

# Erfindungen, die das Internet verbessern...

Design Thinking für medienpädagogische Projekte  
Variante 1 | Dauer: 90 min | Gruppenarbeit



# Pädagogische Hinweise

Design Thinking ist eine Innovationsmethode. Sie hat das Ziel, durch einen iterativen Prozess nutzerorientierte Ergebnisse eines komplexen Problems zu erschaffen. Beim Design Thinking geht es nicht darum, eine perfekte Lösung zu finden, sondern möglichst viele verschiedene Ideen zu kreieren. Daher eignet sich die Methode insbesondere, wenn es darum geht, die Vielfalt an Bedürfnissen und Schwierigkeiten, aber auch Ideen und Lösungsstrategien sichtbar zu machen.



Quelle Grafik: HPI-School of Design Thinking

Das folgende Material entstand im Rahmen einer Gemeinschaftsaktion anlässlich des Safer Internet Days 2016 von fünf Medienkompetenzzentren (Mekos) in Berlin, initiiert von jugendnetz-berlin.de.

Projektergebnisse: [www.sid2016.jugendnetz-berlin.de](http://www.sid2016.jugendnetz-berlin.de)

Für die medienpädagogische Arbeit empfehlen wir auf Basis unserer Erfahrungen mit dem Material:

- Diese Variante (Dauer: 90 min) eignet sich zur Gestaltung von Prototypen zur sicheren Internetnutzung oder dem Erarbeiten von Regelungen für den Umgang mit dem Smartphone in der Schule.
- Die Teilnehmenden bilden je nach Gesamtzahl Gruppen von 2 bis 5 Personen.
- Das Material sollte vor dem Einsatz an die jeweilige Fragestellung bzw. die Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst werden.
- Die Seiten 4 bis 14 werden für jeden Teilnehmenden oder einmal pro Gruppe ausgedruckt und dienen für Notizen.
- Unbedingt auf die vorgegebene Zeit achten. Am besten eignet sich eine Stoppuhr mit akustischem Signal.
- Einzelne Zwischenergebnisse könnten an Tafel oder Flipchart für alle sichtbar gesammelt werden.
- Beim Anfertigen des Prototyps kann u.U. etwas mehr Zeit gegeben werden.
- Die Methode kann auch zur Ideenfindung für ein längeres medienpädagogisches Projekt dienen.

# Ablauf

Nr.	Dauer	Inhalt	Mögliche Methoden / Sozialformen
①	6 min	Erläuterung der Methode	Moderiertes Gruppengespräch
②	8 min	Interview I: Erfahrungen (Beobachten)	Partnerinterview, Gruppengespräch, Speed-Dating, Mediennutzungskuchen
③	8 min	Interview II: Wünsche und Visionen (Beobachten)	Partnerinterview, Gruppengespräch
④	5 min	Standpunkt: Zusammenfassung Bedürfnisse (Sichtweise definieren)	Partnerinterview, Gruppengespräch, moderiertes Gruppengespräch
⑤	8 min	Ideen entwickeln: Lösungen finden (Ideen finden)	Einzelarbeit, Brainstorming (z.B. Mindmap wie Popplet), Brainrun
⑥	20 min	Testen: Lösungen teilen und Feedback erhalten (Testen)	Partnerinterview, Gruppengespräch
⑦	10 min	Idee: Weiterentwicklung (Ideen finden)	Einzelarbeit, Gruppenarbeit
⑧	20 min	Prototyp (Prototypen entwickeln)	Einzelarbeit, Gruppenarbeit
⑨	5 min	Reflexion (Testen)	z.B. Blitzlicht, Stimmungsbarometer, Auswertungszielscheibe, Koffer packen
	<b>90 min</b>	<b>Gesamt</b>	

# Erfindungen, die das Internet verbessern...

Design Thinking für medienpädagogische Projekte  
Variante 1 | Dauer: 90 min | Gruppenarbeit



# Start:

## Deine Mission

**1**

Ihr seid ein Team von kreativen Entwicklerinnen und Entwicklern. Scheut euch nicht, verrückt zu denken. Umso kreativer eure Ideen, umso besser.

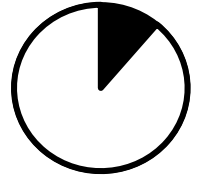
**Eure Mission: Entwickelt eine Idee, die das Internet für euch besser machen würde.**

Ihr habt ab jetzt **90 Minuten** für diese Aufgabe Zeit.

**Viel Spaß!**

# Interview I: Erfahrungen mit dem Internet

8 min

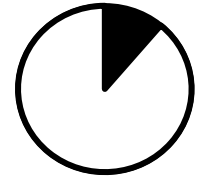


2

Sprecht miteinander und findet so viel wie möglich darüber heraus, wie ihr selbst das Internet nutzt. Schreibt die wichtigsten Antworten in Stichpunkten auf.

# Interview II: Wünsche und Visionen

8 min

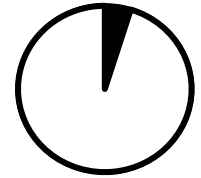


**3**

Jetzt sollt ihr euch noch einmal gegenseitig befragen, diesmal aber etwas tiefer gehen. Erforscht, was ihr am Internet mögt und was nicht. Welche Probleme gibt es bei der Nutzung des Internets? Was macht euch Angst oder was verärgert euch? Was würdet ihr am Internet verbessern? Schreibt wieder die wichtigsten Antworten in Stichpunkten auf.

# Standpunkt: Zusammenfassung der Bedürfnisse

5 min



4

Nun sollt ihr die wichtigsten Aussagen eures Gesprächs zusammenfassen. Welches ist aus eurer Sicht das größte Problem am oder im Internet? Wofür möchtet ihr gemeinsam eine Lösung entwickeln? Beschreibt kurz das Problem.



.....

(Name Gruppe)

benötigen etwas um.....,

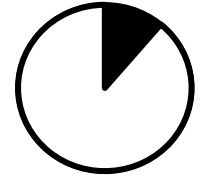
(Bedürfnis)

da wir.....



# Ideen entwickeln: Lösungen finden

8 min

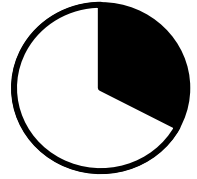


**5**

Nun arbeitet jeder für sich. Jeder von euch soll sich so viel wie möglich Ideen überlegen, wie man das Problem lösen könnte. Umso mehr Ideen ihr habt, umso besser. Ihr könnt eure Ideen aufschreiben oder zeichnen.


# Testen: Lösungen teilen und Feedback erhalten

20 min

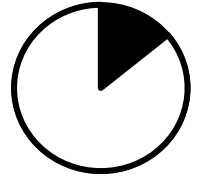


**6**

Erklärt euch gegenseitig eure Lösungen: Was sagen die anderen zu deinen Ideen? Welche Lösung finden alle gut? Wozu fällt euch noch etwas ein? Schreibt in Stichpunkten das Wichtigste auf.

# Idee: Weiterentwicklung

10 min



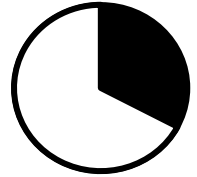
7

Entscheidet euch gemeinsam für eine eurer Ideen. Macht eine Zeichnung der Idee und fügt gemeinsam noch mehr Details hinzu: Wie sieht eure Lösung aus und wie funktioniert sie?

A large empty rectangular box with a black border, intended for drawing and detailing the idea.

# Prototyp: Lösung gestalten

20 min



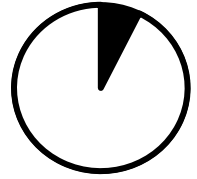
8

Erstellt nun einen Prototyp (ein Modell) eurer Lösung. Den Prototypen sollen andere berühren und anfassen können. Nutzt dafür die Materialien, die ihr möchtet.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for students to create their prototype. The box is currently blank.

# Reflexion

5 min



9

Wie hat euch Design Thinking gefallen? Was sagt ihr zu eurer Lösungsidee? Was hat euch besonders gefallen? Was hat euch Schwierigkeiten bereitet? Wie lief die Arbeit im Team? Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?

# Lizenzhinweis



Das Material steht unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Adapted from material developed by the d.school (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University) / Als Vorlage für dieses Material wurde „An Introduction to Design Thinking“ von hasso plattner Institute of Design at Stanford (<https://dschool.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/ed894/attachments/6cfe1/TheGiftGivingProjectB%26W2012.pdf?sessionID=e29682c7569e583344b123a7116d9172e65e8531>, 18.03.2016) genutzt und für die medienpädagogischen Arbeit umfassend bearbeitet.

Bearbeitung: Jördis Dörner im Auftrag von jugendnetz-berlin.de

Mit Unterstützung von:

Robert Alisch, Meko Treptow-Köpenick „Medienetage“

Susanne Gross, Meko Neukölln „Szenenwechsel“

Benjamin Kubel, Meko Reinickendorf „meredo“

Julian Kulasza, Meko Pankow „mezen“

Christoph Weipert, Meko Mitte „barrierefrei kommunizieren!“

März 2016