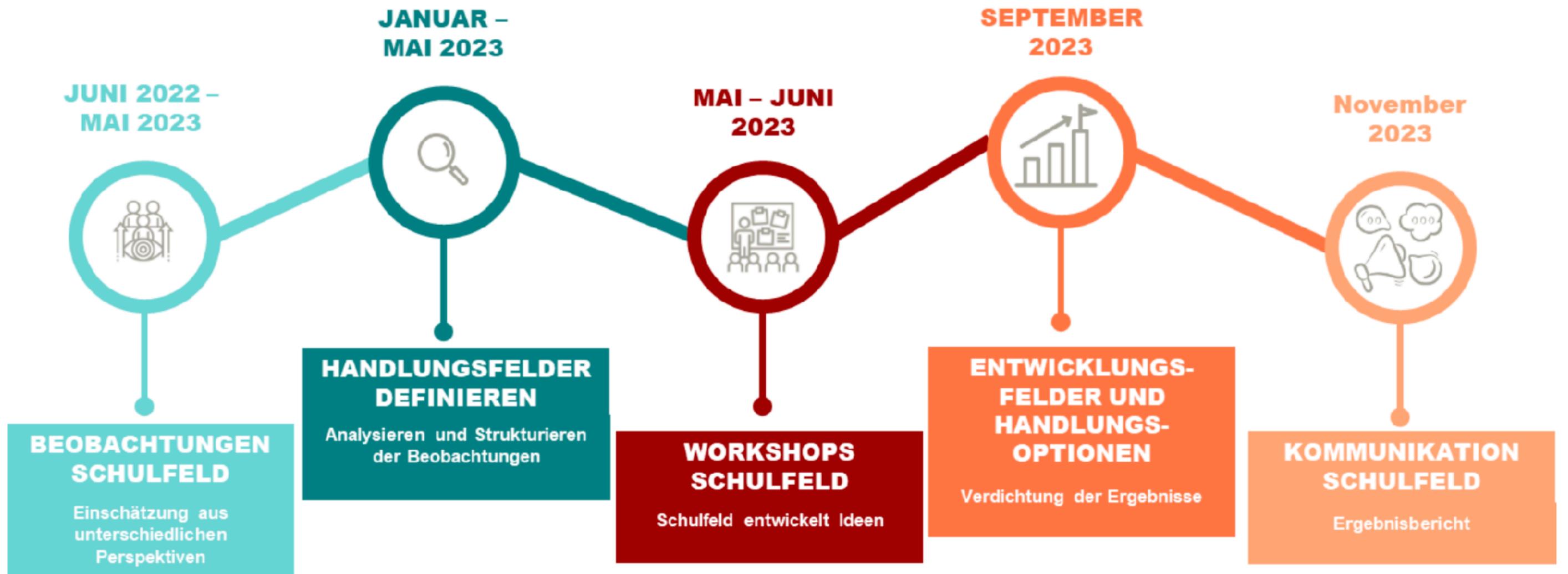
22

# Projektbeispiel **vorwegZH**

## Weiterentwicklung der Gymnasien im Kanton Zürich

Bildungsdirektion, Mittelschul- und Berufsbildungsamt, Kanton Zürich





# Fokusgruppe Schüler:innen



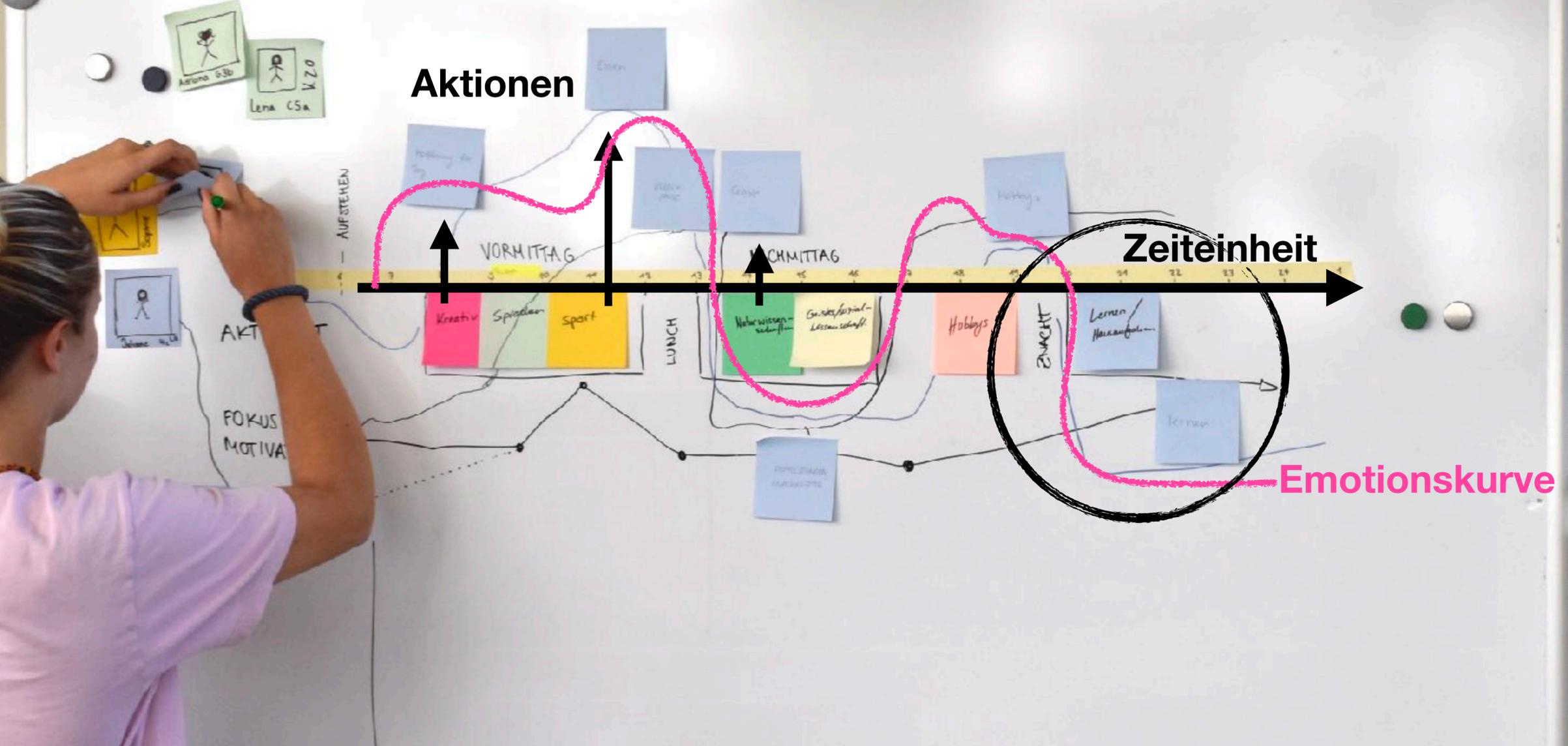
# Fokusgruppe Studierende

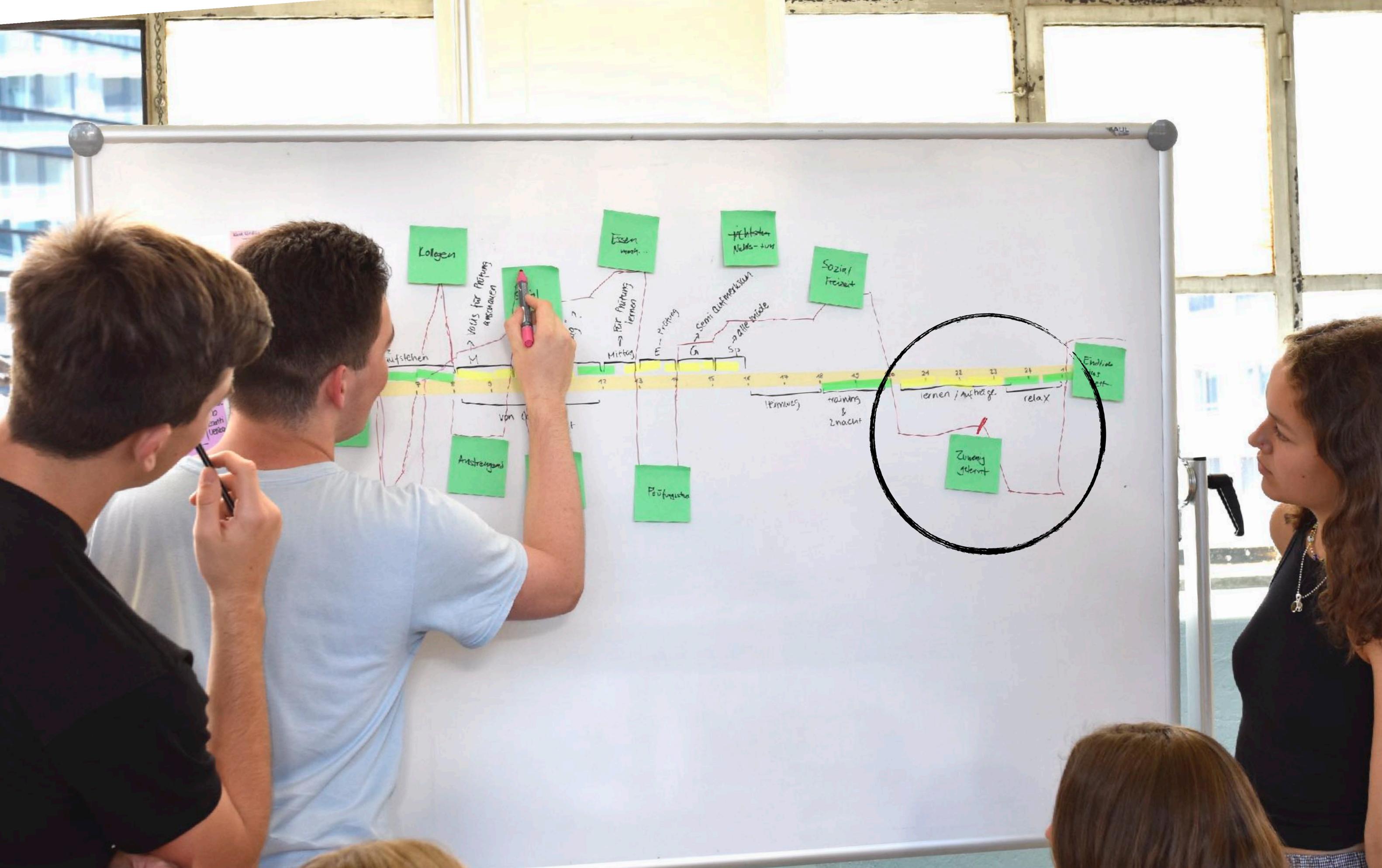


A group of people are gathered around a whiteboard in a meeting room. The whiteboard is covered with numerous yellow sticky notes. A woman in the foreground, wearing a white t-shirt and a watch, is pointing at a sticky note. A man with glasses and a white t-shirt is looking at the board. In the background, another woman is visible. The room has a whiteboard with a large white outline of a person's head and shoulders. There is a candelabra and a red mug on a table in the background.

**Fokusgruppe**  
**Berufseinsteigende**

# Methode Nutzerreise





Kollegen

Eisen mach...

Nichtster Nichts-tun

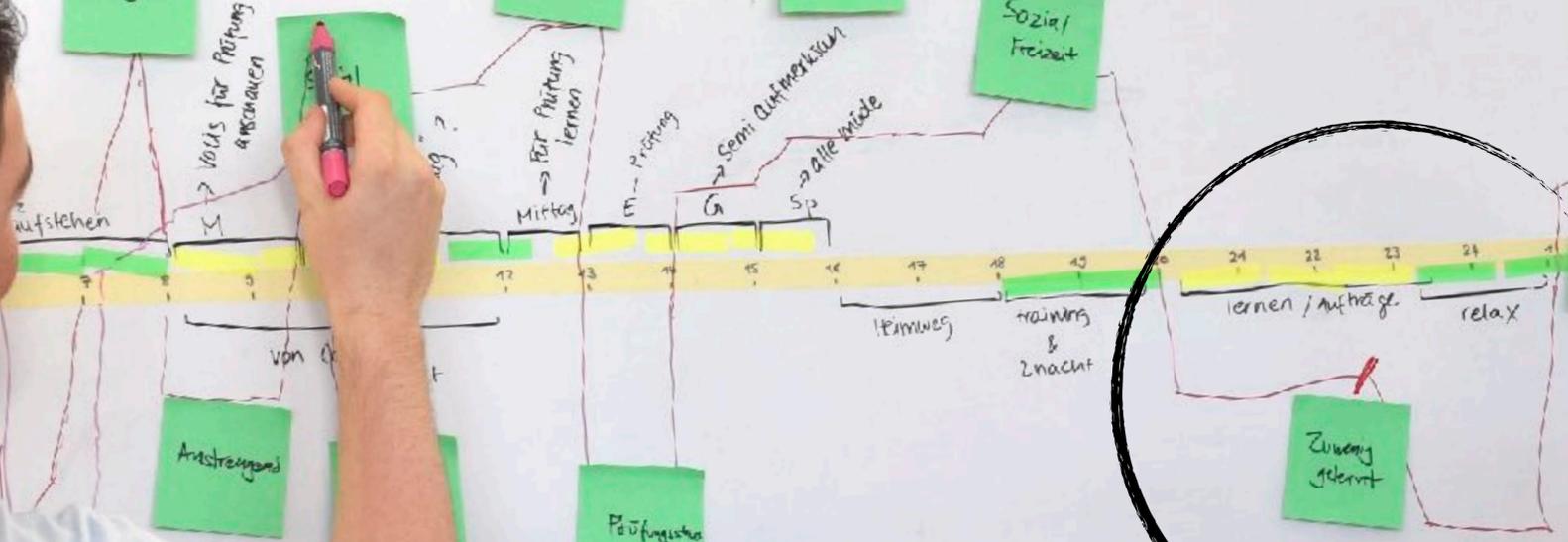
Sozial Freizeit

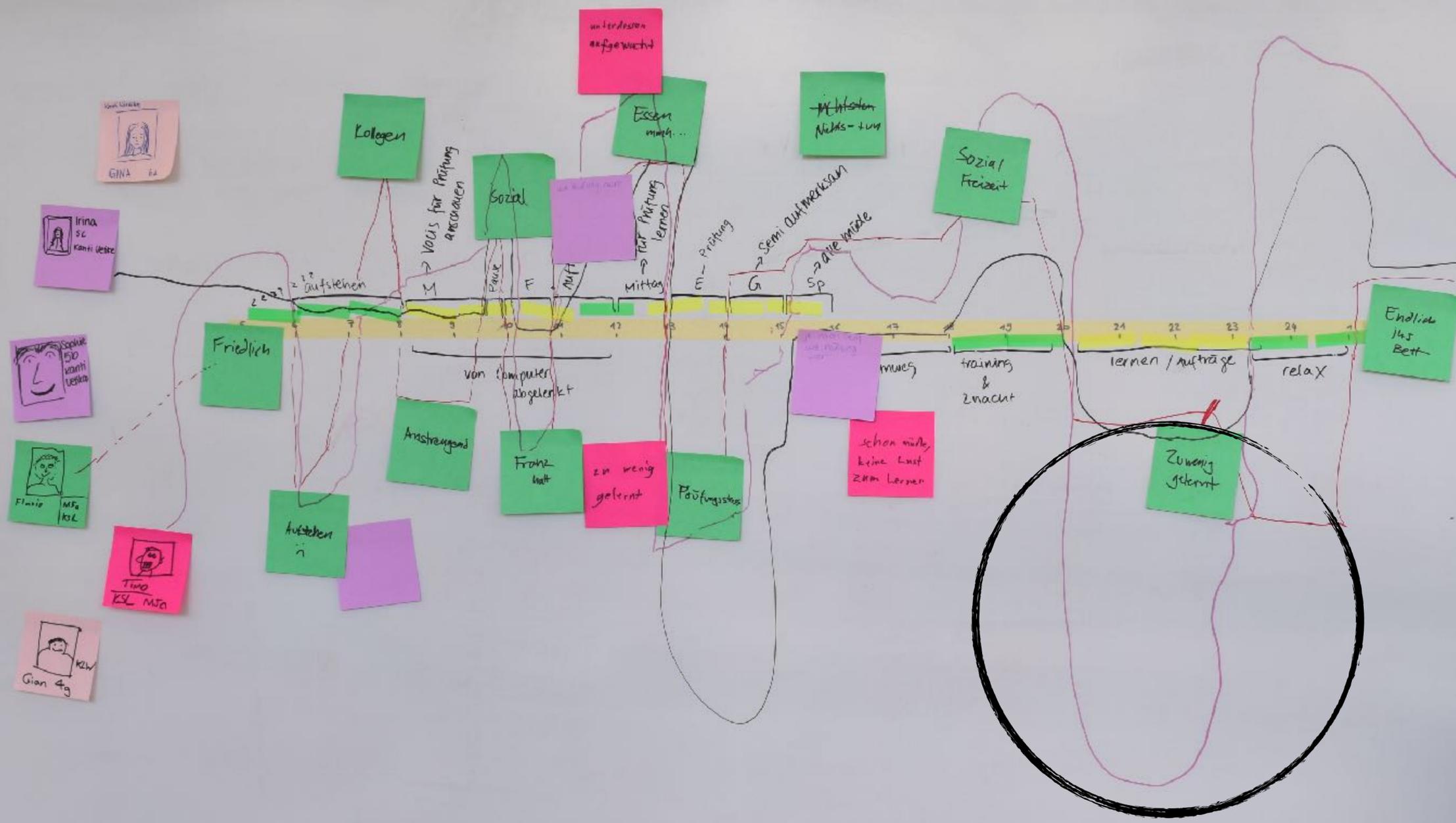
Endlich was nett

Anstrengend

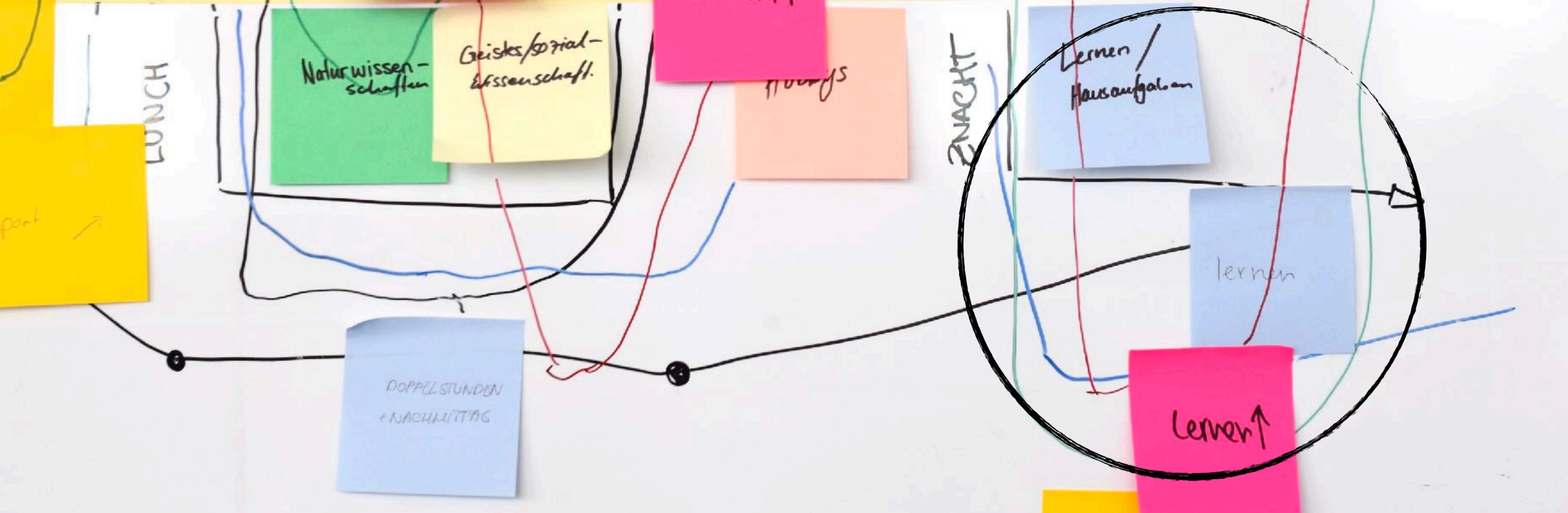
Prüfungstermin

Zwang gelernt









**„Die Schule ist  
nie zu Ende!“**

Lunch  
→ Essen

Geistes/sozial  
?

Hobbies ↑

NW ↓  
nachdem  
essen

Mittag  
pause  
essen

nach dem lernen

Znacht ↑

Naturwissen-

Geistes/sozial-  
wiss. haft.

lernen

DOPPELSTUNDEN  
+ NACHMITTAG

lernen ↑

# Hausaufgaben abschaffen?

Nau.ch Front Für mich Lokal Shop

Home News Politik Sport People Polizeimeldungen Wirtschaft Digi

Home > News > Schweiz

## Schüler überlastet: Zürcher Gymi will Ufzgi abschaffen

...n leiden Jugendliche in der Schweiz unter grosser Belastung. Ein deshalb die Hausaufgaben ganz abschaffen.



Iceberger  
<https://joshdata.me/iceberger.html>

NZZ magazin

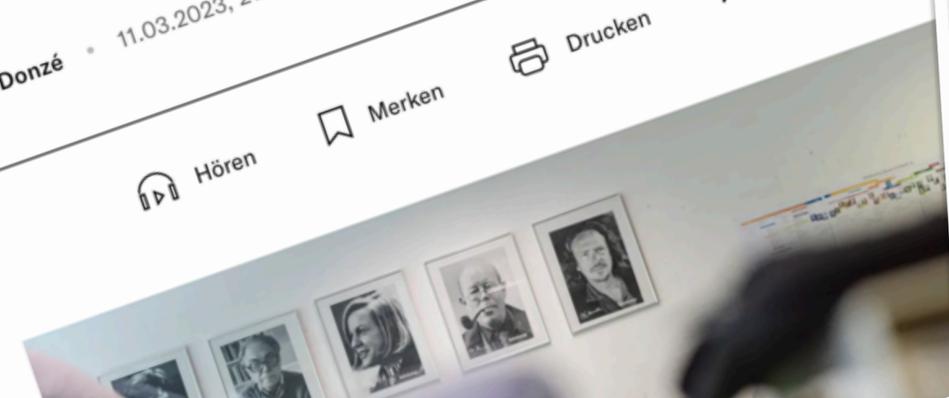
NZZ am Sonntag

## Gymis wollen Hausaufgaben abschaffen

Schülerinnen und Schüler an den Gymnasien sind zunehmend überlastet. Sie geben Hobbys auf und leiden psychisch. Darum möchten Rektoren Druck abbauen.

René Donzé • 11.03.2023, 21:45 Uhr

Hören Merken Drucken Teilen



Abonnieren

TA ZÜRICH

Stadt Region

Startseite | Zürich | Überlastete Schüler:innen und Schüler: Zürcher Gymis wollen Hausaufgaben reduzieren

## Überlastete SchülerInnen und Schüler

### Zürcher Gymis wollen Hausaufgaben reduzieren

Depressionen, Schulvermeidung oder Essstörungen: An Kantons...  
leiden Jugendliche unter der grossen Belastung. Nun wollen Rel...  
Massnahmen treffen.

Crsin Zander  
Publiziert: 12.03.2023, 14:41

# Ideen auf Knopfdruck!

Wie geht das?



Ideenfindung

## Denkraum erweitern

- Analogien
- Assoziationen
- Bewegung
- Gespräche



Ideenfindung

## Regeln

- Gross denken
- JA und ... (kein Aber)
- Quantität vor Qualität
- Keine Wertung



Methode

# Gedankenfluss

Baut auf den Ideen  
der anderen auf.







Methode

## Heisse Kartoffel

Wer die Kartoffel fängt,  
nennt eine Idee.

Methode

# Inspirationskarten



Wie beeinflussen  
Bilder eure Ideen?

Methode

ABC



Sucht Ideen mit den Anfangsbuchstaben  
des Alphabetes

Methode

## Napkintechnik

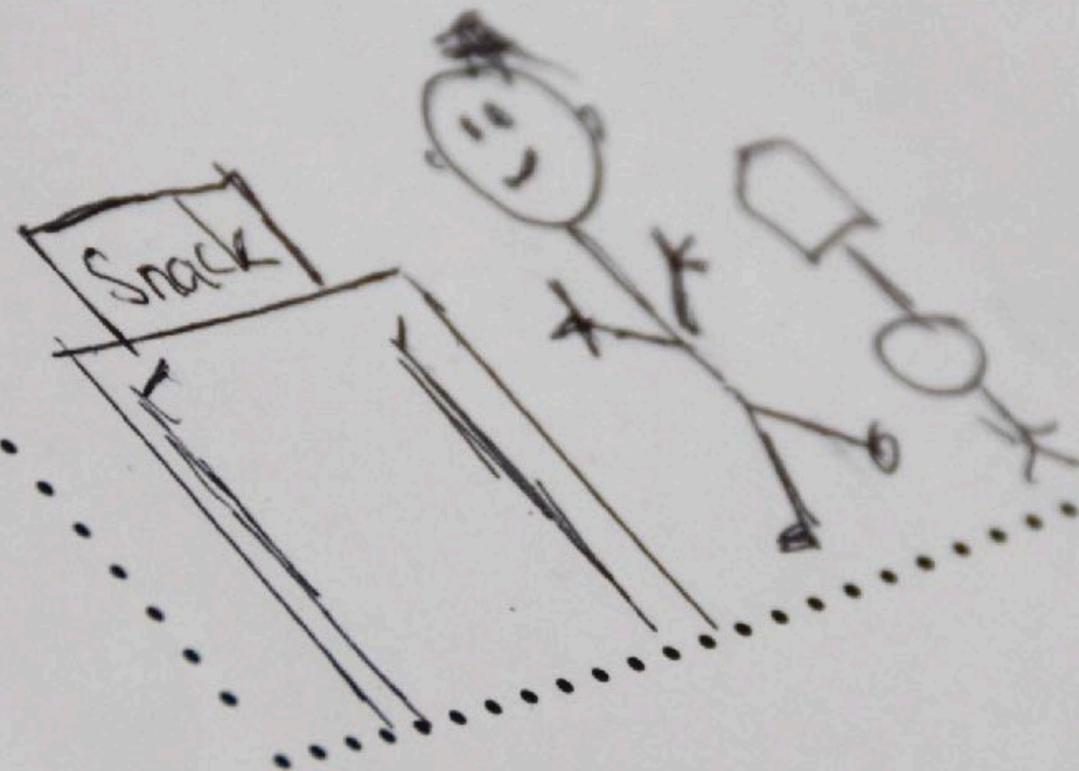
- Skizze
- Titel
- Beschrieb

NAPKINT  
- TITEL  
- KURZBESCHREIBUNG  
- SKIZZE

Methode

# Napkintechnik

- Skizze
- Titel
- Beschrieb



Titel

Snack

eigener Snack-Box

Beschrieb

hat ein

... es auf eine  
... und sich Gedanken darüber

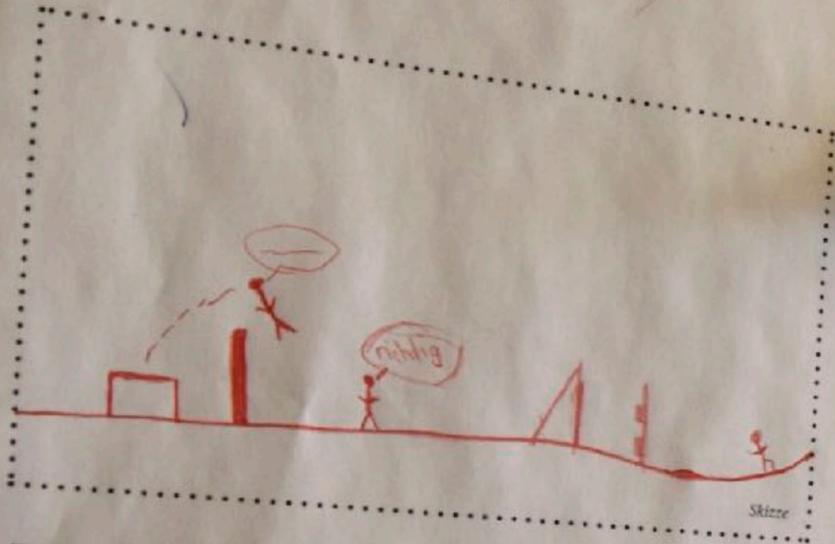
... eine Dokumentation aus dem  
... Thema besser zu verstehen. Da sie es sehen  
... und hören wird es leicht sein das Thema zu verstehen.  
Trenne bereit.

Titel  
Beschrieb  
Warum ist das cool?

Titel  
Beschrieb  
Warum ist das cool?



Meine Idee



Titel

Quizrauf

Beschrieb

Man muss während dem Quizrauf Fragen zum Thema beantworten um weiter zu machen. Der Gewinner erhält einen Preis.

Warum ist das cool?

Besuch auf  
Plantage



Meine Idee



Titel

Besuch auf Tabak Plantage

Beschrieb

Wir interessieren diese Thema und wir sind gespannt was da drinnen ist. Auf Tabak plantage.

Warum ist das cool?

Es ist super spannend und auch neugierig!

Schaufenster  
einrichten  
(Wechung)



Meine Idee



Titel

Schaufenstergestaltung

Beschrieb

Die Kinder kriegen verschiedene Schaufenster in der Stadt und die Möglichkeit diese einzurichten.

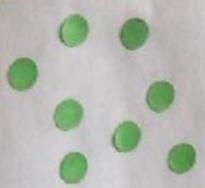
Warum ist das cool?

Die Kinder können kreativ zeichnen und basteln und ihr Werk präsentieren.

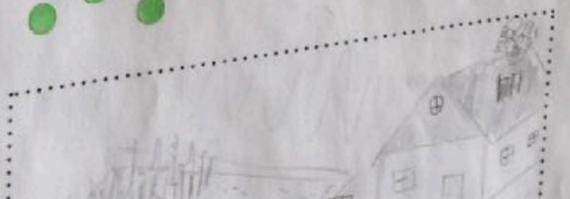
Titel  
Beschrieb  
Warum ist das cool?



Meine Idee



Meine Idee



Meine Idee



Abhängige  
Person

Titel  
Beschrieb  
Warum ist das cool?

Titel  
Beschrieb  
Warum ist das cool?

**Besten Dank!**

# EDUCATIONAL DESIGN THINKING

Jahrestagung  
2024

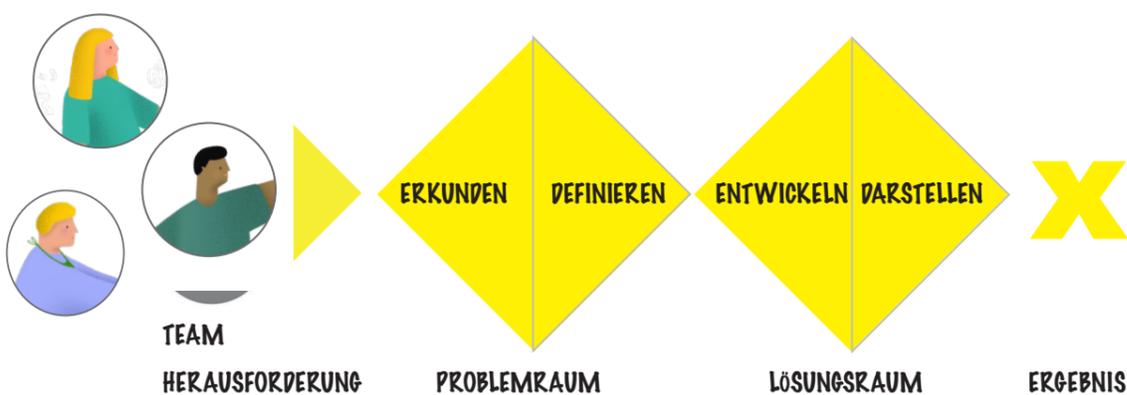
## Prinzipien

Im designbasierten Vorgehen halten wir uns an folgende Prinzipien:

- Visuell kommunizieren
- Kreativität ist willkommen
- Testen und Iterieren
- Kultur der Zusammenarbeit

## Prozessmodell

Der Doppelte Diamant ist eines von verschiedenen Prozessmodellen. Im Design Thinking arbeiten wir im Team. Wir bearbeiten eine Herausforderung, erkunden den Problemraum und definieren den Handlungsbedarf. Im Lösungsraum entwickeln wir Ideen, stellen diese als Prototypen dar und kommen so einem möglichen Ergebnis näher.



Quelle: Doppelter Diamant, Design Council, England

## 1. Team

Wer sitzt alles mit am Tisch? Zeichnet euch auf ein Post-it, stellt euch kurz mit Name und Funktion vor. Klebt euer Portrait auf das Flipchart.

🕒 25 min



Verteilt folgende Rollen:

- 🕒 **Leser:in** Du liest die Aufgaben dem Team vor.
- ✍️ **Schreiber:in** Du bringst die Sätze auf Papier und das Flipchart.
- 🕒 **Zeitmanager:in** Du hast das Timing im Griff.

## 2. Herausforderung

Wir beschäftigen uns mit folgender Frage:

«Wie können wir in der Schule mehr Kreativität kultivieren?»

## 3. Erkunden

Tauscht euch über hinderliche Faktoren oder kritische Beobachtungen aus.

🕒 25 min

Die Zeit ist zu knapp

Der Raum ist nicht geeignet

.....

## 4. Definieren

Entscheidet euch für einen wichtigen Faktor, der mehrfach genannt wurde. Formuliert eine Frage.

 10 min



### Wie können wir...

|                     |                     |                   |
|---------------------|---------------------|-------------------|
| Aufgaben reduzieren | Alle miteinbeziehen |                   |
|                     |                     | Bibliothek nutzen |
|                     |                     |                   |
|                     |                     |                   |

## 5. Entwickeln

Sammelt möglichst viele Ideen. Schreibt zuerst 3 eigene Ideen auf. Dann versucht die Methoden ABC und/oder Bildkarten.

 25 min

### Regeln

- gross denken
- Quantität vor Qualität
- keine Wertung
- Ja, und... (anstatt ABER)



### ABC...

Sucht zu jedem Buchstaben eine Idee. Jemand ruft den ersten Buchstaben vom Alphabet: A. Alle überlegen, nennen die Ideen – die mit A beginnt – laut und schreiben sie auf ein Post-it. Wenn keine Ideen mehr gefunden werden gehen wir zum nächsten Buchstaben über: B ...

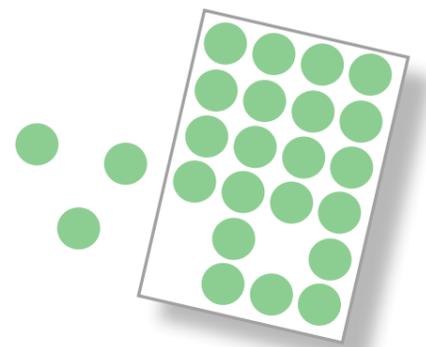
### Bildkarten

Legt eine Karte in die Mitte, spricht eine Minute darüber, was ihr seht, und generiert dann 2-3 Minuten Ideen, die ihr jeweils laut nennt und auf ein Post-it schreibt.

## 6. Entscheiden

Stimmt mittels Dot-Voting für die beste Idee. Jeder darf 2 Punkte kleben

 7 min



## 7. Darstellen

Stellt die Idee auf dem Flipchart dar indem ihr einen Titel setzt, einen kurzen Beschrieb verfasst und mit einer Skizze verdeutlicht.

 20 min

Team 

Wie können wir ... - Frage

Titel \_\_\_\_\_

Skizze

Kurzbeschrieb

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



> Tauscht euch beim Apéro über eure Ideen aus.

 15.30 Uhr in der Aula

Besten Dank für's Mitmachen!

Eva Isberg  
Heidi Bernard  
Manuel Stutz  
Ann-Kathrin Nüsse

Für Lissa Preis und Netzwerk Begabungsförderung

## Literatur

### Educational Design Thinking

#### Design Thinking:

Lewrick Michael / Link Patrick / Leifer Larry (2017): Das Design Thinking Playbook. Zürich: Versus Verlag.

Uebnickel, Falk / Brenner, Walter / Pukall, Britta / Naef, Therese / Schindholzer, Bernhard (2015): Design Thinking. Das Handbuch. Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Buch.

#### Design Thinking für Unterricht:

Isberg Eva / éducation21, Free. Fair. Future., Lehrmittelentwicklung: Surroundings, Mitverantwortung für das nähere Umfeld, 3. Zyklus, Gesundheit durch Selbstwirksamkeit, 2023

<https://www.freefairfuture.ch/unterrichtsangebot/aufbau-des-angebots/modul-surroundings/>

Feldhaus, Lea / Primavera, Julia / Kleibl, Anna (2018): Design Thinking und Schule. Hopp Foundation (Hg.) Berlin.

IDEO (Hg.) (2012): Design Thinking for Educators. IDEO LLC.

Heidmann Sandra (2017): Design Thinking @ School. Deutsche Telekom Stiftung (Hg.) Bonn.