

Agile Projektarbeit

IM FREI DAY

mit Barbara Hilgert, Miriam Lerch, Nataliya Levytska





Design Dash

Eine superschnelle Einführung in nutzendensorientierte
Ideen-Entwicklung für den Frei Day mit Bezug zu den SDGs



Relevanz der Differenzierung von Kunden / Nutzenden

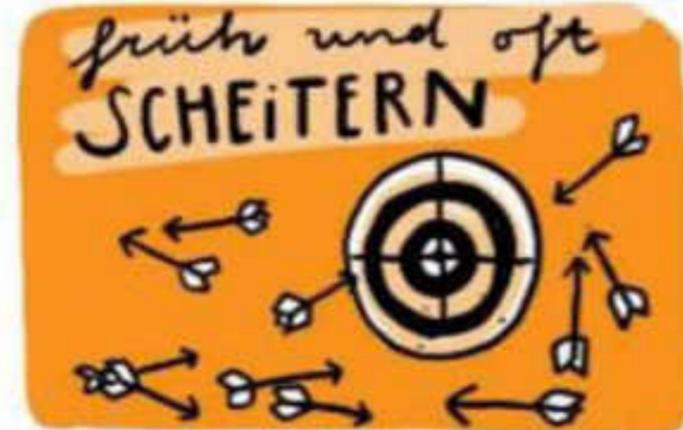
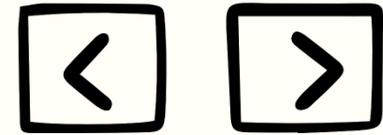


Kundenperspektive



Nutzerperspektive

Regeln für den Prozess



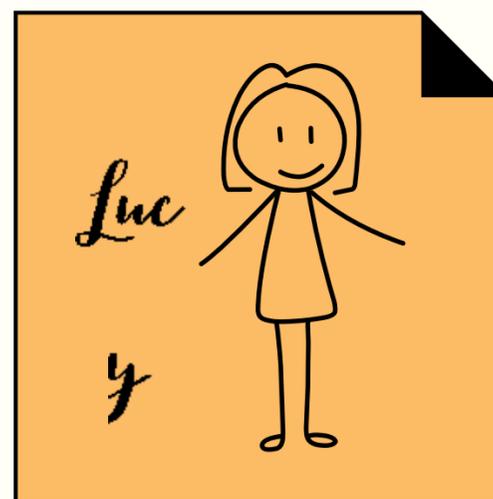
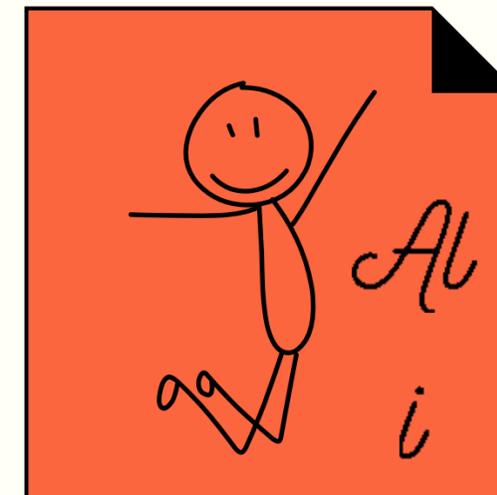
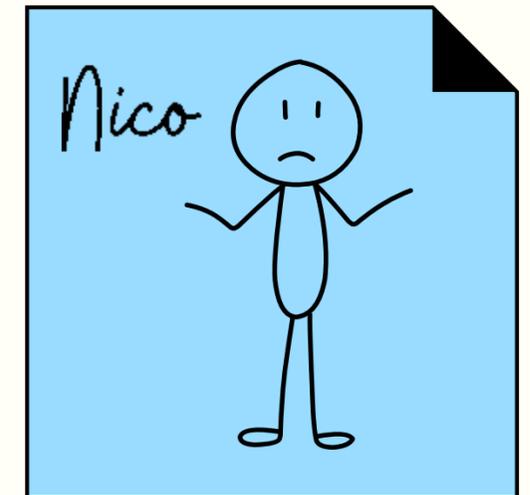
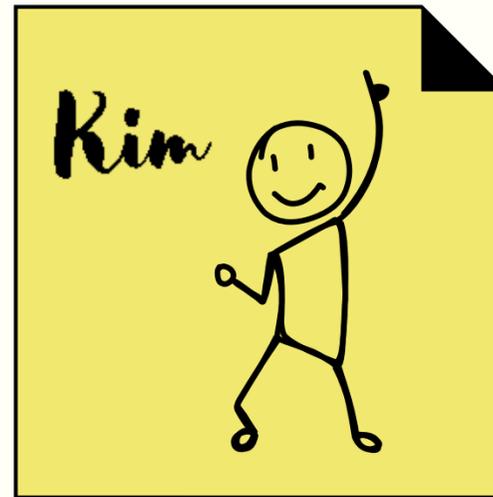
by designdoppel



Auf die Plätze...

- 01** Jede:r nimmt sich ein Post-It, schreibt den Namen drauf und sketcht sich selbst...
- 02** Einigt euch im Team auf irgendeine Zahl zwischen 1 - 5
- 03** So, nun seid ihr bereit!

...fertig, los!



Ihr werdet dies NEU gestalten...



1 SDG 1

**Keine Armut –
Projektidee:
Unterstützung der
Tafeln /
Sozialkaufhäusern**

2 SDG 2

**Kein Hunger –
Projektidee:
Suppen-
Angebote für
Obdachlose**

3 SDG 3

**Gesundheit und
Wohlergehen –
Projektidee: mehr
soziale Kontakt-
Angebote für
Senioren**

4 SDG 15

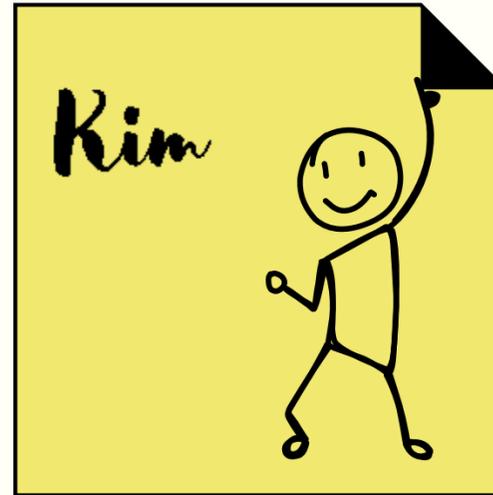
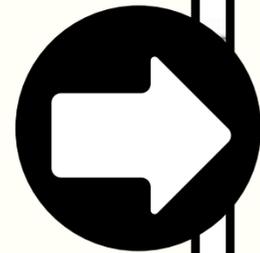
**Leben am Land –
Projektidee:
Freilaufgehege für
Bauernhoftiere**

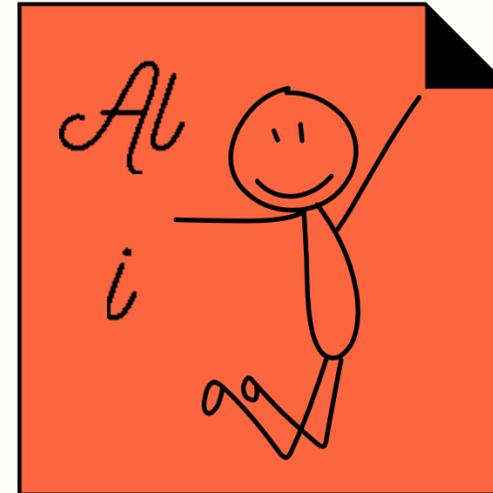
5 SDG 16

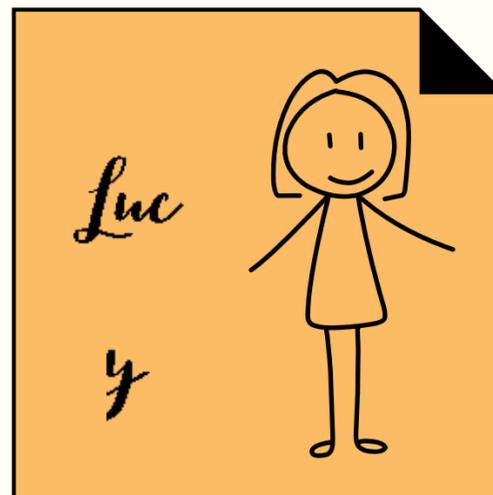
**Frieden, Gerechtigkeit und
starke Instiutionen –
Projektidee: Regionalen
Kulturtreff in der Schule
(z.B. im Tee-Café)
umsetzen (findet z.B. alle
14 Tage statt)**

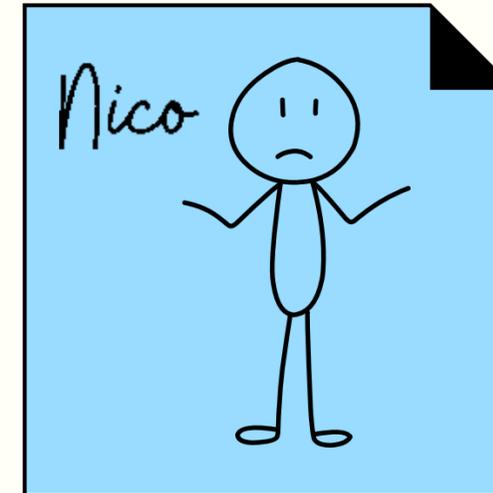
Lernt eure Team kennen

- 01** Jede:r von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.
- 02** Nehmt dafür ein weiteres Post-It und klebt es neben das erste.
- 03** Sprecht im Team darüber.











BEOBACHTET jemand anderen

- 01** Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein.
- 02** Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.
- 03** Sprecht im Team darüber und macht Notizen.



Aaron Loeb

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque facilisis tincidunt risus sit amet sagittis. Praesent tempus vitae felix



Olivia Wilson

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque facilisis tincidunt risus sit amet sagittis. Praesent tempus vitae felis maximus pretium.



Claudia Alves

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque facilisis tincidunt risus sit amet sagittis. Praesent tempus vitae felis maximus pretium.

Tipps für das Gespräch

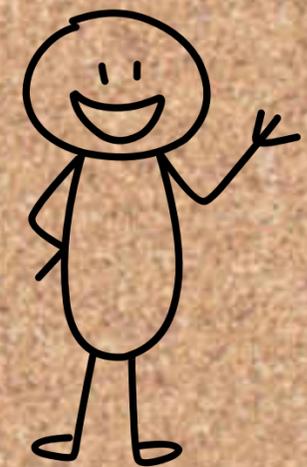
- 01** Hört zu 80% zu, sprecht selbst nur 20% der Zeit.
- 02** Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- 03** Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.

DEFINIERT ever Thema /ever Problem

- 1 Wir redeten mit --> zeichnet ein Bild
- 2 Er/sie hat einen Spitznamen: keine Beleidigungen!
- 3 Was man angeblich braucht --> was glaubt er/sie, was das größte Problem ist?
- 4 Aber wir denken, das eigentliche Problem ist --> was ist euch aufgefallen, was er/sie nicht sieht?



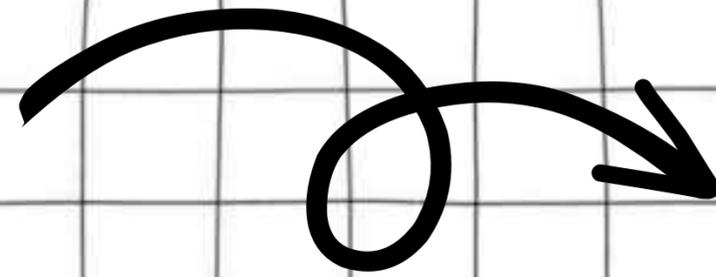
Mr Clean



Queen of England

ZEICHNET eure Idee

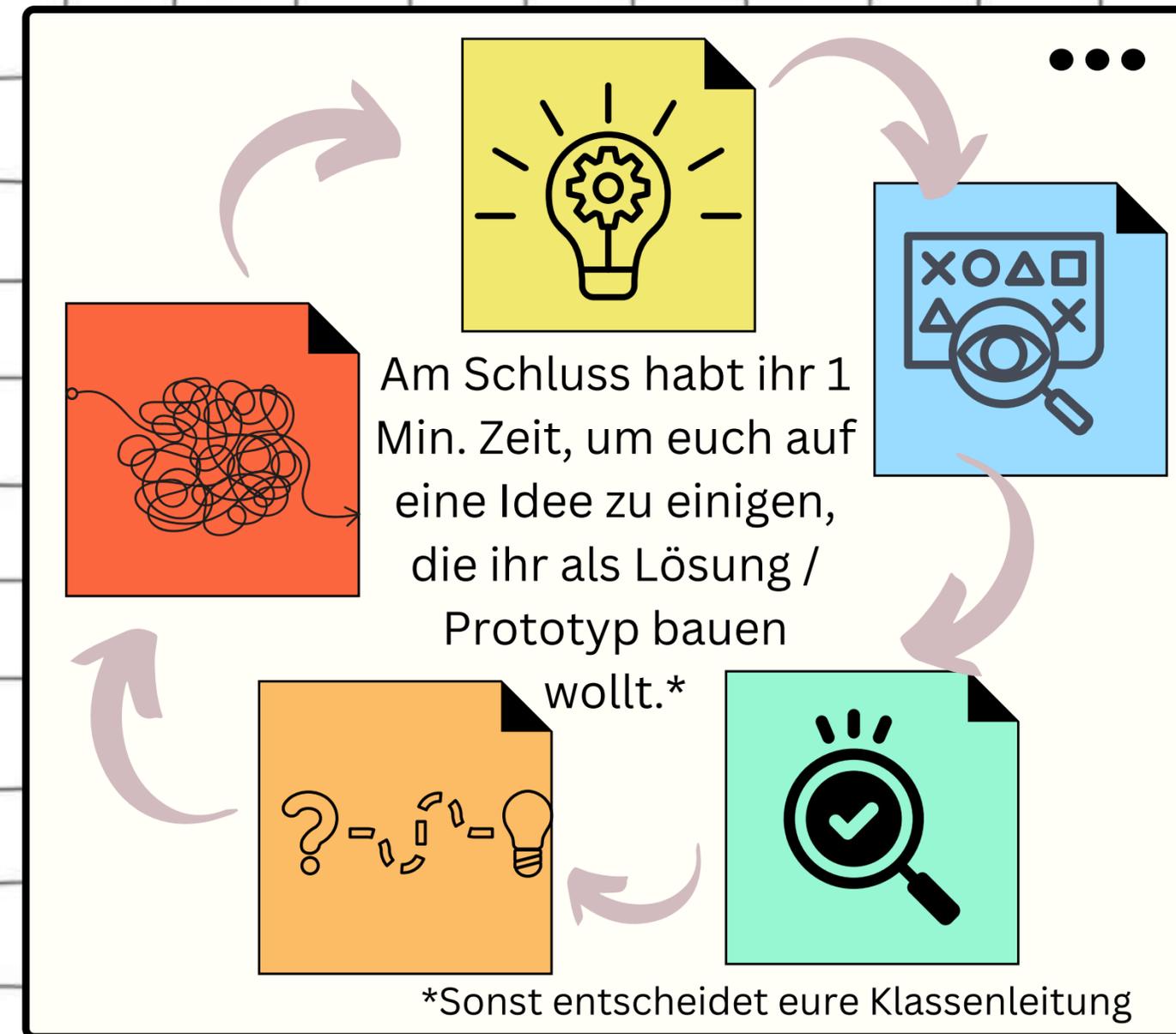
- 01** Jede:r zeichnet eine Idee, die das gefundene Problem von eurem Interviewpartner löst.
- 02** Gebt euren Zettel nach rechts am Tisch weiter und schreibt auf die Rückseite der Idee, die ihr bekommt, was ihr GUT an der Idee findet
- 03** gebt den Zettel weiter nach rechts. Macht das solange, bis eure Idee wieder bei euch ist.



Eure Lösung

Eure Problem

Was ist euch aufgefallen, was er/sie nicht sieht? Welches Bedürfnis steckt dahinter?



Baut eine Lösung / einen

PROTOTYP

Baut eure Idee!
Macht sie greifbar
und nutzt die
Gegenstände um
euch.



1 Tipp

Nicht diskutieren!
Fangt an zu
bauen und schaut
was passiert.

2 Tipp

Baut etwas mit
dem man
interagieren
kann.

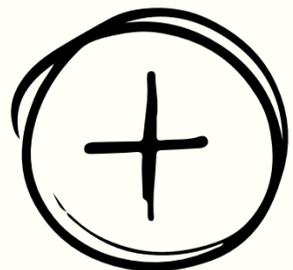
3 Tipp

Ihr könnt auch Teil
eures Prototyps
werden – als
Schauspieler oder als
personifiziertes Objekt.

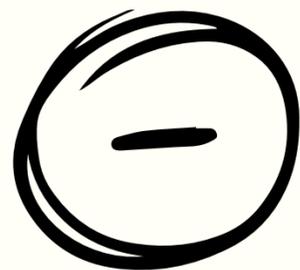
TESTET eure Lösung / euren Prototyp

Übergebt den Prototyp an euren Interviewpartner. Was sagt er/sie dazu?

DAS FUNKTIONIERT!



DAS NICHT!



FRAGEN, DIE
AUFKOMMEN

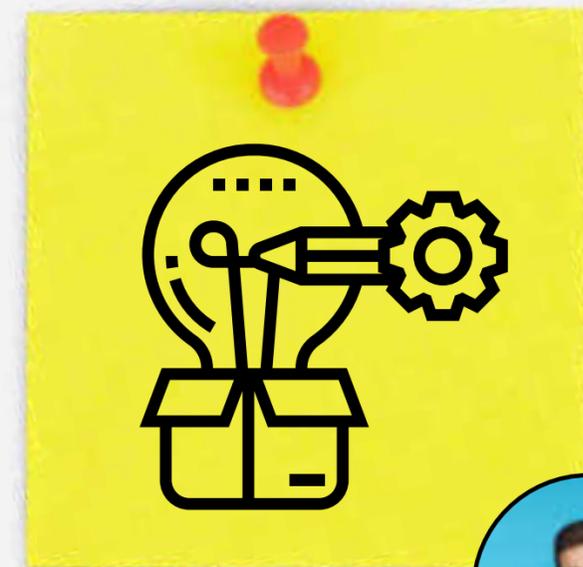
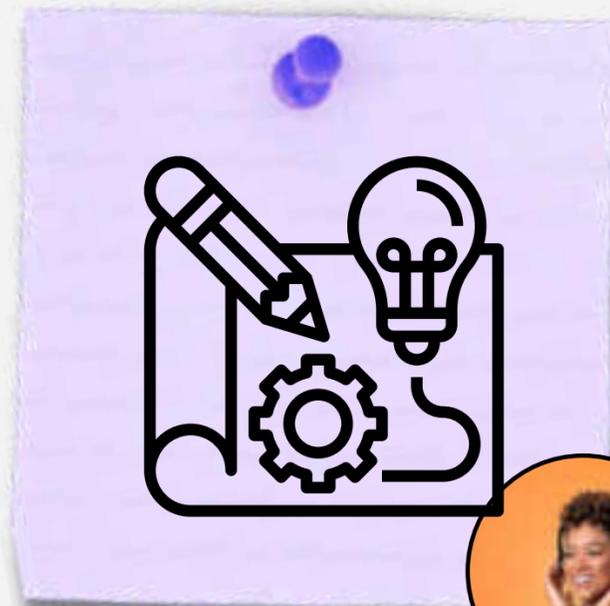
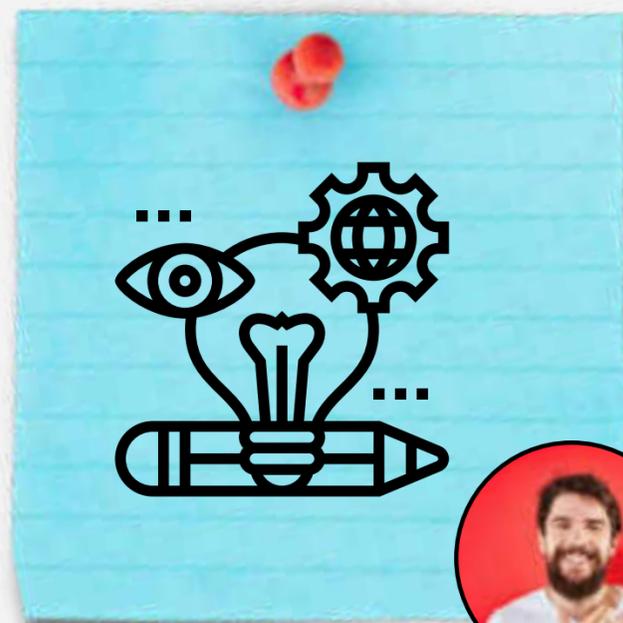


NEUE IDEEN

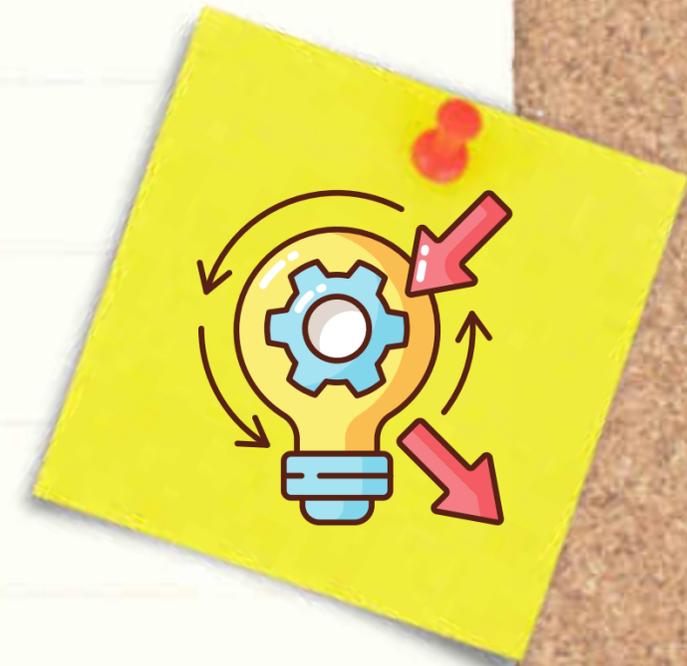


ZEIGT eure Lösung/ euren Prototypen

Jede Gruppe zeigt und erklärt den Prototypen



Nachbesprechung



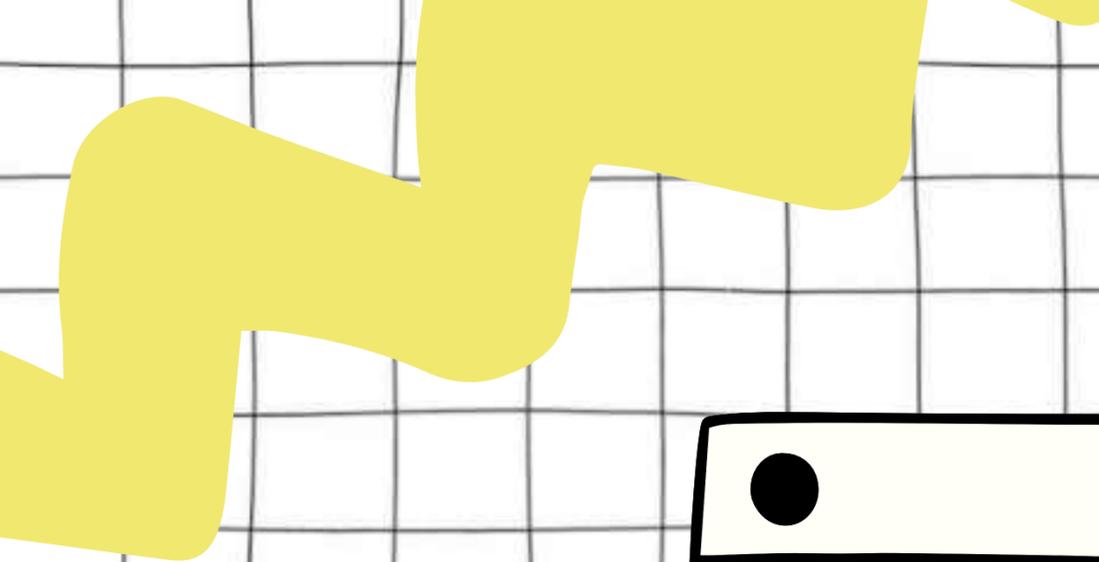
1 Wie war es, so schnell zu arbeiten?

2 Wie war es, in einem Team mit anderen zu arbeiten?

3 Wie war es, ein Problem für eine bestimmte Person zu lösen?
Habt ihr ein Bedürfnis der Nutzenden decken können?

4 Wie war es, eine Idee zu entwickeln und sie durch einen
Prototypen greifbar zu machen?

Created by Molly Wilson at the HPI
School of Design Thinking, 2018.
German translation by Katharina Birg.
You are free to use and remix this
activity – we encourage it!
Please credit us, and release all
derivative works as Creative
Commons.



Danke!

www.agile-schule.org
www.kidsscrum.de

