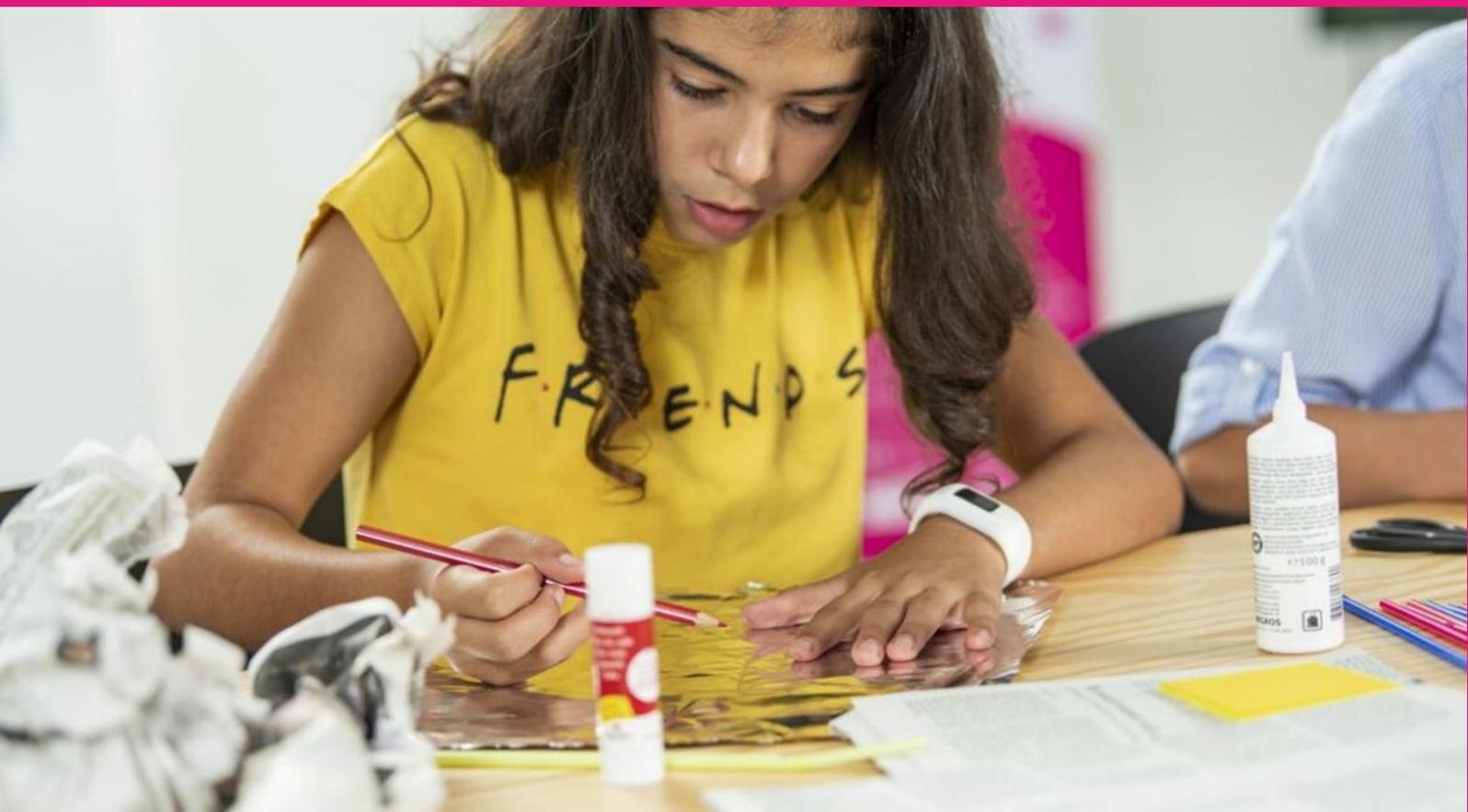


Digital-Entrepreneurship- Werkstatt DEW II

Ideen erfolgreich zum Fliegen bringen



Ein Handbuch für Lehrpersonen

Vorwort

Liebe Lehrpersonen

Wir freuen uns sehr, dass Sie der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» mit Offenheit gegenüber treten. Das vorliegende Dokument richtet sich an Lehrpersonen, welche mit ihrer Schulklasse den Workshop der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» im Startfeld besuchen.

Im Dokument werden die notwendigen Schritte beschrieben, die vor dem eigentlichen Event im Startfeld in der Schule durchzuführen sind. Ausserdem wird ein allgemeines Verständnis über die Idee der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» vermittelt.

Da die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» noch ein sehr junges Angebot des Smartfelds ist, könnten im vorliegenden Dokument Unklarheiten aufkommen. Wir würden uns daher sehr freuen, falls Sie uns im Nachgang Änderungswünsche oder Verbesserungsvorschläge zukommen lassen würden. Sie finden unsere E-Mail-Adressen und Telefonnummern am Ende dieser Seite.

Das Konzept der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» sowie die dazugehörigen Materialien sind unter einer Creative Commons (kurz CC BY-NC-SA-Lizenz) veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt es Ihnen, alle Materialien zu nutzen, diese zu verteilen, zu verbessern und weiterzuentwickeln. Es ist allerdings nur die nicht-kommerzielle Verwendung und Verbreitung unter Nennung des Urhebers erlaubt. Eine Kopie der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Mit freundlichen Grüssen

Ihr Smartfeld-Team

(E-Mail: info@smartfeld.ch; Telefon: 071 277 20 40)



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Was ist die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»?.....	2
2.1. Die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» auf einem Blick.....	3
2.2. Was ist Design Thinking?.....	4
2.3. Die drei Phasen der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»	5
2.4. Die Charaktere der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»	13
2.5. Die digitale Arbeitsmappe der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt».....	14
3. Vorbereitungsphase in der Schule	15
3.1. Einheit 1 - Den Design-Thinking-Prozess kennenlernen	15
3.2. Einheit 2 - Das Problem seines eigenen Charakters verstehen	18
4. Nachbereitungsphase.....	21
4.1. Einheit 1 - Reflektieren.....	21
4.2. Einheit 2 - Einführung von Design Thinking in den Alltag der SuS.....	23
5. Anhang.....	25



I. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Digital-Entrepreneurship-Werkstatt Prozess (DEW-Prozess).....	4
Abbildung 2: Empathiemap: Polizist	6
Abbildung 3: Problemsatz	7
Abbildung 4: Ideenfindung Poster.....	8
Abbildung 5: Ideenfestlegung	9
Abbildung 6: Bau eines Prototyps aus Pappe und der Marvel App	10
Abbildung 6: Testen des Prototyps und Rückfragen an den Gruppenleiter	11
Abbildung 7: Business Model Canvas.....	12
Abbildung 8: Digitale Arbeitsmappe	14



II. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Charaktere der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»	14
Tabelle 2: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Vorbereitungsphase Einheit 1	17
Tabelle 3: Ablauf & Vorgehen - Vorbereitungsphase Einheit 1	18
Tabelle 4: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Vorbereitungsphase Einheit 2	19
Tabelle 5: Ablauf & Vorgehen - Vorbereitungsphase Einheit 2	20
Tabelle 6: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Nachbereitungsphase Einheit 1.....	22
Tabelle 7: Ablauf & Vorgehen - Nachbereitungsphase Einheit 1.....	22
Tabelle 8: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Nachbereitungsphase Einheit 2.....	23
Tabelle 9: Ablauf & Vorgehen - Nachbereitungsphase Einheit 2.....	24



1. Einleitung

Die Digitalisierung beeinflusst unseren Alltag, unsere Art zu leben, zu arbeiten und uns fortzubewegen. Sie verändert die benötigten Fähigkeiten grundlegend, um unsere eigene Berufswelt aktiv mitzugestalten. War es in der Vergangenheit häufig so, dass man nach einer Berufsausbildung oder einem Hochschulstudium einen Beruf sein Leben lang ausüben konnte, so sind Schülerinnen und Schüler (kurz SuS) heutzutage mit der ständigen Ungewissheit konfrontiert, dass sie sich an neue Situationen anpassen und sich selbst weiterentwickeln müssen. Beispielsweise werden die SuS zukünftig häufiger über Ländergrenzen hinweg in global organisierten Projektteams arbeiten, was ein grosses Spektrum an unterschiedlichen Fähigkeiten erfordert.

Um die SuS für diese Welt vorzubereiten, ist es wichtig, ihnen Kompetenzen wie kritisches und unternehmerisches Denken, Kreativität, aber auch Soft-Skills wie Teamwork und werteorientiertes Handeln beizubringen. Die Grundidee der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» soll somit zum einen die typischen Merkmale des aktiven Entrepreneurs vermitteln, der Bedürfnisse identifiziert und dazu passende Geschäftsideen entwickelt. Dazu kommen zum anderen wichtige Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften, die den Unternehmergeist ausmachen und den SuS helfen, sich in einer ständig ändernden Welt zurechtzufinden. Beispielsweise eine besondere Leistungsmotivation, Unabhängigkeitsstreben, Eigeninitiative und Risikobereitschaft. Die Idee der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» ist es daher, die SuS zu ermutigen, *die Welt mit kreativen Lösungen besser zu gestalten*. Sie sollen die Möglichkeit bekommen, Technologien und methodische Werkzeuge kennenzulernen, um kritisch zu denken und als aktive Gestalterinnen und Gestalter ihre zukünftigen Probleme selbst lösen zu können.

Die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» ist eines von zahlreichen Angeboten der Initiative Smartfeld (www.smartfeld.ch). Smartfeld ist ein Innovation-Lab für Bildung, eingebettet ins Startup-Ökosystem von Startfeld. Dieses authentische und inspirierende Umfeld ermöglicht es, dass die «neue» Welt, in welcher Jungunternehmer die digitale Transformation und neue Technologien in ihren Geschäftsmodellen umsetzen, hautnah miterlebt wird.

2. Was ist die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»?

Die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt – Ideen erfolgreich zum Fliegen bringen», gibt SuS durch ein an fachlichen und überfachlichen Kompetenzen orientiertes Konzept des Workshops die Möglichkeit, sich mit Herausforderungen des Alltags ihrer (Traum)berufe (u.a. Polizist/in, Profisportler/in oder Tierarzt/Tierärztin) auseinanderzusetzen und zu verstehen, wie bereitgestellte Informationen genutzt werden können, um diese Herausforderungen zu lösen. Im Mittelpunkt des dreiphasigen Workshops steht der «Design-Thinking-Prozess», eine von der Stanford University entwickelte Innovationsmethode. Während des Workshops lernen die SuS moderne technische Entwicklungen und Methoden kennen, die dabei helfen, eine eigene Idee zu entwickeln und diese nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten zu planen, durchzuführen und zu reflektieren. In dem Tagesworkshop haben die SuS die Möglichkeit, ihrem Erfindergeist freien Lauf zu lassen.

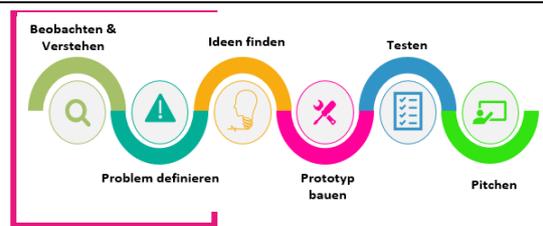
Auf den folgenden Seiten erfahren Sie mehr über die einzelnen Elemente, die für die Durchführung der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» notwendig sind.



2.1. Die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» auf einem Blick

Lernziele Vorbereitungsphase (ca. 90 Minuten):

- SuS kennen den Leitgedanken und die sechs Schritte des DEW-Prozesses
- SuS verstehen die ersten zwei Schritte des DEW-Prozesses und können sie anhand eines Charakters umsetzen

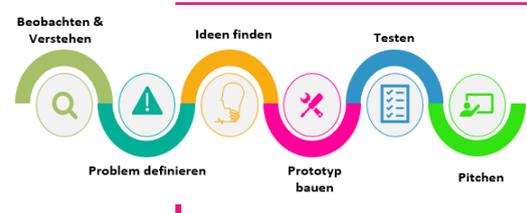


Unterrichtsetting:

- Teil 1: Klassenarbeit moderiert durch die Lehrperson
- Teil 2: Gruppenarbeit am Computer

Lernziele Durchführungsphase (ca. 6 Stunden):

- SuS verstehen die Schritte drei bis sechs des DEW-Prozesses und können sie umsetzen.
- SuS können eine Idee zum Lösen des Problems des Charakters finden und dabei verschiedene Technologien in Betracht ziehen
- SuS beschreiben, was sie im Start-Up-Rundgang gesehen haben

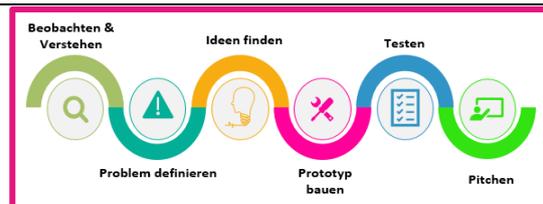


Unterrichtsetting:

- Einzel- & Gruppenarbeit geleitet durch Studierende
- Rundführung durch das Startfeld in Gruppen

Lernziele Nachbereitungsphase (ca. 90 Minuten):

- SuS können die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» kritisch evaluieren
- SuS wenden den DEW-Prozess selbstständig auf Probleme in ihrem Schulalltag an



Unterrichtsetting:

- Teil 1: Klassenarbeit moderiert durch die Lehrperson
- Teil 2: Gruppenarbeit

Vorbereitungsphase
in der Schule

Durchführungsphase
im Startfeld

Nachbereitungsphase
in der Schule

2.2. Was ist Design Thinking?

Design Thinking ist eine Innovationsmethode, die auf Basis eines iterativen Prozesses nutzer- und kundenorientierte Ergebnisse zur Lösung von komplexen Problemen liefert.¹ Design Thinking wurde in den 70er Jahren von der Stanford University entwickelt. David und Tom Kelley definieren Design Thinking als «*einen Weg, um menschliche Bedürfnisse zu finden und neue Lösungen mit den Tools und Denkweisen von Designpraktikern zu finden*» (Kelley & Kelley, 2013). Design Thinking öffnet den Weg für alle Altersgruppen, spielerisch und neugierig auf Problemstellungen zu schauen und diese zu bearbeiten. Dabei geht es darum, auch scheinbar Unlogisches und Unerreichbares ernsthaft zu diskutieren und dadurch oft zu überraschenden Erkenntnissen zu gelangen. Design Thinking fügt sich somit in eine kulturelle Transformation der Gesellschaft ein, welche neben dem technologischen Fortschritt der westlichen Welt eine ebenso grosse Auswirkung hat. Richard Florida nennt es «The Rise of the Creative Class» (Florida, 2012). In diesem Wandel spiegelt sich sowohl der Wunsch als auch die Forderung nach Kreativität wider. Nicht nur im Gesellschafts- sondern auch im Berufsleben ist die Kreativität zu einer ökonomischen Anforderung geworden. Somit steht Design Thinking für das Schaffen von Neuem und damit für die Verkörperung von Kreativität. Die Methode passt in unsere Zeit, weil sie Menschen hilft, Kreativität handhabbar zu machen (Uebernicketl, Brenner, Pukall, Naef, & Schindlholzer, 2015).

Der Design-Thinking-Mikrozyklus ist in fünf Schritte unterteilt: (1) Empathie bilden, (2) Problem definieren, (3) Ideen finden, (4) Prototyp bauen und (5) Testen (Lewrick, Link, Leifer, & Langensand, 2017). Durch ein iteratives Vorgehen innerhalb des Zyklus nähert man sich nach und nach dem Ziel – eine innovative Lösung zu entwickeln (Uebernicketl et al., 2015). Der Mikrozyklus bildet die Grundlage der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt». In Zusammenarbeit mit Lehrpersonen wurde der Mikrozyklus vereinfacht und altersgerecht an die SuS angepasst und «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt-Prozess» (DEW-Prozess) genannt. Um den Unternehmergeist des Startfeldes in unserer «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» abzudecken, haben wir zusätzlich einen Schritt 6, «Pitchen», zum Prozess hinzugefügt. Die einzelnen Schritte sind in der nachfolgenden Abbildung dargestellt:

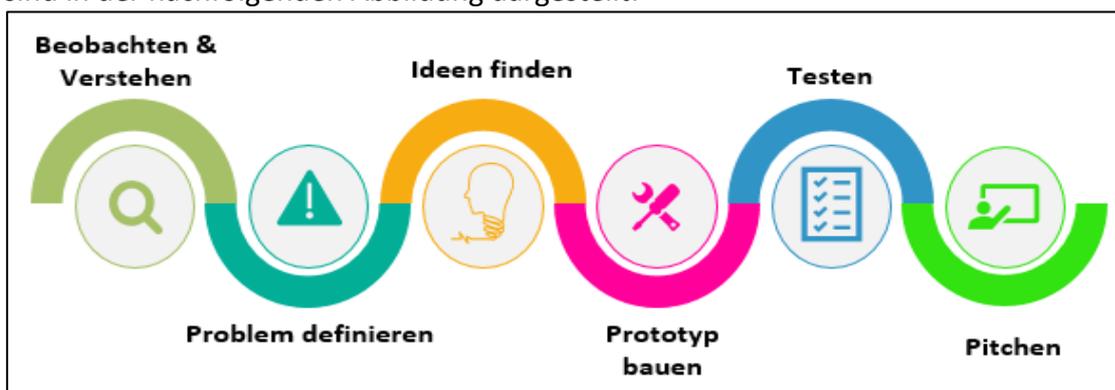


Abbildung 1: Digital-Entrepreneurship-Werkstatt Prozess (DEW-Prozess)



¹ Für eine einfache und kurze Einführung in den Design-Thinking-Prozess empfehlen wir folgendes Video: <https://www.youtube.com/watch?v=O6DI8ri9Lik&t> (Design-Thinking-Prozess)

2.3. Die drei Phasen der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»

Die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» setzt sich aus drei Phasen zusammen, in denen die oben beschriebenen sechs Schritte des DEW-Prozesses durchlaufen werden. Die erste Phase ist die «Vorbereitungsphase». Diese findet zeitlich vorher in der Schule statt und wird von der Lehrperson durchgeführt. Diese Phase benötigt etwa 90 Minuten. Die zweite Phase ist die «Durchführungsphase». Diese findet in den Räumlichkeiten des Startfeldes in St. Gallen statt. Bei dieser Phase handelt es sich um einen Tagesworkshop. Der gesamte Tagesworkshop wird von Studentinnen und Studenten der Universität St.Gallen (kurz HSG) betreut. Die Lehrperson kommt in dieser Phase unterstützend zum Einsatz. Die optionale dritte Phase, die «Nachbereitungsphase», findet wiederum in der Schule statt, benötigt in etwa 90 Minuten und wird von der Lehrperson durchgeführt. Im Nachfolgenden wird kurz auf die einzelnen Phasen eingegangen. Weiter unten im Dokument finden Sie die genauen Schritte der einzelnen Phasen sowie das benötigte Unterrichtsmaterial und das entsprechende Unterrichtsetting.

2.3.1. Die Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase sollen die SuS einen Überblick über den DEW-Prozess als Ganzes gewinnen. Hierfür werden die ersten zwei Schritte (1. Beobachten und Verstehen; 2. Problem definieren) des DEW-Prozesses konkret an einem realen Problem eines Polizisten durchlaufen. Die weiteren vier Schritte werden nur angeschnitten und nicht im Detail besprochen. Zur Erarbeitung der ersten zwei Schritte wird den SuS eine Videobotschaft des Polizisten gezeigt. Mithilfe der Videobotschaft und der Unterstützung durch die Lehrperson sollen zusammen im Plenum eine «Empathimap» und ein Problemsatz für den Polizisten aufgefüllt werden (siehe Schritt 1 & 2 für detaillierte Beschreibung).

Anschliessend können Sie die SuS in 4-5-er Gruppen einteilen, und die Gruppen können die ersten zwei Schritte des DEW-Prozesses anhand eines anderen Charakters (Tierarzt oder Profisportlerin) durchführen. Optimal wäre, wenn etwa die Hälfte der Kinder die Profisportlerin und die andere Hälfte den Tierarzt behandeln könnten. Damit am Workshop auch mit dem Polizisten gearbeitet werden kann, werden die Gruppen am Workshop nochmals neu eingeteilt.

Im Nachfolgendem werden die ersten zwei Schritte beispielhaft anhand des Polizisten beschrieben.



Schritt 1: Beobachten und Verstehen

Im ersten Schritt des DEW-Prozesses geht es darum, sowohl die Bedürfnisse des Charakters als auch grundlegende Erkenntnisse über sein Problem zu identifizieren. Im Workshop wird den SuS hierfür eine Videobotschaft² des Charakters bereitgestellt. Dabei müssen die SuS den Charakter beobachten, ihm zuhören und dabei Empathie aufbauen. Zusätzlich zur Videobotschaft des Charakters nutzen die SuS eine digitale Arbeitsmappe³, in der sie weitere Informationen über den Charakter und sein Problem finden. Diese Erkenntnisse werden gut dokumentiert. Im Workshop nutzen die SuS hierfür die sogenannte Empathiemap (siehe Abbildung 2). Die Empathiemap dient dazu, Empathie zum jeweiligen Charakter und dessen Problem aufzubauen. Die Empathiemap geht auf folgende Bereiche ein: *Sagen, Machen, Denken* und *Fühlen*. Das Credo im ersten Schritt heisst: «Den Charakter kennenlernen».

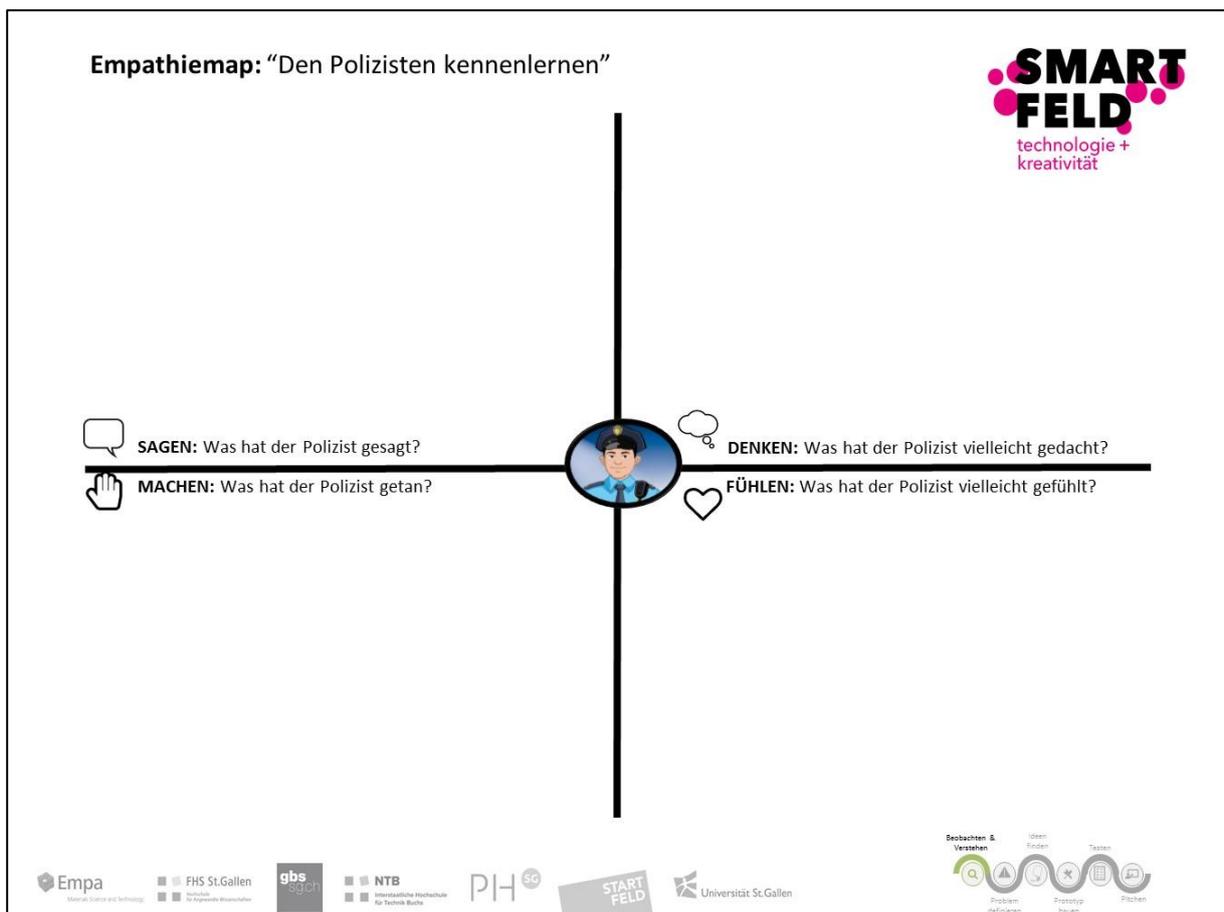


Abbildung 2: Empathiemap: Polizist

² <https://www.youtube.com/watch?v=7oY3D8o7nRU&t=1s>

³ <https://entrepreneurship-werkstatt.ch/charakterseite-kurt-polizist/>

Schritt 2: Problem definieren

Im zweiten Schritt müssen die gesammelten Erkenntnisse herangezogen und interpretiert werden. Die Lehrperson ist in dieser Phase angehalten, alle SuS zum Erfahrungsaustausch aufzufordern. In diesem Schritt geht es darum, eine gemeinsame Wissensbasis herzustellen und ein einheitliches Verständnis über das Problem des Charakters zu entwickeln. Die Definition der Problemstellung und das Re-Definieren ist dabei ein kontinuierlicher Prozess des ständigen Anpassens und Verfeinerns.

Ziel ist es, ein Problemsatz für das Problem des Charakters zu definieren (siehe Abbildung 3). Dabei sollte die Problemdefinition keine Lösung, also keine technischen oder ökonomischen Details, vorgeben.

Problemsatz: "Das Problem erkennen und formulieren"

Der möchte.....,

Adj. Beruf

weil.....

Abbildung 3: Problemsatz



2.3.2. Die Durchführungsphase

In der Durchführungsphase werden die letzten vier Schritte des DEW-Prozesses mit Hilfe der Probleme der Charaktere (3. Ideen finden; 4. Prototyp bauen; 5. Testen und Präsentieren; 6. Pitchen) durchlaufen. Um die Probleme der Charaktere zu lösen und Ideen zu entwickeln, lernen die SuS im Startfeld unterschiedliche Technologien (u.a. ein 3D-Drucker und Virtual-Reality-Brillen) kennen, die ihnen dabei helfen, ihre Ideen in Prototypen umzusetzen. Zusätzlich wird ein Rundgang im Startfeld angeboten, in dem die SuS den Start-up-Geist der dort ansässigen Start-ups spüren können.

Schritt 3: Ideen finden

Im dritten Schritt entstehen, ausgehend von der Problemdefinition, Ideen für Lösungen des Problems des Charakters. Hierfür wird das Problem nochmals in kurzen Worten in die Mitte des grünen Sterns geschrieben (siehe Abbildung 4), sodass die SuS beim Ideenfinden das Problem jederzeit vor Augen haben. Die SuS verwenden in diesem Schritt das Erstellen von Skizzen, um erste Ideen zu entwickeln und zu visualisieren. Papier und Stifte genügen, um den Prozess zu starten. Die SuS kleben ihre auf Post-its aufgemalten Ideen auf das Poster um den Stern herum.



Abbildung 4: Ideenfindung Poster



Im zweiten Teil dieses Schritts werden die Ideen nun anhand eines Koordinatensystems (siehe Abbildung 5) klassifiziert. Hierfür werden die Kategorien «cool» und «ungewöhnlich» verwendet. Eine Diskussion in der gesamten Gruppe dient als erste Herangehensweise, um sich auf eine Idee festzulegen, die bestenfalls sowohl «cool» als auch «ungewöhnlich» ist. Brainstorming führt somit als kollektiver Prozess auch dazu, dass über Zuhören, Wissensteilung und Ideenfindung die Zusammenarbeit der Teammitglieder untereinander gefördert wird. Ziel ist es, sich in der Gruppe auf eine gemeinsame Idee festzulegen, die aus einer Kombination der unterschiedlichen Ideen entstanden sein soll. Wichtig bei diesem Punkt ist, dass man sich noch nicht durch das in Realität Machbare einschränken soll. Hier gilt das Credo: «Keine Idee ist zu verrückt».



Abbildung 5: Ideenfestlegung



Schritt 4: Prototyp bauen

Im vierten Schritt geht es darum, aus der Idee einen Prototyp zu entwickeln. Das Prototyping ist eine Technik, die echte Produkte, Dienstleistungen und Geschäftsmodelle in Form von Prototypen simuliert. Ziel in der realen Wirtschaft ist es, den entwickelten Prototypen an eine Entwicklungsabteilung weiterzugeben, sodass dieser in die Realität umgesetzt werden kann.

Im Workshop beschreibt das Prototyping die Umsetzung der im vorausgegangenen Schritt entstandenen Idee in greifbare Objekte. Dabei kann der Prototyp abhängig von der entwickelten Idee unterschiedliche Formen und Gestalten annehmen. Die erste Variante des Prototyps der SuS soll aus Pappkarton, Papier und anderen kostengünstigen Materialien erstellt werden (siehe Abbildung 6). In einer zweiten Variante soll ein Prototyp einer App entwickelt werden, die es ermöglicht, das entwickelte Produkt oder die Dienstleistung anzusteuern. Hierfür nutzen die SuS die Mock-up App Marvel. Mock-ups sind eine Vorschau auf das User Interface eines Computersystems. Der Nutzen von Mock-ups liegt insbesondere im Testen des gesamten Eindrucks eines Systems auf den Nutzer.

Das Wissen über die im Workshop kennengelernte Technologien können die SuS nutzen, um ihren Prototypen zu verfeinern



Abbildung 6: Bau eines Prototyps aus Pappe und der Marvel App



Schritt 5: Testen

Im fünften Schritt werden die generierten Ideen und Prototypen mit den Charakteren ausprobiert und bewertet. Um dies authentischer zu gestalten, schlüpfen die Gruppenleiter in die Rolle der Charaktere. Das Testing kommt nach jeder erstellten Skizze bzw. jedem entwickelten Prototyp zum Einsatz. Dies bedeutet, dass die SuS während des Workshops Fragen an den Gruppenleiter, der für die SuS gleichzeitig den Charakter darstellt, stellen dürfen. Dieser gibt Feedback zu den entwickelten Prototypen und erklärt, ob der Prototyp sein Problem auch wirklich lösen kann. Somit können getroffene Annahmen und erste Lösungsansätze auf ihre Richtigkeit überprüft werden. Die Reflexion der Testergebnisse führt damit zu einer Verbesserung der gesamten Lösung. Im Workshop wird dieser iterative Prozess betont, indem das Prototyping und Testing in derselben Einheit mehrere Male abwechselnd durchgeführt wird.



Abbildung 6: Testen des Prototyps und Rückfragen an den Gruppenleiter



Schritt 6: Pitchen

Zuletzt sollen die SuS im Workshop im Startfeld ihre entwickelte Idee und ihren Prototypen vorstellen. Hierfür werden die entwickelten Ideen anhand eines «Pitchdecks» und optional mit einem «Business Model Canvas» (siehe Abbildung 7) aufgearbeitet. Das Pitchdeck stellt dabei die wichtigsten Inhalte des Produkts und des Geschäftsplans dar und beschreibt das Problem, die Lösung, das Produkt, das Team sowie das Geschäftsmodell. Das Pitchdeck skizziert wie der Bauplan eines Architekten die zentralen Faktoren, die letztlich die wichtigsten Bereiche eines Unternehmens abdecken.

Der Business Model Canvas ist ein vereinfachtes und visuelles Werkzeug, das von Unternehmen benutzt wird, um ihr Geschäftsmodell geordnet und vereinfacht darzustellen. Da der Business Model Canvas die Kernbereiche eines Geschäftsmodells übersichtlich und verständnisvoll darstellt, ist es gerade auch für die SuS sehr gut geeignet. Mithilfe des Business Model Canvas können wir Stärken und Schwächen unserer Idee bzw. des Prototypens zum Vorschein bringen. Die Ergebnisse des Tages werden anschliessend von den SuS vorgetragen («gepitched»).

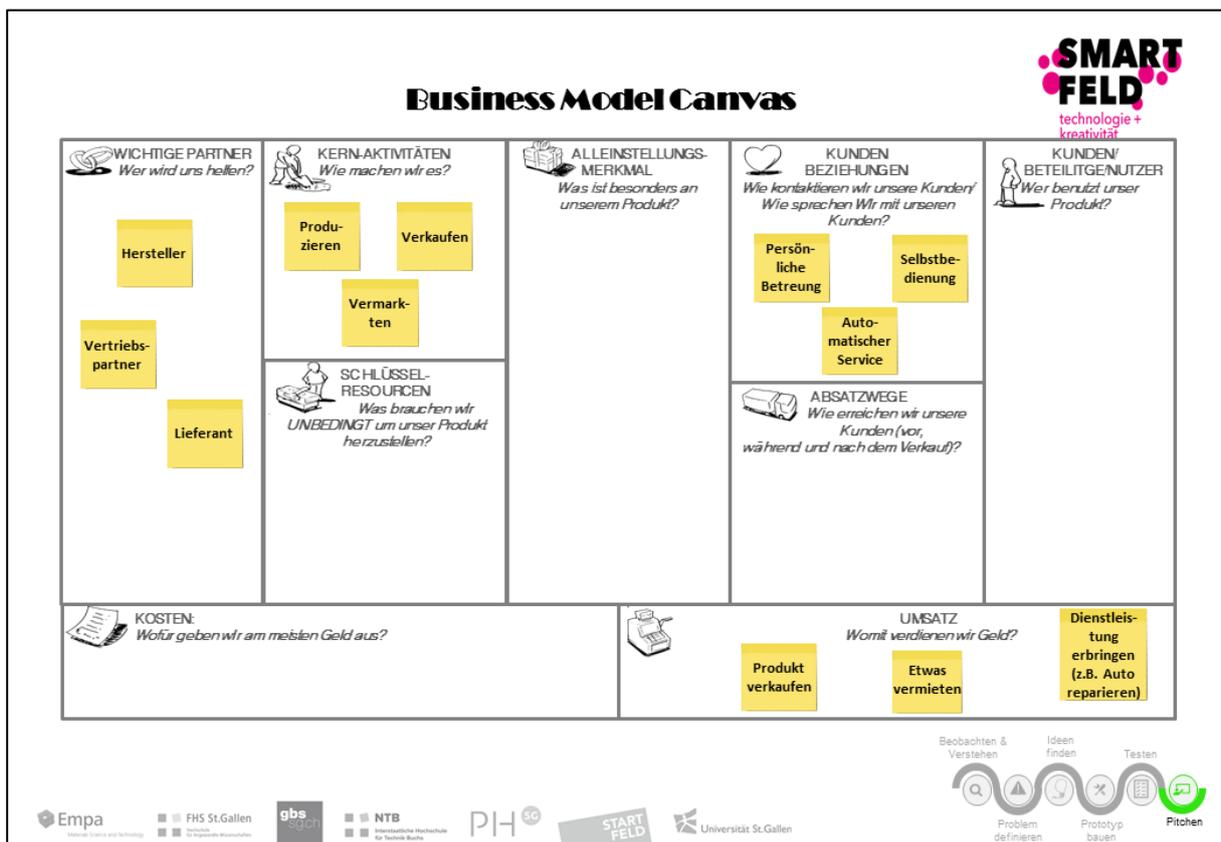


Abbildung 7: Business Model Canvas



2.3.3. Die Nachbereitungsphase

In der Nachbereitungsphase reflektieren die SuS den DEW-Prozess und ihre erstellten Ideen. Ausserdem werden Anregungen geschaffen, wie SuS den DEW-Prozess in ihrem Schulalltag benutzen könnten. Dies geschieht am Beispiel der Fragestellung «*Wie könnten wir unseren Schulhof verbessern?*». In diesem Schritt lernen die SuS, wie man ein Interview mit einer Person führt, indem sie sich gegenseitig befragen und danach die gesammelten Informationen kombinieren.

2.4. Die Charaktere der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»

Um den DEW-Prozess einmal zu durchlaufen und zu verstehen, werden die SuS in der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» wie oben beschrieben mit Problemen von realen Charakteren konfrontiert. Diese Charaktere sind abgeleitet aus einer Studie, die die Berufswünsche von SuS im Alter von 12 bis 16 Jahren untersucht hat. Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass SuS in diesem Alter u.a. vor allem Polizist(in), Profisportler(in) oder Tierarzt/Tierärztin in ihrem späteren Leben werden wollen.⁴ Auf Basis dieser Berufswünsche haben wir drei reale Probleme definiert, die mithilfe des DEW-Prozesses durch die SuS gelöst werden sollen. Die Studierenden im Startfeld, die die SuS in der Durchführungsphase betreuen, schlüpfen für unseren Tagesworkshop in die Rollen dieser Charaktere. Die Charaktere und ihre Probleme sind in der nachfolgenden Tabelle dargestellt:

 <p>Kurt, der Polizist</p>	<p>Kurt Würth ist Polizist und muss als Teil seiner Arbeit für die Sicherheit in seinem Quartier sorgen. Um dies zu tun, hat die St. Galler Stadtpolizei eine Kampagne gestartet, die die Bürger auffordern soll, Ungewöhnliches zu melden. Die Kampagne ist bis jetzt in Form von bunten Plakaten, die an diversen, viel besuchten Orten angebracht werden (u.a. in Geschäften, am Bahnhof) umgesetzt. Oft melden sich Bürger allerdings gar nicht oder erst Tage nachdem sie etwas Ungewöhnliches beobachtet haben.</p>
 <p>Martin, der Tierarzt</p>	<p>Martin Hofstetter ist ein Tierarzt, der sich sehr um seine kleinen Patienten sorgt. Ihm geht es besonders nahe, wenn sie nicht mehr selbstständig atmen können und daher eine Sauerstoffzufuhr benötigen. Hierfür benutzt er derzeit einen gut isolierten Babyinkubator. Dieser Inkubator ist sehr klein und wird sehr schnell warm. Des Weiteren muss Martin den Inkubator öffnen, um etwas am Tier zu machen, was den Sauerstoffgehalt im Inkubator sofort wieder reduziert.</p>



⁴ Haben Sie in der Praxis andere Erfahrungen gemacht? Bitte teilen Sie uns mit, welche Berufswünsche für die «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» auch noch interessant wären.

	<p>Salomé Kora macht Leichtathletik als Profisportlerin. Wie bei fast jeder Sportart hat auch Salomé mit Verletzungen zu kämpfen. Es fällt ihr oft sehr schwer, positiv zu bleiben, wenn sie zusehen muss, wie sie wichtige Wettkämpfe verpasst. Am meisten hilft ihr dabei im Moment ihr Trainer, der sie motiviert und mit ihr konkrete Ziele, auf die sie hinarbeiten kann, festhält.</p>
<p>Salomé, die Profisportlerin</p>	

Tabelle 1: Charaktere der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»

2.5. Die digitale Arbeitsmappe der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt»

Um den SuS die notwendigen Informationen über die Charaktere bereitzustellen, haben wir eine digitale Arbeitsmappe kreiert. Durch diese digitale Arbeitsmappe lernen die SuS den Charakter näher kennen und können das spezifische Problem besser identifizieren. Diese Arbeitsmappe stellt nicht nur die Informationen zu den Charakteren bereit, sondern kann auch noch als didaktisches Instrument gesehen werden, welches zusätzlich unterschiedliche digitale Kompetenzen der SuS fördert.



Abbildung 8: Digitale Arbeitsmappe

In der digitalen Arbeitsmappe finden die SuS eine Videobotschaft zu jedem Charakter, die das Problem des Charakters genauer beschreiben. Im Laufe des DEW-Prozesses werden die hier abgelegten Informationen von den SuS genutzt, um mit den Charakteren Empathie aufzubauen und schlussendlich das genaue Problem des Charakters zu definieren.

Die digitale Arbeitsmappe ist unter dem Link (<https://entrepreneurship-werkstatt.ch/>) abrufbar.



3. Vorbereitungsphase in der Schule

Die Vorbereitungsphase gliedert sich in zwei aufeinander aufbauende Einheiten, die in der Schule stattfinden und von der Lehrperson durchzuführen sind. In der ersten Einheit sollen die ersten beiden Phasen des DEW-Prozesses anhand des Beispielproblems des Polizisten gemeinsam in der Klasse erarbeitet werden (siehe Kapitel 2.4). Hierfür arbeiten die SuS im Schulklassen-/Klassenarbeits-Setting, welches durch die Lehrperson moderiert wird. Am Schluss dieser Einheit werden die SuS basierend auf ihren Berufswünschen (Profisportlerin oder Tierarzt) in vier Gruppen aufgeteilt. In der zweiten Einheit sollen die SuS in der Gruppe das gelernte Wissen eigenständig auf eines der zwei spezifischen Probleme der anderen Charaktere anwenden. Hierfür wird mindestens ein Computer pro Gruppe benötigt (mehrere sind wünschenswert).

Ablauf der Vorbereitungsphase:

Einheit 1: gesamte Klasse durchläuft DEW-Prozess am Beispiel des Polizisten

Einheit 2: Klasse wird in 4 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe übernimmt einen der zwei Charaktere Profisportlerin oder Tierarzt und bereitet die ersten beiden Phase vor (Empathiemap und Problemsatz)

3.1. Einheit 1 - Den Design-Thinking-Prozess kennenlernen

Beschreibung:

Die Lehrperson spielt die Videobotschaft des Polizisten vor der gesamten Klasse ab. Anschliessend sollen die SuS das Problem des Polizisten verstehen und Empathie zu ihm aufbauen. Um dies zu erreichen, werden nur die ersten zwei Schritte des DEW-Prozesses («Beobachten & Verstehen» und «Problem definieren») durchlaufen. Hierfür stellt die Lehrperson die Empathiemap (siehe Kapitel 2.3.1.) vor und füllt diese zusammen mit den SuS direkt auf dem ausgedruckten Poster aus. Eine beispielhafte Empathiemap für den Polizisten ist in Abbildung 6.1 im Anhang zu sehen.

Nachdem die SuS gemeinsam mit der Lehrperson die Empathiemap ausgefüllt haben, wird das Problem des Polizisten mithilfe des Problemsatz-Posters an der Tafel definiert. Ziel dieses Schritts ist es, dass die SuS ein konkretes und gemeinsames Verständnis für das Problem haben. Eine Musterlösung ist im Anhang im Abschnitt 6.2 zu finden. Wichtig bei der Musterlösung ist, im Kopf zu behalten, dass diese nur eine Lösung von vielen möglichen Lösungen darstellt. Um die Aufgabe anschliessend in den gesamten DEW-Prozess einzuordnen, beschreibt die Lehrperson zusätzlich das Ziel des ganzen DEW-Prozesses und welche Schritte nach dem «Beobachten & Verstehen»-Schritt und dem «Problem definieren»-Schritt folgen würden - ohne weiter auf die Details einzugehen. Die Abbildung des ganzen Prozesses ist zum einen in der digitalen Arbeitsmappe und zum andern in der Datei «A3 Schablonen zum Ausdrucken» zu finden.



Zum Schluss dieser Einheit werden die SuS in Gruppen eingeteilt. Hierfür werden die übrigen zwei Charaktere (siehe Kapitel 2.4) zuerst von der Lehrperson kurz vorgestellt (ACHTUNG: Das konkrete Problem sollte nicht erwähnt werden, nur der ausgeübte Beruf). Anschliessend werden die SuS nach ihrem Interesse einem der zwei Charaktere zugeordnet. Die SuS sollten dabei in 4-5er Gruppen arbeiten und es sollten nicht alle Gruppen den gleichen Charakter behandeln.



Lern- & Ergebnisziele:

- SuS kennen den Leitgedanken und die sechs Schritte des DEW-Prozesses
- SuS verstehen die ersten 2 Schritte des DEW-Prozesses
- SuS verstehen, wie die einzelnen Teile der Empathiemap und des Problemsatzes funktionieren
- SuS wissen, welchen von den zwei Berufen (Profisportler/in oder Tierarzt/in) sie am ehesten Ausüben möchten
- SuS wissen, dass die nächsten vier Schritte des DEW-Prozesses für ihren Charakter im Workshop im Startfeld durchgeführt werden

Benötigtes Unterrichtsmaterial:

Aus/In der Schule	Gestellt durch das Smartfeld
Übertragungsmedium für Videobotschaft (z.B. TV, Beamer)	Videobotschaft (https://entrepreneurship-werkstatt.ch/)
Empathiemap Polizist (1 Stück, 2 Hälften je A3)	Empathiemap Polizist(digital)
Problemsatz Polizist (1 Stück, A1)	Problemsatz Polizist (digital)

Tabelle 2: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Vorbereitungsphase Einheit 1

Setting:

Die SuS sitzen im normalen Klassenzimmersetting an ihren Arbeitstischen. Alle SuS haben einen Blick auf die Videobotschaft des Polizisten, die von der Lehrperson abgespielt wird. Nachdem die Videobotschaft abgespielt wurde, wird die Empathiemap des Polizisten die an der Tafel befestigt ist, gemeinsam ausgefüllt. Die SuS arbeiten weiter von ihren Arbeitstischen und melden sich per Handzeichen. Die Lehrperson nimmt zutreffende Antworten entgegen und überträgt die Antworten auf das Poster.



Ablaufübersicht:

Dauer in Min.	Tätigkeit	Benötigtes Material
5	Videobotschaft des Polizisten abspielen	Videobotschaft
15	Empathiemap erklären und gemeinsam befüllen	Empathiemap Polizist (1 Stück, 2 Hälften A3)
5	Problemsatz gemeinsam ausfüllen	Problemsatz Polizist (1 Stück, 2 Hälften A3)
5	Empathiemap & Problemsatz in den gesamten DEW-Prozess einordnen	DEW-Prozess Schablone
5	Nächsten Schritte des DEW-Prozesses erklären	
5	Vorstellen der Charaktere (Profisportlerin & Tierarzt)	-
5	Einteilung der SuS in vier Gruppen mit max. sechs SuS pro Gruppe	-
5	Zuteilung der Gruppen an einen PC-Arbeitsplatz	-

Tabelle 3: Ablauf & Vorgehen - Vorbereitungsphase Einheit 1

Durchführungstipps:

- Erklären Sie vorab die einzelnen Felder der Empathiemap und geben Sie gezielt Beispiele. Einige der vier Felder der Empathiemap sind für SuS ohne konkrete Beispiele schwer nachzuvollziehen.

3.2. Einheit 2 - Das Problem seines eigenen Charakters verstehen

Beschreibung:

In der zweiten Einheit der Vorbereitungsphase wenden die SuS ihr erlerntes Wissen aus der ersten Einheit selbständig an, indem sie mit einem konkreten Problem der in Kapitel 2.4 beschriebenen Charaktere vertraut werden. Am Computer schauen sich die SuS die Videobotschaft ihres Charakters an und beginnen damit, die mitgelieferte Empathiemap des Charakters auszufüllen. Die Videos sind in unserer digitalen Arbeitsmappe (Kapitel 2.5) unter folgendem Link zu erreichen: <https://entrepreneurship-werkstatt.ch/>

Zusätzlich zur Videobotschaft finden die SuS direkt unter der Videobotschaft des jeweiligen Charakters weitere Artikel in der Arbeitsmappe. Die Informationen in diesen Artikeln sollen von den SuS genutzt werden, um das Problem des Charakters besser zu verstehen und die Empathiemap für ihren neuen Charakter auszufüllen. Die aus den Artikeln gewonnenen Er-

kenntnisse fließen dann wiederum in die Empathiemap mit ein. Als letztes sollen die SuS analog zum Vorgehen des Polizistenbeispiels aus der ersten Einheit – den Problemsatz für ihren Charakter definieren (A3, Poster).

Um die Vorbereitungsphase in der Schule abzuschliessen und Neugier auf den Workshop im Startfeld zu schaffen, soll durch die Lehrperson kommuniziert werden, dass das Problem des Charakters mit Hilfe der nächsten vier Schritte des DEW-Prozesses im Startfeld gelöst werden soll.

Lern- & Ergebnisziele:

- SuS können in Gruppen die Empathiemap für ihren jeweiligen Charakter mit Hilfe der digitalen Arbeitsmappe (Videobotschaft und drei Artikel) ausfüllen
- SuS verstehen das Problem des Charakters und können den Problemsatz dazu formulieren

Benötigtes Unterrichtsmaterial:

Aus/In der Schule	Gestellt durch das Smartfeld
Computerpool mit min. 4 Computern und Internetanschluss für Gruppenarbeit, um mit der digitalen Arbeitsmappe zu arbeiten	
Gut leserlicher Filzstift / Marker	Empathiemap (je Charakter 2 Stück, Poster A3)
Post-its/Zettel um Gedanken festzuhalten	Problemsatz (je Charakter 2 Stück, Poster A3)

Tabelle 4: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Vorbereitungsphase Einheit 2

Setting:

Die SuS wechseln vom Plenum zu ihren Arbeitstischen in ein Gruppenarbeitssetting. Die Gruppen arbeiten verteilt im Raum an mindestens einem Computer pro Gruppe (mehrere Computer pro Gruppe sind sehr erwünscht). Auf dem Computer haben die SuS Zugriff auf die digitale Arbeitsmappe der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt», die unter <https://entrepreneurship-werkstatt.ch/> abrufbar ist.

Pro Gruppe teilen sich die SuS die zugehörige Empathiemap zu ihrem Charakter (Poster, A3), welche gemeinsam in der Gruppe ausgefüllt wird und daher für alle offen und zugänglich platziert ist. Die SuS nutzen zur Dokumentation ihrer Ergebnisse auf der Empathiemap einen gut lesbaren Filzstift/Marker. Die SuS rufen die jeweilige Seite des ihnen zugeordneten Charakters unter dem Menüpunkt «Bitte helft uns» in der digitalen Arbeitsmappe auf. Alle Gruppenmitglieder haben Sicht auf die Videobotschaft des Charakters und können ihre Gedanken auf Post-its/Zetteln dokumentieren.



Ablaufübersicht:

Dauer in Min.	Tätigkeit	Benötigtes Material
5	SuS schauen die Videobotschaft des Charakters an	Computer & Internetanschluss
10	Ausfüllen der Empathiemap auf Basis der Videobotschaft	Empathiemap A3 (je 1 pro Gruppe) & Filzstif/Marker
10	Lesen der drei zusätzlichen Artikel	Computer & Internetanschluss
7	Überarbeiten der Empathiemap auf Basis der Artikel	Empathiemap A3 (je 1 pro Gruppe) & Filzstif/Marker
10	Problemsatz definieren	Problemsatz A3 (je 1 pro Gruppe) & Filzstif/Marker
2	Material einsammeln und ins Startfeld mitbringen	-
1	Neugier auf den Workshop des Smartfeldes wecken	-
-	Informationen dem Smartfeld senden (nur Lehrperson)	-

Tabelle 5: Ablauf & Vorgehen - Vorbereitungsphase Einheit 2

Durchführungstipps:

- Sollten sich die SuS nicht gleichmässig in Gruppen mit maximal sechs SuS aufteilen, versuchen Sie die Aufteilung spielerisch durchzuführen. Beispielsweise indem die SuS eine Menschenkette nach ihrem Alter bauen und dadurch in Gruppen geteilt werden.
- Gehen Sie während die SuS in den Gruppen arbeiten durch die Gruppen und helfen Sie bei Bedarf mit weiteren Erklärungen nach.
- Falls Sie merken, dass es den SuS zu viel ist, sich auf alle vier Kategorien der Empathiemap (Sagen, Machen, Denken und Fühlen) zu konzentrieren, teilen Sie innerhalb der Gruppen den SuS einzelne Felder der Empathiemap zu, sodass diese einzeln beantwortet werden.
- In der Empathiemap sind «Fühlen» und «Denken» am schwersten für die SuS. Daher können an diesen Feldern auch zwei SuS gleichzeitig arbeiten.



4. Nachbereitungsphase

In der ersten Einheit der Nachbereitungsphase reflektieren SuS das in der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» Erlebte. In der zweiten Einheit werden Anregungen geschaffen, wie SuS den DEW-Prozess nutzen können, um ihren Schulalltag zu verbessern.

Die SuS erhalten hierfür die Aufgabe den DEW-Prozess anzuwenden, um ihren Pausenhof umzugestalten, sodass er ihre Bedürfnisse besser anspricht. Um dies zu erreichen, lernen sie zum einen (neu kennen), wie man ein Interview führt. Das bedeutet, dass die Phase «Beobachten & Verstehen» dieses Mal nicht passiv mit den ihnen vorgegebenen Materialien erarbeitet wird, sondern sie lernen, wie man selbst aus erster Hand Informationen sammelt (Primäre Recherche). Die Schritte «Problem definieren», «Ideen finden», «Prototyp bauen» und «Testen» durchlaufen sie wie schon aus der Werkstatt bekannt. Als Hilfsmittel für die Nachbereitungsphase steht Ihnen eine Powerpoint Präsentation zur Verfügung, die an eine Wand projiziert werden sollte.

4.1. Einheit 1 - Reflektieren

Beschreibung:

In dieser Einheit sollen die SuS nochmals den erlernten DEW-Prozess reflektieren, um sicher zu gehen, dass sie auch alles wirklich verinnerlicht haben. Im zweiten Teil dieser Einheit sollen die SuS kritisch das Positive sowie auch das Negative der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» in Worte fassen, indem sie folgende Fragen beantworten:

- Welche Punkte haben dir an der Digital-Entrepreneurship-Werkstatt besonders gefallen? Warum?
- Was hättest du dir gewünscht? Warum?

Dies sollen sie entweder traditionell mit Papier und Stift machen oder man übt mit ihnen noch eine weitere Kompetenz, indem sie die Reflektion auf dem PC festhalten. Für eine stetige Verbesserung der «Digital-Entrepreneurship-Werkstatt» bitten wir Sie, uns das Feedback an folgende Email-Adresse zu schicken info@smartfeld.ch.

Lern- & Ergebnisziele:

- SuS kennen und verstehen den DEW-Prozess
- SuS können kritisch Erlebtes evaluieren und in Worte fassen



Benötigtes Unterrichtsmaterial:

Aus/In der Schule	Gestellt durch das Smartfeld
Übertragungsmedium zur Übertragung der Folien (z.B. TV, Beamer)	
Papier & Stifte oder PCs für alle SuS	-

Tabelle 6: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Nachbereitungsphase Einheit 1

Setting:

Die SuS sitzen im normalen Klassenzimmersetting an ihren Arbeitstischen. Alle SuS haben einen Blick auf die projizierte PowerPoint-Präsentation mit dem DEW-Prozess. Je nachdem, ob sie die Reflektion analog oder auf dem Computer machen, sollten ihnen Papier & Stifte oder Computer zur Verfügung stehen.

Ablaufübersicht:

Dauer in Min.	Tätigkeit	Benötigtes Material
25	Die SuS werden nach den einzelnen Schritten des DEW-Prozesses gefragt und jemand aus jeder Gruppe sagt jeweils kurz, was sie im jeweiligen Schritt gemacht haben und was sie damit bezweckten. Bei jedem Schritt eine Folie weitergehen, sodass der Prozessschritt auf der Wand erscheint.	Bildschirm oder PC mit Projektor
20	Jeder der SuS beantwortet auf einem Blatt oder auf dem PC folgende Fragen: <ul style="list-style-type: none"> • Welche Punkte haben dir an der Digital-Entrepreneurship-Werkstatt besonders gefallen? Warum? • Was hättest du dir gewünscht? Warum? 	- Papier & Stifte oder PCs - Bildschirm oder PC mit Projektor
-	Informationen dem Smartfeld senden (nur Lehrperson)	-

Tabelle 7: Ablauf & Vorgehen - Nachbereitungsphase Einheit 1

Durchführungstipps:

- Nehmen Sie beim ersten Teil dieser Einheit jedes Mal jemand anderen aus der Gruppe dran
- Wir empfehlen, die Chance zu nutzen, die Reflektion digital zu machen



4.2. Einheit 2 - Einführung von Design Thinking in den Alltag der SuS

Beschreibung:

In dieser Einheit sollen die SuS erleben, dass sie die Design-Thinking-Methode nicht nur zum Lösen von Problemen von anderen Leuten, sondern auch zum Lösen ihrer eigenen Probleme einsetzen können. Dazu wird die Frage «*Wie könnte die beste Schulpause aussehen?*» gestellt. Im Anschluss sollen SuS die anderen SuS-Gruppen über die perfekte Pause befragen und dabei Zitate auf Post-it's schreiben. Dafür haben sie je 5 Minuten Zeit. Nach der Befragung gehen die SuS zurück in ihre Gruppen und erzählen der Reihe nach, was sie von ihrem Interview gelernt haben. Dabei kleben sie ihre Post-it's an eine weisse Wand. Ähnliche Aussagen sollen in eine Gruppe nebeneinander geklebt werden. Jede Gruppe soll dann eine Überschrift bekommen. Danach soll die Problemsatz-Folie an die Wand projiziert werden und jede Gruppe füllt die Lücken für sich aus. Die SuS können daraufhin in ihren Gruppen noch 10 Minuten über mögliche Ideen brainstormen. An diesem Punkt wird der DEW-Prozess im Klassenzimmer abgebrochen. Dieser Abbruch, der an einem sehr spannenden Moment geschieht, soll die Kinder dazu bringen, alleine das Gelernte fortzuführen und umzusetzen. (Eppler & Kernbach, 2018, p. 12).

Lern- & Ergebnisziele:

- SuS können ein Interview führen
- SuS können die Interviewergebnisse ihrer Gruppe wiedergeben und in Gruppen zusammenstellen
- SuS können den Problemsatz für das neue Problem formulieren
- SuS finden erste Ideen für das formulierte Problem

Benötigtes Unterrichtsmaterial:

Aus/In der Schule	Gestellt durch das Smartfeld
Übertragungsmedium zur Übertragung der Folien (z.B. TV, Beamer)	Bildschirm oder PC mit Projektor
Post-its & Stifte	

Tabelle 8: Benötigtes Unterrichtsmaterial: Nachbereitungsphase Einheit 2

Setting:

Alle SuS nehmen Post-it's und Stift und begeben sich zu einem anderen Interviewpartner aus der Klasse, mit dem sie in der bisherigen Gruppenverteilung nicht zusammen waren, um das Interview durchzuführen. Nach dem Interview gehen die SuS wieder in ihre Gruppe an ihre Arbeitstische. Dabei müssen alle SuS aber trotzdem zur Wand, auf die projiziert wird, freie Sicht haben.

Ablaufübersicht:

Dauer in Min.	Tätigkeit	Benötigtes Material
5	Den SuS erklären, dass sie einen Interviewpartner aus einer anderen Gruppe finden sollen	-
10	«Beobachten und Verstehen» - Interview: <ul style="list-style-type: none"> SuS sollen jeweils einen Schüler oder eine Schülerin aus einer anderen Gruppe interviewen: <ul style="list-style-type: none"> Was machst du in der Pause? Was machst du gerne in deiner Freizeit? Was gefällt dir gar nicht am Schulhof? SuS sollen während dem Interview wichtige Zitate auf Post-its schreiben 	Post-it's und Stifte
10	«Beobachten und Verstehen» - Synthese: <ul style="list-style-type: none"> SuS sollen an einer Wand ihre Zitate, die sie auf Post-its geschrieben haben, zusammentragen und clustern. Für jedes Cluster sollen sie jeweils eine Überschrift auf ein Post-it in anderer Farbe schreiben 	Post-it's und Stifte
5	«Problemsatz»: <ul style="list-style-type: none"> Blenden Sie die Problemsatzschablone an die Wand SuS kommen wieder in ihren Gruppen zusammen und füllen den schon aus der Vorbereitungsphase bekannten Problemsatz aus 	Bildschirm oder PC mit Projektor Problemsatzschablone (s. Abbildung 3)
15	<ul style="list-style-type: none"> SuS sammeln in ihren Gruppen mündlich ein paar erste Ideen 	-

Tabelle 9: Ablauf & Vorgehen - Nachbereitungsphase Einheit 2

Durchführungstipps:

- Auch wenn in der ersten Einheit der Nachbereitungsphase ausgiebig reflektiert wurde, kann es sein, dass einige SuS Gruppenunterstützung brauchen werden. Gehen Sie deshalb während den Gruppenarbeiten zu den einzelnen Gruppen und unterstützen Sie sie.



5. Anhang

5.1. Musterlösung Empatiemap – Polizist

technologie +
kreativität

Empatiemap: “Den Polizisten kennenlernen”

- “Ich bin Quartierpolizist.”
- “Wir haben in der Stadt SG zum Glück noch nicht so viele Einbrüche, aber ausserhalb.”
- “Wenn man etwas verdächtiges sieht, sollte man SOFORT 117 anrufen.”

SAGEN: Was hat der Polizist gesagt?

MACHEN: Was hat der Polizist getan?

- Er fährt mit seinem Auto durch die Strasse.
- Er hat das Auto ganz nahe an der Treppe parkiert.
- Anrufe von Einwohnern über Verdächtiges entgegen nehmen und diesen nachgehen

- “ Ich wünschte mir die Leute würden einfach immer sofort anrufen, wenn sie etwas Verdächtiges sehen oder hören.”
- “Warum rufen die Leute nicht einfach an?”
- “Hoffentlich bleibt es in SG so sicher”
- “Sehen genug Leute die Plakate?”

DENKEN: Was hat der Polizist vielleicht gedacht?

FÜHLEN: Was hat der Polizist vielleicht gefühlt?

- Verärgert (dass sich die Leute nicht sofort melden)
- Hoffnungsvoll (dass die Kampagne etwas bringt)
- Glücklich (seinen Job machen zu können)



5.2. Musterlösung Problemsatz – Polizist

Problemsatz: “Das Problem erkennen und formulieren”



Der **besorgte** Polizist, möchte Einbrüche preventiv verhindern, weil es in der Umgebung von SG in der letzten Zeit mehrere Einbrüche gegeben hat.

oder

Der **hoffnungsvolle** Polizist, möchte dass man bei Verdacht sofort die Polizei anruft, weil man nur bei schnellem Anruf einen möglichen Täter fassen kann. .

