Kreative Prozesse mit Kindern gestalten – mit Hilfe Design Thinking

Vom Kennenlernen und Verstehen zum kollektiven Wissen bis zum gemeinsamen Handeln



- Anzahl der Mitspielenden: Maximal 5 Personen in einer Gruppe
- Zeit: 45 Minuten oder länger
- Ort: Am besten in einem Raum, in dem viele Bastelwerkzeuge verfügbar sind (z. B. Werkraum).
- Material: Verschiedene Alltagsgegenstände oder Gegenstände aus der Natur, Zeichenpapier, Stifte, Lineal, Schere, Hammer, Zange, Klebstoff, evtl. Heißklebepistole, Nadel, Faden, Klebebänder ...

Als Einstieg kann der Impuls "Fragen an Alltags- und Naturmaterialien stellen" dienen, um Ideen zu entwickeln.

Ziel:

Wir lernen, gemeinsam Ideen zu entwickeln, uns abzustimmen und uns für eine Idee zu entscheiden, die wir gemeinsam umsetzen wollen. Wir lernen, dass die Umsetzung konkreter Ideen reale Veränderungen schaffen kann und erfahren dadurch Selbstwirksamkeit.

Diese Idee wurden von Dr. Irmgard M. Burtscher (pädagogische Beraterin von "Es funktioniert?!" im Zeitraum von 2005 bis 2021) entwickelt



Gemeinsam etwas "Neues" erfinden

Verschiedene Alltags- und/oder Naturmaterialien werden gesammelt und ausgelegt. Nun werden Kleingruppen gebildet und für jede Gruppe besteht die Aufgabe darin, angeregt durch diese Materialien und mit diesen Gegenständen, etwas Neues zu erfinden und zu erschaffen.

- 1. Zuerst werden die Gegenstände betrachtet und gemeinsam überlegt: Was könnten wir daraus Neues bauen? Wofür ist dieser neue Gegenstand gut? Gibt es diesen gedachten Gegenstand schon? Bei was würde uns dieser Gegenstand helfen?
- 2. Die Ideen werden gesammelt und eventuell noch Informationen eingeholt, z.B. ob es den zu erfindenden Gegenstand nicht doch schon gibt, um sich dann für eine Idee zu entscheiden.
- 3. Nun geht es in die Planung und Umsetzung: Die neue Erfindung wird so genau wie möglich beschrieben, z.B. auch durch eine Zeichnung oder ein gemaltes Bild. Die Materialien aus der Auslage werden zum Bau zusammengesucht und eventuell durch weitere Materialien ergänzt, die vielleicht noch besorgt bzw. organisiert werden müssen. Anschließend beginnt der Bau eines Prototyps.
- 4. Die Erfindung, der gebaute Prototyp, wird nun den anderen Gruppen präsentiert, erklärt und vielleicht auch gemeinsam getestet.

Tipp: Durch aktive Beobachtung des Rollenverhaltens in den Gruppen können diese auch bewusst von der Bildungsbegleiter*in getauscht werden, um den Kindern neue Perspektiven zu ermöglichen.



Fragen an einen Alltags- oder

Naturgegenstand stellen

Material: Einen ausgewählten Alltagsgegenstand, z.B. eine Schere, einen Kugelschreiber, eine Wäscheklammer oder Gegenstände aus der Natur, z.B. Schneckenhaus, Ahornsamen, Tannenzapfen, an den die Fragen gestellt werden können.

Ziel:

- Alltags- oder Naturgegenstände "neu" betrachten und hinterfragen mit Hilfe des Fragenkatalogs, der natürlich beliebig ergänzt werden kann.
- Diese Fragen können inspirieren, gemeinsam etwas Neues zu erfinden. Sie können anregen, über die Gegenstände gemeinsam zu philosophieren oder das Phänomen, das z. B. hinter der Funktionsweise des Gegenstandes steckt, mit Hilfe eines Forschergesprächs gemeinsam zu ergründen.
- Wie viel wiegst Du?
- Warum hast Du diese Form, diesen Geruch, diese Farbe?
- Bist Du stabil oder zerbrechlich?
- Aus was bestehst Du?
- Bestehst Du aus mehreren Teilen?
- Warum hast Du diese Farbe?
- Warum gibt es Dich?
- Woher kommst Du?

Warum wurdest Du erfunden?

- Wer hat Dich erfunden?
- Wozu braucht man Dich?
- Wo kann ich Dich finden?
- Aus welchem Material bestehst Du?
- Was für eine Aufgabe hast Du?
- Wie funktionierst Du?
- Warum funktionierst Du so?
- Was kann ich alles mit Dir machen?
- Kann/darf ich Dich essen, mit Dir etwas bauen?
- Kannst Du fliegen, schwimmen, ...?
- Wo finde ich Dich in der Natur?
- Kann ich Dich das ganze Jahr über finden?
- Kannst Du alleine leben?
- Brauchst Du jemanden zum Existieren, zum Leben?
- Mögen Dich Tiere?
- Kann ich Dich gleich benutzen oder muss ich üben?
- Kann ich mich mit Dir verletzen? Wenn ja, wie?
- Kannst Du kaputtgehen? Falls ja, warum und wie?
- Wie kann ich Dich reparieren? Lohnt es sich, Dich zu flicken?
- Wen könnte ich fragen, um mehr über Dich herauszufinden?
- Gab es Dich schon vor 100 Jahren?
- Wird es Dich in 100 Jahren noch geben?
- Was wäre, wenn es Dich nicht gäbe?

Der Weg zu handlungsorientierten, gemeinsamen Entscheidungen

9

Handeln – Denken – Entscheidungen treffen – ein Zyklus

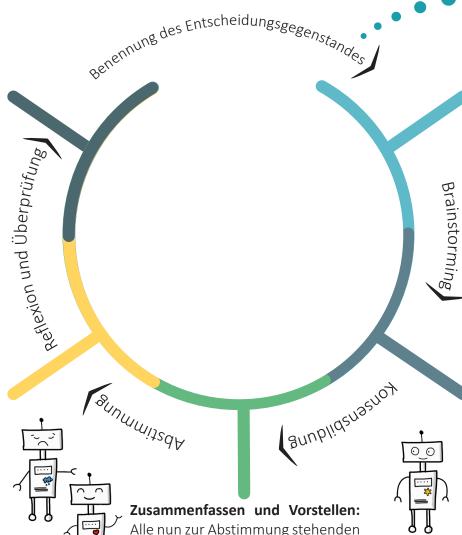
Den Entscheidungsgegenstand (das, worüber entschieden werden soll) konkret benennen.

Unklarheiten darüber vor dem Entscheidungsprozess klären!

Umsetzen und reflektieren: Die getroffene Entscheidung wird gemeinsam verwirklicht und hinterher darüber reflektiert: Hat es funktioniert? Waren alle mit dem Ergebnis zufrieden? Was lernen wir aus der gemachten Erfahrung? Was können wir das nächste Mal besser machen?



Abstimmen: Offene Abstimmung mit z. B. Daumen hoch oder Daumen runter, oder eine geheime Abstimmung, bei der z. B. Zettel oder Muggelsteine in verschiedenen Farben den zur Abstimmung stehenden Ideen zugeordnet werden. Die Kinder wählen ihren Favoriten und werfen die passende Farbe geheim in eine Box, anschließend wird ausgezählt. Die Idee mit den meisten Zustimmungen wird als Erstes ausprobiert und gemeinsam überprüft.



Ideen werden nochmal vorgestellt,

am besten von den Kindern selbst.

Ideen sammeln: Alle Ideen (z. B. Wünsche, Vorschläge, etc.) zum Entscheidungsgegenstand sammeln und für alle sichtbar machen (an der Tafel, Whiteboard, Plakat...)



Schaffen Sie eine Atmosphäre, in der jedes Kind seine Ideen frei äußern kann, ohne kritisiert oder bewertet zu werden.

Kategorisieren, Gruppieren, Priorisieren:

Alle gesammelten Ideen kategorisieren und/oder gruppieren. Vor- und Nachteile finden, diese priorisieren, darüber diskutieren und Kompromisse finden! Dabei immer das gemeinsame Ziel (den Entscheidungsgegenstand) im Blick behalten.



Geben Sie allen Beteiligten genug Zeit, um sich eine eigene Meinungen bilden und diese äußern zu können.

