

METHODENBLATT: JUGEND STÄRKEN MIT DESIGN THINKING

Beschreibung	<p>Wie man mit Kreativität und Einfühlungsvermögen die Welt ein Stück weit besser machen kann, sollen Kinder und Jugendliche mit der neuen Online Entrepreneurship Challenge des Erste Financial Life Park (FLiP) erlernen. Im Mittelpunkt der Challenge steht die Innovationsmethode des „Design Thinking“. Der Ansatz basiert auf der Annahme, dass Probleme besser gelöst werden können, wenn viele unterschiedliche Menschen ihre Kreativität verbinden. Durch die Anwendung dieser Methode sollen Kinder und Jugendliche spielerisch Erfahrung im unternehmerischen Denken sammeln und lernen, selbst aktiv zu werden. So können mit der Challenge beispielsweise praxisnahe Problemstellungen behandelt werden wie zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ „Wodurch könnten wir neuen Schüler*innen an unserer Schule den Einstieg erleichtern?“ ▶ „Oder wie könnte der Park um die Ecke für Kinder wieder attraktiver werden?“ <p>Kinder und Jugendliche sind aufgefordert, in Kleingruppen gemeinsam neue Ideen zu entwickeln und darauf aufbauend erste Prototypen zu basteln. So sollen Kinder und Jugendliche nicht nur unternehmerisches Denken erlernen, sondern auch Spaß an der Zusammenarbeit im Team entwickeln. Erfolgsgeschichten und Einblicke in die Methode des Design Thinkings motivieren dazu, auch eigene Ideen umzusetzen und damit die Welt ein Stückchen besser zu machen.</p>
Zeitbedarf	<p>Die Entrepreneurship Challenge startet im Webbrowser und kann anschließend alleine oder als Gruppe in der App fortgesetzt werden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Webbrowser: Entrepreneurship Web Challenge: 25-35 min. 2. App: Design Thinking kennenlernen: 30–40 min. 3. App: Kompetenz-Check: 5 min. 4. App: Design Thinking anwenden: 3–4 Einheiten à 50 min.
Spielende	<p>Phase 1 und 3: einzeln Phase 2: einzeln oder in Teams Phase 4: in Teams à 2 – 4 Personen</p>
Benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Computer oder Mobiltelefon ▶ Internetzugang ▶ Post-Its, Stifte, Flipchart ▶ Materialien für Prototyp: Papier, Stifte, Schere, Kleber, Lego-Steine, Stoffreste, div. Bastel- und Werkmaterialien (je nach Möglichkeit) ▶ Die Entrepreneurship Challenge startet unter flipchallenge.at und wird kostenfrei angeboten.

- ▶ Hinweise zum Ablauf können über unsere Webseite aufgerufen und heruntergeladen werden.



GO WEB

www.nfte.de/go-web
 → Themenheft →
 Lehrmaterialien

