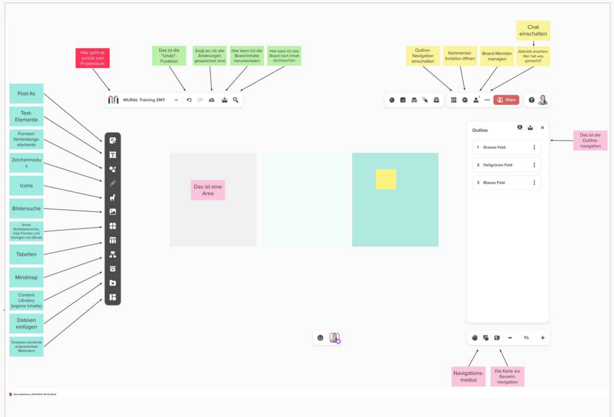
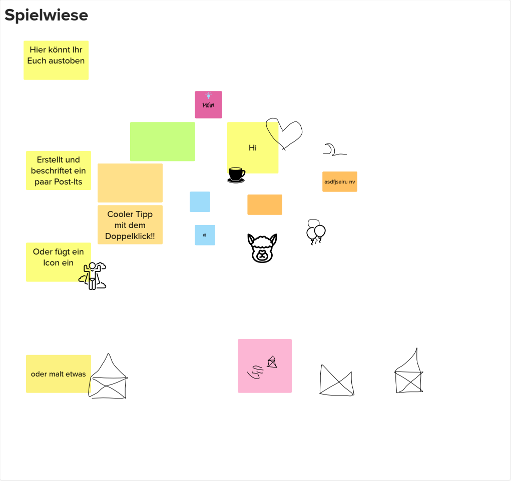
DESIGN THINKING IN DER MINT-BILDUNG

Innovations-panel

MINTvernetzt

In Mural ankommen


Hier geht es zurück zum Projektraum
Das ist die "Undo"-Funktion
Zeigt an, ob alle Änderungen gespeichert sind
Hier kann ich die Board-Inhalte herunterladen
Hier kann ich das Board nach Inhalt durchsuchen
Chat einschalten
Outline-Navigation einschalten
Kommentar-funktion öffnen
Board-Member managen
Aktivität ansehen: Wer hat was gemacht?
MURAL Training ZMT
Share
Post-Its
Text-Elemente
Formen/ Verbindungs-elemente
Zeichenmodus
Icons
Bildersuche
Areas (Arbeitsbereiche, freie Formen und Vorlagen von Mural)
Tabellen
Mindmap
Content Librabry (eigene Inhalte)
Dateien einfügen
Templates (konkrete aufgearbeitete Methoden)
Das ist eine Area
Outline
1 Graues Feld
2 Hellgrünes Feld
3 Blaues Feld
Das ist die Outline-navigation
1%
Navigations-modus
Die Karte zur Gesamt-navigation



Spielwiese

Hier könnt Ihr Euch austoben

Erstellt und beschriftet ein paar Post-Its

Cooler Tipp mit dem Doppelklick!!

Oder fügt ein Icon ein

oder malt etwas

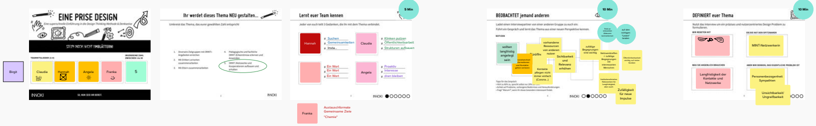
Lea Feldhaus
lea.feldhaus@innoki.de
+49 173 7971 747

Julia Rummel
julia.rummel@innoki.de
+49 176 625 024 39

INNOKI

Design Thinking erleben

Team A


Birgit

EINE PRISE DESIGN
Eine superschnelle Einführung in die Design Thinking Methode & Denkweise
STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!
TEAMMITGLIEDER (3-4): Claudia, Hannah, Angela, Franka
IRGENDEINE ZAHL ZWISCHEN 1 & 30: 5
INNOKI — SO, NUN SEID IHR BEREIT.

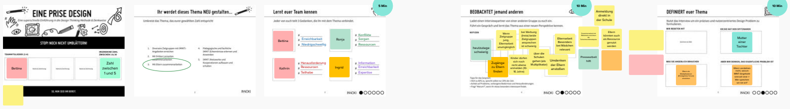
Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten…
Umkreist das Thema, das eurer gewählten Zahl entspricht
1. Diverse Zielgruppen mit (MINT-)Angeboten erreichen
2. Mit Dritten Lernorten zusammenarbeiten
3. Mit Eltern zusammenarbeiten
4. Pädagogische und fachliche (MINT-)Erkenntnisse erlernen und Anwenden
5. (MINT-)Netzwerke und Kooperationen aufbauen und erhalten
INNOKI

5 Min
Lernt euer Team kennen
Jeder von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.
Hannah: # Suchen # Gemeinsamkeiten # Insta…
Claudia: # Klinken putzen # Öffentlichkeitsarbeit # Strukturen aufbauen
Ein Wort # Ein Wort # Ein Wort
Angela: # Proaktiv # Interesse # dran bleiben
Franka: Austauschformate Gemeinsame Ziele "Chemie"
INNOKI

10 Min
BEOBACHTET jemand anderen
Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein.
Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.
NOTIZEN
sollten langfristig angelegt sein
vorhandene Ressourcen von anderen nutzen
Sichtbarkeit und Relevanz erhöhen
Kontakte pflegen nicht immer einfach (Corona..)
zufällige Begegnungen sind wichtig
Zufälligkeit für neue Impulse
Tipps für das Gespräch:
- Hört zu 80% zu, sprecht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.
INNOKI

10 Min
DEFINIERT euer Thema
Nutzt das Interview um ein präzises und nutzerzentriertes Design Problem zu formulieren.
WIR REDETEN MIT
ER/SIE HAT DEN SPITZNAMEN: MINT-Netzwerkerin
WAS SIE ANGEBLICH BRAUCHEN: Langfristigkeit der Kontakte und Netzwerke
ABER WIR DENKEN, DAS EIGENTLICHE PROBLEM IST: Personenbezogenheit Sympathien; Unsichtbarkeit/ Ungreifbarkeit

Team B


EINE PRISE DESIGN
Eine superschnelle Einführung in die Design Thinking Methode & Denkweise
STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!
TEAMMITGLIEDER (3-4): Bettina
IRGENDEINE ZAHL ZWISCHEN 1 & 30: Zahl zwischen 1 und 5
SO, NUN SEID IHR BEREIT.

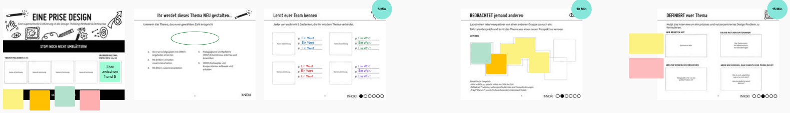
Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten…
Umkreist das Thema, das eurer gewählten Zahl entspricht
1. Diverse Zielgruppen mit (MINT-)Angeboten erreichen
2. Mit Dritten Lernorten zusammenarbeiten
3. Mit Eltern zusammenarbeiten
4. Pädagogische und fachliche (MINT-)Erkenntnisse erlernen und Anwenden
5. (MINT-)Netzwerke und Kooperationen aufbauen und erhalten
INNOKI

5 Min
Lernt euer Team kennen
Jeder von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.
Bettina: # # Erreichbarkeit # Niedrigschwellig
Ronja: # Konflikte # Sorgen # Ressourcen
Kathrin: # Herausforderung # Ressourcen # Teilhabe
Ingrid: # Information # Erreichbarkeit # Expertise
INNOKI

10 Min
BEOBACHTET jemand anderen
Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein.
Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.
NOTIZEN
heutzutage schwierig
Zugänge zu Eltern finden
Wenn Zielgruppe jung, Elternarbeit unumgänglich
bei Werbung (Insta) beide Zielgruppen ansprechen ist schwierig
Kinder dürfen sich noch nicht alleine anmelden (10-16 Jahre)
über die Schulen gehen (als Multiplikator)
Umdenken der Eltern anstoßen
Elternarbeit Besonders bei Mädchen relevant
Anmeldung direkt in der Schule
Eltern könnten auch als Ressource genutzt werden
Pressearbeit hilft
Tipps für das Gespräch:
- Hört zu 80% zu, sprecht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.
INNOKI

10 Min
DEFINIERT euer Thema
Nutzt das Interview um ein präzises und nutzerzentriertes Design Problem zu formulieren.
WIR REDETEN MIT
ER/SIE HAT DEN SPITZNAMEN: Mutter einer Tochter
WAS SIE ANGEBLICH BRAUCHEN
ABER WIR DENKEN, DAS EIGENTLICHE PROBLEM IST
INNOKI

Team C


EINE PRISE DESIGN
Eine superschnelle Einführung in die Design Thinking Methode & Denkweise
STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!
TEAMMITGLIEDER (3-4)
IRGENDEINE ZAHL ZWISCHEN 1 & 30: Zahl zwischen 1 und 5

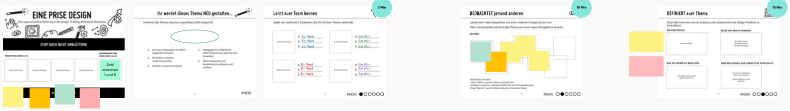
Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten…
Umkreist das Thema, das eurer gewählten Zahl entspricht
1. Diverse Zielgruppen mit (MINT-)Angeboten erreichen
2. Mit Dritten Lernorten zusammenarbeiten
3. Mit Eltern zusammenarbeiten
4. Pädagogische und fachliche (MINT-)Erkenntnisse erlernen und Anwenden
5. (MINT-)Netzwerke und Kooperationen aufbauen und erhalten
INNOKI

5 Min
Lernt euer Team kennen
Jeder von euch teilt 3 Gedanken, die ihr mit dem Thema verbindet.
Ein Wort # Ein Wort # Ein Wort
Ein Wort # Ein Wort # Ein Wort
Ein Wort # Ein Wort # Ein Wort
Ein Wort # Ein Wort # Ein Wort
INNOKI

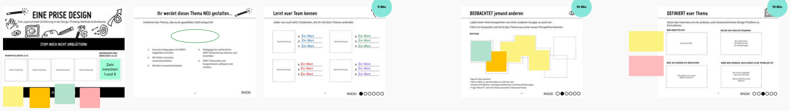
10 Min
BEOBACHTET jemand anderen
Ladet einen Interviewpartner von einer anderen Gruppe zu euch ein.
Führt ein Gespräch und lernt das Thema aus einer neuen Perspektive kennen.
NOTIZEN
Tipps für das Gespräch:
- Hört zu 80% zu, sprecht selbst nur 20% der Zeit.
- Achtet auf Probleme, verborgene Bedürfnisse und Herausforderungen.
- Fragt "Warum?", wenn ihr etwas besonders interessant findet.
INNOKI

15 Min
DEFINIERT euer Thema
Nutzt das Interview um ein präzises und nutzerzentriertes Design Problem zu formulieren.
WIR REDETEN MIT
ER/SIE HAT DEN SPITZNAMEN
WAS SIE ANGEBLICH BRAUCHEN
ABER WIR DENKEN, DAS EIGENTLICHE PROBLEM IST
INNOKI

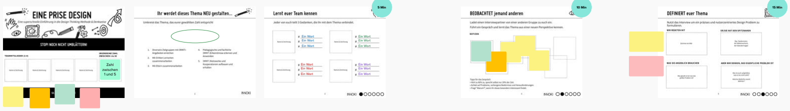
Team D

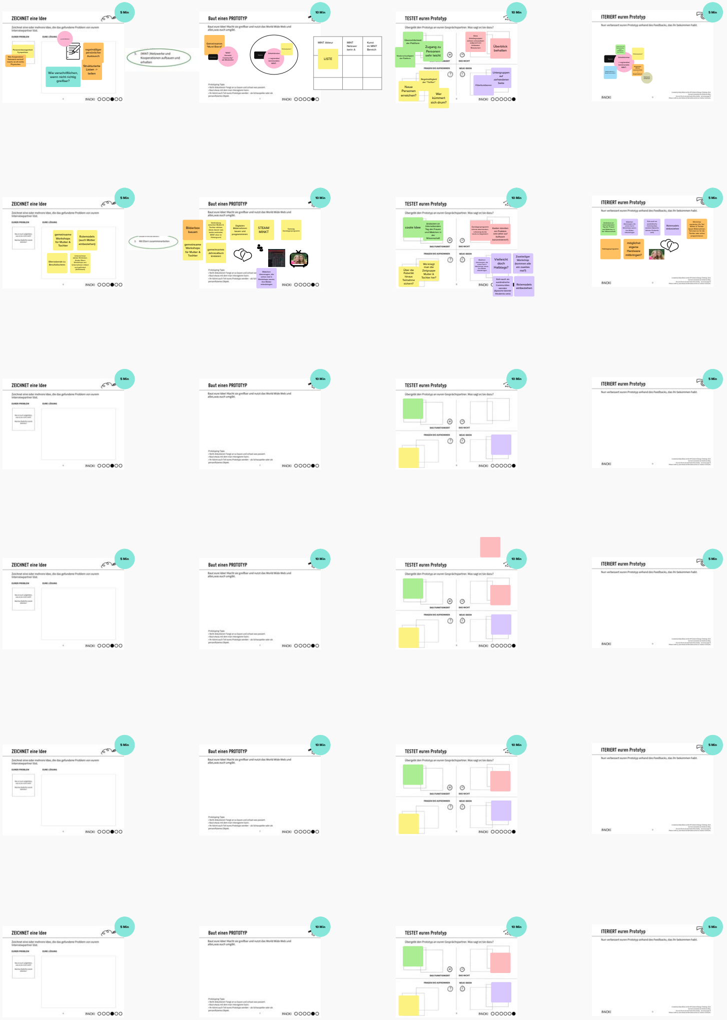

EINE PRISE DESIGN
STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!
Zahl zwischen 1 und 5
Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten…
5 Min
Lernt euer Team kennen
10 Min
BEOBACHTET jemand anderen
15 Min
DEFINIERT euer Thema

Team E


EINE PRISE DESIGN
STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!
Zahl zwischen 1 und 5
Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten…
5 Min
Lernt euer Team kennen
10 Min
BEOBACHTET jemand anderen
15 Min
DEFINIERT euer Thema

Team F


EINE PRISE DESIGN
STOP! NOCH NICHT UMBLÄTTERN!
Zahl zwischen 1 und 5
Ihr werdet dieses Thema NEU gestalten…
5 Min
Lernt euer Team kennen
10 Min
BEOBACHTET jemand anderen
15 Min
DEFINIERT euer Thema



Geteilte Erkenntnisse

Geteilte Erkenntnisse

Better done than perfect

Mut zum Ausprobieren

Iterations-schleifen einsetzen

Mit Feedback arbeiten

Auch kleine Herausforderungen angehbar

Nicht nur ein Auto ist so entwickelbar

Online durchführbar

durch gute Vorbereitung

und knackige, orientierende Anmoderation

In Kleingruppen arbeiten

Gemeinsam Hürden überwinden

Sich trauen in den nächsten Schritt überzugehen

Zeitdruck

fordert auf zu Ergebnissen zu kommen

Ausschweifen wird verhindert

Mural war aber auch ein:e "Zeitfresser:in"

Problem nutzerzentriert zu erkennen

Und auch dabei zu bleiben, das ist echt schwierig

Nutzer:in interviewen und zum Feedback einladen

In Empathie- und Test-Phase

Anwendungsmöglichkeiten

Aufpeppen für Jugendliche

Probleme und Bedürfnisse

- Zu schulisch
- nicht cool genug
- Muss von den Jugendlichen angenommen werden
- Anfangsphase kann sehr zäh sein
- (Auch schlechte) Ideen müssen akzeptiert werden

Idee:

- Mehr mit Handys/ Tablets arbeiten
- Tonaufnahmen/ Videos
- Mit den Händen arbeiten/ Material
- Einen Raum schaffen für Wertfreie Kommunikation

Wie ganz konkret?

- Jugendhäuser sollten auf Strukturen von Schulen zurückgreifen
- Freiwilligkeit
- Auf etablierte Strukturen/ Beziehungen zugreifen
- Ideen für das Thema bei den Jugendlichen finden
- Sinnorientiertes Arbeiten
- MINT-Inhalte in dem Wunsch-Projekt finden, nicht ein Projekt für MINT-Inhalte suchen

Name der Idee:

- Name
- Slogan

Erster und nächster Schritt:

- Auf Jugendhäuser/ Jugendgruppen zugehen
- Schritt 2

Anwendungsbereich:

Idee:

Wie ganz konkret?

Name der Idee:

Erster und nächster Schritt:

Kita- und Grundschul-Zugang ermöglichen

Probleme und Bedürfnisse

- ...

Idee:

- Aspekt
- Aspekt
- Aspekt
- Aspekt

Wie ganz konkret?

- Aspekt
- Aspekt
- Aspekt
- Aspekt

Name der Idee:

- Name
- Slogan

Erster und nächster Schritt:

- Schritt 1
- Schritt 2

Anwendungsbereich:

Idee:

Wie ganz konkret?

Name der Idee:

Erster und nächster Schritt:

Lehrkräfte aus- und weiterbilden

Probleme und Bedürfnisse

- Lehrkräfte sind wichtige Bezugspersonen
- Am Ende muss bewertet werden
- Idee: Prozesse bewerten, nicht Ergebnisse
- ...

Idee:

- alte Prozesse neu gestalten
- Lehrkräfte miteinbeziehen
- Aspekt
- Aspekt

Wie ganz konkret?

- Workshop zum Thema: Wie kann ich Bewertungskriterien neu denken?
- Wie können dabei unterschiedliche Kompetenzen einfließen?
- Kontextualisierung
- Aspekt

Name der Idee:

- Name
- Slogan

Erster und nächster Schritt:

- Schritt 1
- Schritt 2

Anwendungsbereich:

Idee:

Wie ganz konkret?

Name der Idee:

Erster und nächster Schritt: