



# A2 Idea Challenge

Lösungen finden mit der *Design Thinking-Methode*  
Begleitmaterialien für Lehrer\*innen



Diese didaktischen Begleitmaterialien sind in Band 3 von **Jugend stärken, Handbuch für Lehrer\*innen** erschienen, der Hintergrundinformationen und Kopiervorlagen zu 5 Challenges enthält:

- A2 Idea Challenge: Lösungen finden mit der *Design Thinking*-Methode
- A2 My Personal Challenge: Umgang mit Geld lernen
- A2 My Personal Challenge: Less risk – more fun
- A2 Lemonade Stand Challenge: Ein Verkaufserlebnis mit der Klasse
- A2 Trash Value Challenge: Achtsam mit Abfall umgehen

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler\*innen und Handbuch für Lehrer\*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: **[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)**

Wiener Schüler\*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung





# JUGEND STÄRKEN mit dem You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm

## CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

## ENTREPRENEURIAL CULTURE

## ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

 <b>IDEA CHALLENGE</b> Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	 <b>HERO CHALLENGE</b> Ich kann von Vorbildern lernen.
 <b>MY PERSONAL CHALLENGE</b> Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	 <b>LEMONADE STAND CHALLENGE</b> Ich kann etwas verkaufen.
 <b>REAL MARKET CHALLENGE</b> Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	 <b>START YOUR PROJECT CHALLENGE</b> Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

 <b>EMPATHY CHALLENGE</b> Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 <b>STORYTELLING CHALLENGE</b> Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.
 <b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b> Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 <b>TRASH VALUE CHALLENGE</b> Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.
 <b>EXTREME CHALLENGE</b> Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 <b>BE A YES CHALLENGE</b> Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.

 <b>BUDDY CHALLENGE</b> Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.	 <b>OPEN DOOR CHALLENGE</b> Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
 <b>EXPERT CHALLENGE</b> Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.	

 <b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b> Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	 <b>DEBATE CHALLENGE</b> Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.
 <b>VOLUNTEER CHALLENGE</b> Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.	

Das You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger\*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmensegeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) auf Deutsch. Auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm.



## Jugend stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Sekundarstufe I** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („**Challenges**“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung von Kindern und Jugendlichen relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert.  
Das gesamte Programm ist auf der vorigen Seite abgebildet.

**Jugend stärken** ist Teil des „**You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges**“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



In der **A2 Idea Challenge** finden Jugendliche **Lösungen mit der Design Thinking-Methode**. Mit Einfühlungsvermögen und Kreativität entwickeln sie so viele Ideen wie möglich und experimentieren & testen so lange, bis die passende Lösung für ein Problem gefunden ist. Aus Fehlern wird gelernt – Feedback ist willkommen!

**Durch das „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.**

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

**Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber\*innen**

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)



In der **A2 Idea Challenge** finden Jugendliche **Lösungen mit der Design Thinking-Methode**. Mit Einfühlungsvermögen und Kreativität entwickeln sie so viele Ideen wie möglich und experimentieren & testen so lange, bis die passende Lösung für ein Problem gefunden ist. Aus Fehlern wird gelernt – Feedback ist willkommen!

**Ich kann eine eigene Idee entwickeln.**



## Inhalt:

5



### Worum es geht – die Idee dahinter

In unserer heutigen Welt sind Komplexität, schneller Wandel und vielschichtige Herausforderungen die Regel – nicht mehr die Ausnahme. Die *Design Thinking*-Methode trägt dazu bei, Herausforderungen als Chance wahrzunehmen und diesen mit neuartigen Lösungsansätzen zu begegnen. Dadurch wird das kreative Selbstvertrauen gestärkt und der Glaube, selbst etwas verändern zu können (= Selbstwirksamkeit), gefördert.

Jugendliche erlernen ein Werkzeug, das darauf sensibilisiert, Herausforderungen zu erkennen sowie ein tiefes Verständnis für menschliche Bedürfnisse aufzubringen. Sie entwickeln kreative Ideen und erkennen, dass Experimentieren (Prototyping) und Feedback die Lösungen und die Chancen auf Umsetzung verbessern.

### Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

[www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen](http://www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen)

- Ich kann mich und meine Umgebung achtsam wahrnehmen und mein Handeln nach den wahrgenommenen Bedürfnissen ausrichten.
- Ich kann mich und meine Umwelt mit Zuversicht wahrnehmen und Fehler nutzen, um daraus zu lernen.
- Ich kann ein Thema aus verschiedenen Perspektiven betrachten und mich in die Lage anderer versetzen.
- Ich kann mögliche Ursachen eines Problems erkennen und für seine Lösung viele kreative Ideen entwickeln.
- Ich kann Ideen in Skizzen und Entwürfen festhalten.
- Ich kann Herausforderungen und Probleme als Chancen wahrnehmen und sie zuversichtlich nutzen.
- Ich kann bei Teamarbeit Verantwortung für meine Aufgaben übernehmen und mich an vereinbarte Regeln halten.
- Ich kann andere ermutigen und ihnen wertschätzendes Feedback geben.
- Ich kann meine eigenen Ideen und Geschichten mündlich oder schriftlich präsentieren.
- Ich kann meine Lernfortschritte erkennen und nutzen, um mir neue, herausfordernde Ziele zu setzen.

### Kompetenzcheck

Wie in jeder Challenge werden die Schüler\*innen im letzten Schritt („Nachdenken“) mithilfe von Fragebögen zur Selbsteinschätzung der erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit angeregt.



### Vorbereitung für alle Arbeitsschritte:

- Alle Schüler\*innen erhalten das Arbeitsheft mit den Übungen zu den einzelnen Schritten.
- Mobiltelefon und Computer mit Internetzugang zur Nutzung des E-Learning-Tools
- 2 Flipchart-Bögen (oder Packpapier) pro Gruppe
- Post-its in 4 Farben
- Textmarker

Die Titel der Übungen sind mit einem „Ü“ markiert.



## E-Learning mit der FLiP Entrepreneurship Challenge

→ [www.flipchallenge.at](http://www.flipchallenge.at)

### Phase 1 (im Webbrowser): Einführung in die Welt des unternehmerischen Denkens

4 Module mit Info-Texten, Videos, Quiz-Fragen und Zuordnungsaufgaben

- Vorstellung von Ideen + Unternehmen (Entstehung, notwendige Fähigkeiten zur Umsetzung und Herausforderungen von Entrepreneur\*innen)
- Selbst unternehmerisch denken & handeln und das eigene Leben & Umfeld positiv mitgestalten:
  - IDEEN | Was steckt hinter der Idee?
  - ANPACKEN | Wie setzt man Ideen um?
  - GELD & RISIKO | Was soll ich im Auge behalten?
  - VORBILDER | Was kann ich von anderen lernen?



### Phase 2 (als App; auch im Webbrowser möglich): Einführung in die Design Thinking-Methode

(= spielerische Erarbeitung der Inhalte der **A2 Idea Challenge**)

#### Teil 1: „Design Thinking“

- Schritt-für-Schritt-Erklärung der Methode anhand von Beispielen, kurzen Infos und Quiz-Fragen
- soll allein gespielt werden (individuelles Tempo, Wiederholungen nach Bedarf; evtl. zu Hause)

#### Teil 2: „Design Thinking anwenden“

Ziel: eigene Herausforderung finden, Ideen entwickeln, erste Prototypen bauen & präsentieren

- Schritt-für-Schritt-Anleitung mit konkreten Aufgabenstellungen, Kurzvideos und Beispielen als Inspiration
- Gruppenarbeit: die Aufgaben werden am Mobiltelefon gelesen; die Umsetzung erfolgt im Team in der Klasse (ohne Computer oder Handy)



### Kompetenz-Check

Reflexion über den gesamten Prozess und Selbsteinschätzung der eigenen Fähigkeiten

## „Blended Learning“ mit der FLiP-App und der A2 Idea Challenge

- Die Schüler\*innen arbeiten mit ihrem persönlichen Arbeitsheft (**A2 Idea Challenge** in Band 3 von „Jugend stärken“).
- Als Ergänzung oder Hilfestellung werden Videos und Beispiele aus der App eingesetzt.



Wo dies möglich und sinnvoll ist, wird im Folgenden durch das Handysymbol angezeigt (inkl. Angabe der entsprechenden Links).

Die Links sind in der digitalen Version dieser didaktischen Begleitunterlagen<sup>1</sup> eingebettet – mit einem Klick können so zusätzliche Materialien über den Beamer gezeigt werden.

Ein Video und eine animierte Grafik können auch über YouTube aufgerufen werden.

Zur Nutzung der FLiP Entrepreneurship Challenge muss man sich einmalig registrieren.  
Die YouTube-Videos können auch ohne Registrierung aufgerufen werden.

<sup>1</sup> kostenloser Download auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)





## Schritt 1 - Mit *Design Thinking* starten

### Die Methode

*Design Thinking* ist eine kreative Methode, um komplexe Fragen und Problemstellungen verstehen und lösen zu können. Der Fokus liegt dabei auf einem tiefen Verständnis für die Herausforderung selbst, aber auch für die **Bedürfnisse** der jeweiligen Personen und der Umwelt. Diese individuellen Bedürfnisse sind Ausgangspunkt für Innovation, neuartige Lösungen und Wandel.

Bei *Design Thinking* gibt es nicht „die eine richtige Lösung“. Ziel sind vielmehr unterschiedlichste Lösungsansätze, die wiederum kritisch hinterfragt und weiterentwickelt werden.

### Hintergrund

*Design Thinking* wird von vielen Unternehmen verwendet, um neue, innovative Produkte und Dienstleistungen für ihre Kund\*innen zu entwickeln. Zentrale Elemente dieser Methode sind **Vorstellungskraft, Kreativität, Intuition, Empathie** und **Feedback**.

*Design Thinking* ist nicht so sehr als Prozess zu verstehen, sondern vielmehr als „Mindset“, also als eine bestimmte Einstellung, eine Haltung im Leben:

***Design Thinking is a mindset, not a toolkit or a series of steps.***

*Arne von Oosterom, Design Thinker*

In **Schritt 1 - Mit *Design Thinking* starten** wird die *Design Thinking*-Methode anhand der Grafik kurz erklärt. Die 4 Phasen – **Erkunden**, **Verstehen**, **Ideen entwickeln** und **Experimentieren & Testen** – werden in Schritt 2 bis 5 detailliert beschrieben und in Übungen erprobt.

Die Pfeile am Seitenrand des Schüler\*innen-Arbeitsheftes zeigen die jeweilige Phase des *Design Thinking*-Prozesses an.

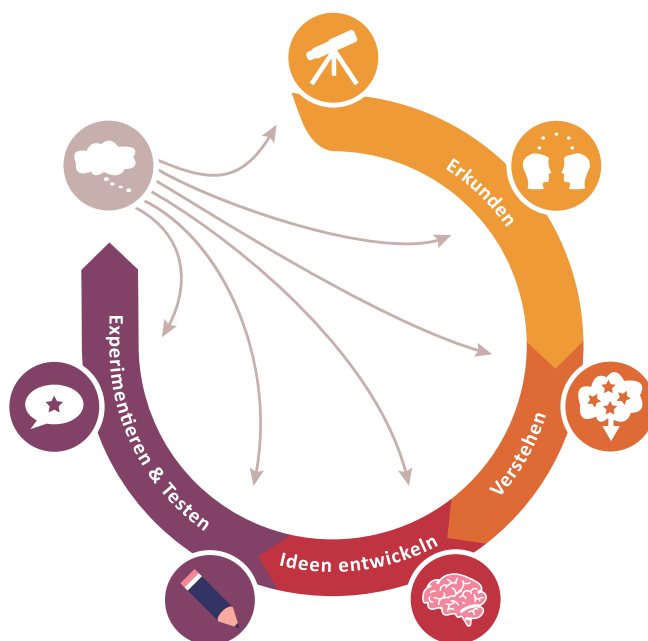
Geben Sie den Schüler\*innen Zeit, sich mit der Grafik zu beschäftigen. Besprechen Sie danach die einzelnen Phasen gemeinsam. Auf welchen Schritt freuen sich die Jugendlichen am meisten?

### Tipp:

Zur besseren Übersicht kann die Grafik auf A3 kopiert werden (Kopiervorlage im Anhang) oder der gesamte Prozess – wie rechts dargestellt mit Pfeilen und Symbolen – wird auf ein Plakat (oder Flipchart) gezeichnet.

Das Plakat bleibt während der Arbeit an der Challenge in der Klasse hängen. So kann fortlaufend darauf verwiesen werden, an welcher Phase des *Design Thinking*-Prozesses gerade gearbeitet wird.

Ziel ist, dass die Jugendlichen den Prozess verinnerlichen und in Zukunft auch ohne Anleitung anwenden können.







### Schritt 2 - Erkunden

#### Ü 2.1: Was ist das Problem? Erkenne die Herausforderung!



In Kleingruppen lesen die Schüler\*innen die vier Storycards und markieren die Probleme, Wünsche und Bedürfnisse der beschriebenen Personen.

Gemeinsam diskutieren sie darüber. Wer möchte, schlüpft in die Rolle einer der vier Personen und „spielt“ diese. Das „Hineinversetzen“ dient dazu, alle Personen möglichst gut kennenzulernen, um sich am Ende für eine von ihnen entscheiden zu können.

Jede Gruppe wählt eine Person aus, für die sie in den nächsten Schritten eine Lösung entwickeln möchte.

Sie als Lehrperson entscheiden, ob die gesamte Klasse sich auf dieselbe Person einigen soll oder ob jede Gruppe „ihre“ Person wählen darf.



Die „Spiegelübung“ stammt aus der Rhythmik, wirkt aktivierend & konzentrationsfördernd und stärkt das Miteinander. Dabei bilden die Jugendlichen Paare. Eine\*r gibt eine Bewegung vor, die vom Gegenüber „gespiegelt“ wird. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Die Übung kann auch eingesetzt werden, um eine Beziehung zu stärken und aufzubauen:

Die führende Person übernimmt Verantwortung, die geführte trainiert, zu vertrauen. Nach der Übung eignen sich folgende Reflexionsfragen:

- In welcher Rolle hast du dich wohler gefühlt? Als Führende\*r oder als Geführte\*r?
- Waren die Bewegungen der führenden Person klar und deutlich?
- Konntest du dich gut in dein Gegenüber einfühlen?

Zur „Spiegelübung“ gibt es gemeinsam mit weiteren Übungen zur Aktivierung & Konzentration ein gleichnamiges Kurzvideo auf: [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) in der Rubrik „Körper & Geist“.

#### Ü 2.2: Frage empathisch nach



Auch Ziel dieser Übung ist es, sich in die gewählte Person einzufühlen (= Empathie zu trainieren). Für die spätere Ideen-Findung ist das entscheidend. Denn nur wer versteht, wie sich die andere Person fühlt bzw. was sie braucht, kann für diese Person etwas Passendes entwickeln.



Kopieren Sie die Empathiekarte aus dem Anhang auf Format A3.

Stellen Sie je einen Bogen Flipchartpapier (oder Packpapier) pro Gruppe bereit.

Beantworten Sie als Einführung in die Methode die einzelnen Fragen aus der Empathiekarte gemeinsam (z.B. anhand von Beispielen bekannter Personen, wie Sänger\*innen, Sportler\*innen, Schauspieler\*innen, ...): „Was denkt und fühlt Taylor Swift?“ „Was wünscht sich Cristiano Ronaldo?“

Anschließend entwickelt jede Gruppe eine Empathiekarte für ihre gewählte Person:

Die Schüler\*innen zeichnen diese auf einen Bogen Flipchart- oder Packpapier. Ihre Antworten schreiben sie auf Post-its, die sie zu den jeweiligen Bereichen kleben. So kann jederzeit – auch in den folgenden Schritten – etwas verändert, „umgeklebt“ oder ergänzt werden. Für jeden Bereich sollen mindestens 3 Post-its geschrieben oder gezeichnet werden.

Die Schüler\*innen sollen eine Geschichte rund um ihre gewählte Person erfinden: Familie, Freizeit, Freunde, Orte etc. Sie kreieren die gewählte Person weiter. (Es sollen nicht nur die Informationen aus den Storycards verwendet werden.)



## Ü 2.3: Wer fragt, erfährt viel



In den Gruppen überlegen die Schüler\*innen mindestens fünf offene Fragen, die sie der gewählten Person stellen möchten und notieren sie in ihrem Arbeitsheft. In kurzen Rollenspielen (Interviews) innerhalb der Gruppe werden die Antworten dazu gefunden.

Die Antworten können auf (andersfarbige) Post-its geschrieben und am Plakat mit der Empathiekarte in den entsprechenden Bereich geklebt werden.

Weisen Sie die Schüler\*innen darauf hin, dass die Antworten helfen sollen, eine Sitzgelegenheit für die gewählte Person zu entwickeln (und nicht irgendetwas über die Person zu erfahren!).

Beispiele für offene Fragen (die nicht mit ja oder nein beantwortet werden können):

- Wann willst du die Sitzgelegenheit verwenden?
- Wie lange möchtest du dort sitzen?
- Wo soll/kann dieses Ding stehen?
- Wie groß darf es sein?
- Was möchtest du beim Sitzen machen?
- Warum bist du mit deiner bisherigen Sitzgelegenheit nicht zufrieden?

Weisen Sie die Schüler\*innen darauf hin, in den kurzen Rollenspielen die im Schüler\*innen-Heft aufgelisteten Tipps zum achtsamen (oder „aktiven“) Zuhören anzuwenden.



Wer „aktives“ Zuhören weiter trainieren will, kann das mit der **A2 Expert Challenge** tun: Im Kapitel „Lernen durch Einfühlen“ gibt es dazu mehrere Übungen. Die Challenge ist als Kartei-Karten-Programm konzipiert und beinhaltet vielfältige Lern-Methoden. Sie ist unter dem Titel „Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert“ auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) frei verfügbar oder kann dort gedruckt bestellt werden.

## Schritt 3 - Verstehen

### Ü 3.1: Definiere das Bedürfnis klar



Jede Gruppe erhält einen weiteren Bogen Flipchartpapier (oder Packpapier).



Zwei kurze Quizfragen, was Bedürfnisse sind (und was nicht) in der App:

→ [designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/25](https://designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/25)

Beispiele für Bedürfnisse inkl. kurzer Definitionen in der App:

→ [designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4](https://designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4)

Die Jugendlichen überlegen anhand der Antworten aus dem Interview, welche Bedürfnisse sie bei „ihrer“ Person erkennen können. Diese wählen sie aus der Wortwolke in ihrem Arbeitsheft (und/oder aus den genannten Bedürfnissen in der App) aus.



In der **A2 Empathy Challenge** kann man sich mit Bedürfnissen vertiefend auseinandersetzen.

Ziel der Challenge ist „**Verstehen und verstanden werden**“.

Dazu füllen die Jugendlichen einen „**Giraffen-Koffer**“ mit Werkzeugen aus der *Gewaltfreien Kommunikation* nach Marshall B. Rosenberg und lernen, damit Konflikte zu lösen oder gar nicht erst entstehen zu lassen.

Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 2 (frei verfügbar und bestellbar unter [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



Die gewählten Bedürfnisse werden auf Post-its (neue Farbe) geschrieben und auf den 2. Flipchart-Bogen geklebt. Wenn alle Bedürfnisse gesammelt sind, clustern die Jugendlichen sie so weit wie möglich. So können die zentralen Bedürfnisse schneller erkannt werden.

Beispiele für **Bedürfnisse**:

*Mila: Bewegung, Abwechslung, Feiern, Ausruhen, Liebe, Lernen, Spaß, Unterstützung*

Aus den geclusterten „Bedürfnis-Gruppen“ wird ein Bedürfnis-Statement entwickelt. Dieser Schritt ist nicht ganz einfach und bedarf meist etwas Unterstützung durch die Lehrperson.

Beispiel für ein **Bedürfnis-Statement**:

*„Mila braucht etwas, wodurch sie sich nach dem Sport erholen kann, damit sie gesund bleibt und sich am nächsten Tag wieder gut bewegen kann.“*



Weitere Beispiele für Bedürfnis-Statements gibt es ebenfalls in der App:  
→ [designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4](https://designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4)

Das Bedürfnis-Statement kann direkt auf das Flipchart zu den Bedürfnissen geschrieben bzw. geklebt werden.

## Schritt 4 - Ideen entwickeln

### Ü 4.1: „Brainstorming“ – ein Sturm an Ideen



Ziel dieses Schrittes ist es, so viele Ideen wie möglich als Antwort auf die Bedürfnisse, Wünsche und Probleme der Person zu entwickeln. Diese können und sollen *wild, verrückt* – oder auch auf den ersten Blick *„untypisch“* – sein.

Wichtig ist, dass jede\*r Schüler\*in Ideen einbringt und sich nicht auf die anderen in der Gruppe verlässt. Achten Sie auf die Zeit – das Brainstorming darf max. 5 bis 10 Minuten dauern.

- Es geht um das große Ganze, noch nicht um Details.
- Es sollen möglichst viele Ideen gefunden werden.
- Jede Idee wird auf ein Post-it geschrieben oder gezeichnet. (neue Farbe verwenden)

### Ü 4.2: Finde deine zündende Idee



Die Schüler\*innen sollen versuchen, ihre Ideen-Post-its zu sortieren und – soweit möglich – den Bedürfnis-Gruppen auf dem Flipchart zuzuordnen. Welche Idee deckt welches Bedürfnis ab?

Sie reden über das entstandene Bild und entscheiden sich gemeinsam in der Gruppe für **eine Idee**.

## Schritt 5 - Experimentieren & Testen



Materialien vorbereiten oder von den Schüler\*innen sammeln lassen: z.B. Legosteine, Zeitungen, Kartons, Garne, Draht, Korken, Wolle, Strohhalme, leere Flasche, alte Boxen/Behälter, Plastilin, Alufolien, Holzstücke, Filz, Stoffreste, Zündholz-Schachteln, Pfeifenputzer, Korken, Gummiringerl, ...

Legosteine gibt es – auch in größeren Mengen – oft gebraucht sehr günstig auf Online-Plattformen zu kaufen (z.B. [willhaben.at](https://www.willhaben.at)).



## Ü 5.1: Erstelle einen Prototyp

Prototyping bedeutet, die „Idee im Kopf“ für andere greifbar und verständlich zu machen. Die Zeit ist absichtlich knapp bemessen (max. 10 Minuten), da die erste Umsetzung schnell und „roh“ sein soll – es geht nicht um Details.



Je nach Möglichkeit können die Schüler\*innen ihren Prototyp zeichnen und/oder mit Legosteinen bauen und/oder mit anderen Materialien darstellen (oder ein Video drehen etc.). Die gewählte Idee der Sitzgelegenheit kann – je nach Gruppengröße – z.B. auch mehrmals pro Gruppe gebaut werden. So können bei jeder Variante noch neue Ideen und Aspekte entstehen.



Der Prototyp könnte aus recycelten Materialien bestehen. Mit der **A2 Trash Value Challenge** lernen Jugendliche, wie man Abfallmaterialien einen neuen Wert geben kann. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 3 (freier Download und Bestellung auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).

## Ü 5.2: Präsentiere deinen Prototyp

Jede Gruppe soll mindestens einen Prototyp präsentieren. Es können auch mehrere Prototypen pro Gruppe sein, die zwar die gleiche Idee darstellen, jedoch aus unterschiedlichen Materialien entwickelt worden sind (z.B. eine Zeichnung, ein Prototyp aus Legoteilen und einer aus Pfeifenputzern und Stoffresten). Wer möchte, kann auch die Plakate zur Präsentation verwenden, um zu erklären, wie die Gruppe auf ihre Idee gekommen ist.

Wichtig ist, dass die Präsentation kurz und prägnant ist – 1,5 bis 2 Minuten.



Unterschiedliche Möglichkeiten, wie die Präsentation gestaltet werden kann, zeigt die App:  
→ [designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/12](http://designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/12)

Planen Sie genug Zeit für gegenseitiges Feedback ein – es ist ein wesentlicher Punkt von *Design Thinking*. Nur so kann der Prototyp bzw. die Idee immer weiterentwickelt werden. Auch die Art und Weise, wie man wertschätzendes Feedback gibt, ist ein wichtiges Lernziel.

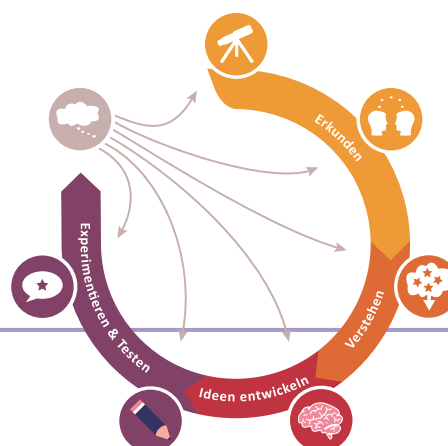


Übungen zum Feedback-Geben und -Empfangen gibt es in der **A2 Expert Challenge** im Kapitel „Lernen durch Einfühlen“. Die Challenge ist unter dem Titel „Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert“ auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) frei verfügbar oder kann dort gedruckt bestellt werden.

## Ü 5.3: Entwickle deinen Prototyp weiter

Geben Sie den Schüler\*innen Zeit, sich zu entscheiden, welches Feedback sie einarbeiten möchten.

Zeigen Sie auf der Übersichts-Grafik, dass sie zu jedem Schritt zurückgehen und diesen wiederholen können, bis sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



Eine animierte Grafik zeigt dies in der App und auf YouTube:  
→ [designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4](http://designthinking.app.ovosplay.com/#/library/topic/4)  
→ [youtu.be/MdZMcRoqlmc](https://youtu.be/MdZMcRoqlmc)



### Schritt 6 - Design Thinking anwenden

#### Ü 6.1: Entwickle eine Idee für jemanden aus der Klasse

Jetzt geht es darum, die Methode erstmals selbst anzuwenden und alle Schritte allein (oder in der Kleingruppe) zu wiederholen. Drei Ideen, was die Jugendlichen für jemanden in der Klasse entwickeln könnten, sind vorgegeben. Mithilfe des Arbeitsheftes und der vorherigen Schritte wird der Prozess Schritt für Schritt und Übung für Übung anhand der konkreten Idee wiederholt.

Für jede der 3 Ideen gibt es in den Kopiervorlagen Beispiele für Interview-Fragen (Schritt 2, Ü 2.3: **Wer fragt, erfährt viel**).

Diejenigen, die etwas ganz Eigenes entwickeln wollen, finden in einem Video dazu viele Anregungen:



Video „Herausforderungen finden“ in der App und auf YouTube:

- [designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/8](https://designthinking.app.ovosplay.com/#/deck/8)
- [youtu.be/VONVm0q8pul](https://youtu.be/VONVm0q8pul)



#### Ü 6.2: Starte noch einmal mit Design Thinking

Die *Design Thinking*-Methode kann, einmal verinnerlicht, in zahlreichen Kontexten Anwendung finden: zur Lösung eines Problems im Alltag oder persönlichen Umfeld, zur Festlegung einer Verkaufsidee (wie in der A2 Lemonade Stand Challenge<sup>1</sup>) oder um zu Lösungen (globaler) Umweltprobleme beizutragen (z.B. mit der A2 My Community Challenge<sup>2</sup>). Dafür hilft es, sich auch Storycards für Tiere bzw. Pflanzen zu überlegen (siehe Beispiele im Anhang).

Die Überblicks-Grafik ist Anleitung für den gesamten *Design Thinking*-Prozess und bietet auch Platz für Notizen.



Schritt 6 „*Design Thinking* anwenden“ kann auch mithilfe des gleichnamigen zweiten Teils der App Schritt für Schritt angeleitet werden. Die Arbeitsaufgaben werden über die App per Handy vergeben – durchgeführt wird der gesamte Prozess jedoch alleine oder in der Gruppe, ganz ohne digitale Hilfsmittel. Neben den einzelnen „To-Do-Karten“ finden die Schüler\*innen in der App auch Hilfestellungen in Form von Beispielen und kurzen Erklärvideos.

### Schritt 7 - Nachdenken

#### Ü 7.1: Fragebogen zur Idea Challenge

In den Antworten auf die offenen Fragen fassen die Schüler\*innen ihre persönlichen Erkenntnisse aus der Challenge zusammen und schaffen so einen nachhaltigen Transfer des Gelernten.

#### Ü 7.2: Wie gut gelingt dir das schon?

Im Fragebogen werden wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden. Die Schüler\*innen schätzen selbst ein, was ihnen schon wie gut gelingt. Besprechen Sie davor die Bedeutung der Smileys.

<sup>1</sup> Jedes Kind stärken, Band 3; <sup>2</sup> Jedes Kind stärken, Band 4 ([www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at))



### TRIO-Modell für Entrepreneurship

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, ist die Idea Challenge dem Bereich „**Core Entrepreneurial Education**“ zugeordnet. Dabei geht es um die Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.

### Dauer der Challenge

mindestens 8 Unterrichtseinheiten (bevorzugt als Doppelstunden), am besten fächerübergreifend im Geografie- und Wirtschaftskunde- und Werkunterricht; auch Sprachunterrichts-Stunden und Stunden zum Lernen Lernen eignen sich gut

### Eingangsvoraussetzungen

keine

### Kontext innerhalb des You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges-Programms

Alle Challenges: [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Die „A2 Idea Challenge“ baut auf den „A1 Idea Challenges“ auf, in denen Kinder „Ideen ins Rollen bringen“ und mit eigenen Ideen „Wert schaffen“. Thema der weiterführenden „B1 Idea Challenge“ ist „Entrepreneurial Design – nachhaltiges Geschäftsmodell“.

Ein starker Bezug besteht zur „A2 Empathy Challenge – Verstehen und verstanden werden – Giraffenkoffer“. Querverbindungen gibt es zu den Trainingsprogrammen „Warum Achtsamkeit?“ und „Ganzheitlich Lernen lernen“. In der „A2 Lemonade Stand Challenge“ findet die *Design Thinking*-Methode bei der Suche nach der Verkaufsidee konkrete Anwendung, in der „A2 My Personal Challenge – Less risk – more fun“ bei der Entwicklung von (Geschäfts-)Ideen zur Risiko-Minimierung und bei der „A2 Volunteer Challenge – Gutes tun tut gut“ bei der Durchführung eines Buddy-Projekts. In der „A2 My Community Challenge“ kommt die Methode zum Einsatz, wenn die Jugendlichen ihren Beitrag zu den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung definieren.

### Weitere Materialien

- Erklärvideo zur Challenge: [www.youthstartchallenges.eu/A2Idea](http://www.youthstartchallenges.eu/A2Idea)
- ergänzendes E-Learning-Tool (Online-Version + App): [www.flipchallenge.at](http://www.flipchallenge.at) (Entrepreneurship Challenge)
- Video „Wie weckst du Eigeninitiative“: [youtu.be/iw4iGvqXBpk](https://youtu.be/iw4iGvqXBpk)
- Video „Herausforderungen erkennen“: [youtu.be/VONVm0q8pul](https://youtu.be/VONVm0q8pul)

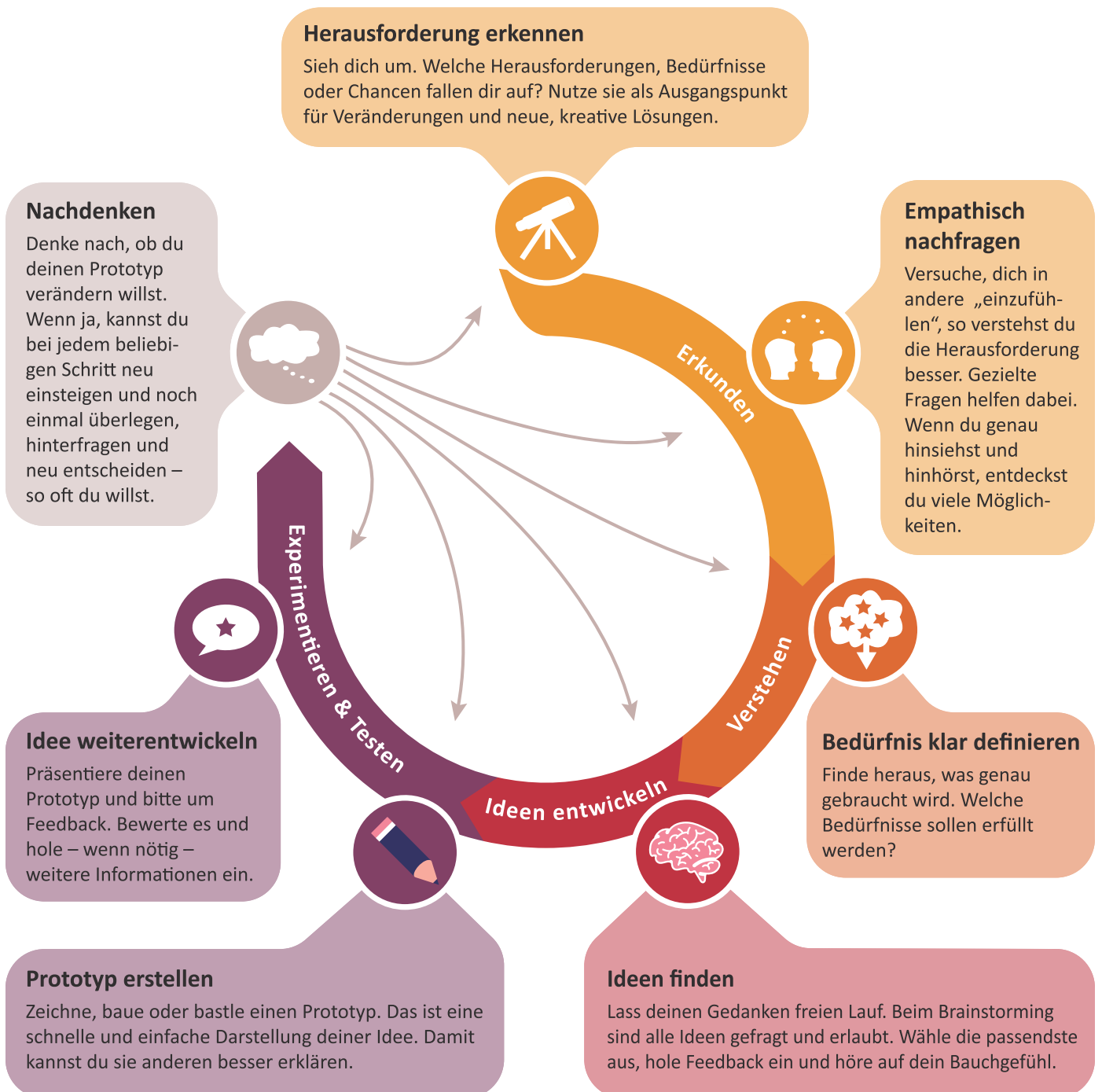
### Quellen

- Sessel-Übung: Devon Young (nach Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team)  
[https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5\\_Chairs\\_Exercise.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html)
- Empathiekarte: B1 Empathy Challenge ([www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu))

# Design Thinking-Methode

**Design Thinking** ist eine Methode, die dir zeigt, wie du mit Kreativität und Einfühlungsvermögen die Welt ein Stückchen besser machen kannst.

Wichtig dafür ist ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer Menschen – aber auch Respekt und Verständnis allen Lebewesen und der gesamten Natur gegenüber.





# Empathiekarte für \_\_\_\_\_

## Denken und Fühlen

Was denkt und fühlt die Person?  
Was ist ihr wichtig?

## Hören

Was hört die Person?  
Was sagen Familie,  
Freund\*innen,  
Kolleg\*innen? Was  
sagen Medien, die  
genutzt werden?

## Sehen

Was sieht die Person um  
sich herum?  
Welche Menschen sind da?  
Welche Gegenstände?  
An welchem Ort ist sie?

## Sagen

Was erzählt sie anderen?  
Wie verhält sie sich anderen gegenüber?

## Negatives und Ängste

Was beunruhigt die Person?  
Welche Hindernisse gibt es?

## Positives und Wünsche

Was macht der Person Freude?  
Was möchte sie haben oder erreichen?





### Entwickle eine Idee für jemanden aus der Klasse. Frage nach.

***Etwas, womit du deinen Schlüssel in großen Schultaschen leichter findest:***

- Wann brauchst du deinen Schlüssel?
- Wie schaut deine Schultasche innen genau aus?
- Wo hast du Platz darin für deinen Schlüssel?
- Wie viel Platz hast du für deinen Schlüssel?
- Was ist deine Lieblingsfarbe?
- Wo bewahrst du deinen Schlüssel zu Hause auf?
- Wer – außer dir – benutzt noch deinen Schlüssel?
- Was ist für dich im Moment das Problem mit deinem Schlüssel?



***Etwas, womit du die Jause gut verpackt in die Schule bringen kannst:***

- In welcher Tasche transportierst du deine Jause?
- Wie viel Platz hast du für deine Jause?
- Was isst du zur Jause?
- Sind es mehrere einzelne Lebensmittel? Z.B. ein paar Nüsse?
- Ist auch etwas Flüssiges dabei?
- Ist etwas dabei, das sehr weich ist? Z.B. eine Birne?
- Wer packt die Jause ein?



***Etwas, das dir beim Lernen hilft:***

- Wann lernst du?
- Wo lernst du?
- Wie lernst du bis jetzt?
- Lernst du allein? Falls nicht, mit wem lernst du?
- Wie lernst du gern?
- Was ist im Moment dein Problem beim Lernen?
- Welche Methoden hast du bisher schon ausprobiert?
- Was machst du in der Schule am liebsten?  
Schreiben, lesen, dich bewegen, singen, nachdenken, zeichnen, ...?
- Was macht dir in deiner Freizeit Spaß?

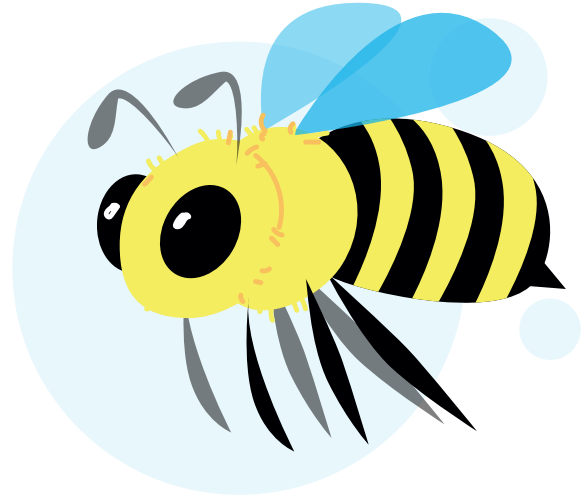




Die **Honigbiene** sammelt nicht nur Nektar für den Honig, sondern ist auch besonders wichtig für die Bestäubung vieler Blüten.

Leider wurden in den letzten Jahren viele natürliche Lebensräume (z.B. Blumenwiesen) von Menschen zerstört und große Getreidefelder mit schädlichen Spritzmitteln behandelt.

All das und auch der zunehmende Lärm führen zu Krankheiten und zum Aussterben von Bienen.



A2 Idea Challenge – Storycards zu Tieren & Pflanzen

Ein **Kastanienbaum** wird mehrere 100 Jahre alt und produziert pro Tag so viel Sauerstoff, wie ca. 10 Menschen zum Atmen brauchen. Zahlreiche Vögel nisten in seiner Krone, und auch wir Menschen ruhen uns gern in seinem Schatten aus.

Im Herbst sammeln Kinder die abgefallenen Kastanien, um etwas zu basteln – und auch Rehe und Hirsche lieben die kleinen braunen Früchte.

Wenn zu viel natürlicher Boden verbaut wird (z.B. für Straßen oder Häuser) und immer mehr Lärm und stickige Luft durch den zunehmenden Verkehr entstehen, schwächt dies viele Bäume. Auch die steigenden Temperaturen aufgrund des Klimawandels bedeuten extremen Stress für heimische Pflanzen.



A2 Idea Challenge – Storycards zu Tieren & Pflanzen

### Quellen:

- Sessel-Übung: Devon Young (nach Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team)  
[https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5\\_Chairs\\_Exercise.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html);
- Empathie-Karte: B1 Empathy Challenge ([www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu))  
[https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy\\_Map.html](https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html)

### Zusatzmaterialien:

- „Entrepreneurship Challenge“ auf [www.flipchallenge.at](http://www.flipchallenge.at)  
(E-Learning-Tool zur „A2 Idea Challenge – Lösungen finden mit der *Design Thinking*-Methode“ –  
Finanzbildung mit den FLIP Challenges für Jugendliche und Kinder ab 10 Jahren)
- Video „Wie weckst du Eigeninitiative“: [youtu.be/iw4iGvqXBpk](https://youtu.be/iw4iGvqXBpk)
- Video „Herausforderungen erkennen“: [youtu.be/VONVm0q8pul](https://youtu.be/VONVm0q8pul)

**Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:**

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)

Bestellung: [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)

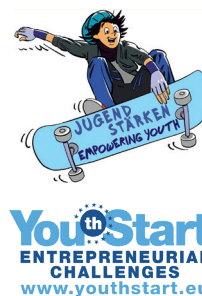


**Jugend stärken** ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at). Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

## Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler\*innen aus dem „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Details siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

## Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser\*innen wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

## Impressum:

Herausgeber*innen:	Eva Jambor, Johannes Lindner
Autorinnen:	Heidi Huber, Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl
Mitarbeit:	Stephan Kardos
Redaktion:	Eva Jambor
Lektorat:	Julia Spengler
Gestaltung:	Stefan Torreiter (Illustrationen, Smileys, Piktogramme), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, <a href="http://www.claudiamarschall.at">www.claudiamarschall.at</a> ), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme You <sup>th</sup> Start), Florian Wagner (Layout)

**Diese didaktischen Begleitmaterialien sind gedruckt in Band 3 von Jugend stärken, Handbuch für Lehrer\*innen erschienen.**

Titel:	Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 3
1. Auflage:	Wien 2021
ISBN:	978-3-7063-0856-4
Bestellung:	<a href="http://www.jugendstaerken.at">www.jugendstaerken.at</a> (Wiener Schulen kostenfrei)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship  
Konzept & Entwicklung – [www.ifte.at](http://www.ifte.at)



**Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems**  
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer\*innen in Wien und Niederösterreich – [www.kphvie.ac.at/fortbildung](http://www.kphvie.ac.at/fortbildung)



**Arbeiterkammer Wien**  
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ – [www.wien.arbeiterkammer.at/aws](http://www.wien.arbeiterkammer.at/aws)