



Ablauf Projekttag

„Move & Map – entdecke deine Schule neu und erstelle eine Map mit Bewegungsstationen“

Umfang	1 Schultag
Häufigkeit / Dauer	6 Schulstunden (an einem Schultag oder in einer Schulstunde verteilt auf einen Zeitraum von 4 bis 6 Wochen)
Zielsetzung	Bewegungsmöglichkeiten in der Schule erlebbar machen
Mögliches Ergebnis	z.B. Erstellung einer Bewegungsmap, Bewegungschallenges, Anleitungen für Spiele
Raumbedarf	Klassenzimmer, PC-Raum/Tablets
Ergänzende Materialien	Bitte lesen Sie vorab die Anleitung: Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen (für Lehrkräfte und Schulsozialarbeitende) Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für Schülerinnen und Schüler

Wann	Was	Zeitbedarf	Materialien / Anmerkungen
Schulst.	Durchführung durch die Lehrkraft/ den Schulsozialarbeitenden		
1. Schulst.	1. Fragestellung verstehen und 2. Beobachten & Empathie aufbauen In Phase 1 des Design-Thinking-Ansatzes geht es darum, das Thema zu verstehen und sich gemeinsam darüber auszutauschen. Es sollen möglichst viele Aspekte beleuchtet werden. In Phase 2 lernen die Schülerinnen und Schüler (SuS) ihre Zielgruppe (die späteren Nutzenden des Projektergebnisses) und deren Bedürfnisse kennen. In diesem Beispiel machen sie das Projekt für die Klassengemeinschaft. Durch den gegenseitigen Austausch lernen die SuS unterschiedliche Sichtweisen und Bedürfnisse kennen und bauen Empathie für ihre Mitschüler:innen auf. Die SuS tauschen sich gemeinsam über das Thema „Gestalte das Bewegungserlebnis in der Schule neu“ aus. Hier können die SuS auch zunächst zum Thema „Bewegung“ recherchieren oder einzelne SuS können zuvor vorbereitete Kurzreferate halten. Ergänzend kann die Lehrkraft/ die/der Sozialarbeitende Wissensinput geben. Mögliche Aspekte zum Thema Bewegung könnten sein: • Wie viel sollten sich Kinder und Jugendliche bewegen? • Warum ist Bewegung wichtig? • Was macht Bewegung in unserem Körper? • Welche Bewegungsangebote gibt es in der Schule/auf dem Pausenhof? • ...	45 Min	Als Einstieg z.B. Material M2 – Sport und Bewegung aus der Unterrichtseinheit „Sport & Bewegung – was hat das mit Diabetes zu tun?“ Arbeitsblatt (AB) „1. Fragestellung verstehen“ in „Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung“

	• Können sich allein nicht motivieren • Anleitungen/ Anregungen für Spiele zu den Angeboten fehlen • Bewegungsangebote passen nicht zu den Interessen der SuS • ... Das wichtigste Bedürfnis auswählen, z.B. Angebote in der Schule und auf dem Pausenhof kennenlernen.		z.B. mittels Klebepunkte, Handmeldungen
3. Schulst.	4. Problem definieren und Ideen entwickeln In dieser Phase werden die unterschiedlichen Dimensionen des Bedürfnisses beleuchtet. Es sollen möglichst viele Ideen zu dessen Lösung generiert werden. Dabei stehen Kreativität und Originalität im Vordergrund, es sollen zunächst keine Einschränkungen in Bezug auf die Umsetzung stattfinden. Hilfreich kann dazu eine „Wie können wir ...“- Frage sein. Darüber hinaus ist die Verwendung von Kreativitätsmethoden förderlich für die Ideengenerierung. Es werden ein bis zwei Ideen vom Team ausgewählt, mit denen weitergearbeitet wird. Thema/ Bedürfnis in Form einer Frage formulieren. Je nach Alter können die Fragen offener oder konkreter formuliert werden. z.B. Wie können wir unsere Mitschülerinnen und Mitschüler dabei unterstützen, das Bewegungsangebot zu nutzen und sich so mehr zu bewegen? Ideen zur Lösung der Frage sammeln, z.B. mit Brainstorming • Mögliche Ideen könnten sein: • Infoposter an zentralen Orten in der Schule aufhängen, um auf Angebote aufmerksam zu machen	15 Min	AB „4. Problem definieren und Ideen entwickeln“ in „Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung“ Kreativitätsmethoden: z. B. Brainstorming, Negatives Brainstorming, Disney-Methode, 6-3-5-Methode Umsetzung mittels, z.B. - CANVAS: SuS schreiben ihre Ideen auf Klebezettel

• Bewegungsmap, in der alle Bewegungsmöglichkeiten &-angebote übersichtlich darstellt, inklusive Zeiten, Ansprechpersonen, Besonderheiten usw. • Regelmäßige Schnuppertage oder offene Stunden für Sport-AGs bewerben, bei denen verschiedene Angebote unverbindlich ausprobiert werden können • Bewegungschallenges in der Pause organisieren, um spielerisch auf die Angebote aufmerksam zu machen, z.B. Meet at the Basketballkorb • Anleitungen für Spiele erstellen • Bewegungsevents, wie Tischtennisturnier organisieren • neue Angebote anbieten, z.B. Balance Boards anschaffen, Laufgruppe		- Online-Tool: Powerpoint, Mentimeter
Entscheiden, welche Ideen umgesetzt werden sollen. Dafür 1-2 Ideen auswählen: z.B. Bewegungsmap erstellen, optional gibt es noch ein Tischtennisturnier an einem der Orte in der Bewegungsmap.	5 Min	Entscheiden mittels z.B. Klebepunkten, Handmeldungen
5. Prototypen entwickeln – 1 Die ausgewählte Idee wird in dieser Phase in einen physischen Prototyp gebracht, sodass die späteren Nutzenden diesen testen können. In diesem Fall ist der Prototyp die Bewegungsmap (optional: ein Tischtennisturnier). In Kleingruppen die einzelnen Arbeitsschritte planen und falls notwendig noch weitere inhaltliche Punkte recherchieren: • Welche Inhalte sollen in der Bewegungsmap dargestellt werden? Z.B. wo findet Bewegung in der Schule statt (hierzu zählen z.B. Fußballplätze,	25 Min	Planung der Aufgaben mithilfe des Kanban-Boards in „Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung“ Zusammenfassung: Wie finde ich gute Gesundheitsinfos im Netz?

	Basketballkorb Tischtennisplatten, Pausenhof, Sporthalle; bei ausreichend Zeit, kann auch eine Begehung der Orte stattfinden), warum ist Bewegung wichtig und wie viel sollten sich Kinder und Jugendliche bewegen • Wie soll die Bewegungsmap dargestellt werden? – z.B. Print - ausgedruckt auf einer Pinnwand, ausgedruckt auf einem DIN A4-Papier, digital auf der Schulhomepage, Mischung aus print und digital • Eigentlich entwickelt die Projektgruppe die Bewegungsmap für sich selbst. Evtl. möchte man aber anschließend die Bewegungsmap den restlichen SuS der Schule bereitstellen. D.h. man müsste sich überlegen, wie das funktionieren könnte. • Optional: kleines Tischtennisturnier an einem der Orte der Bewegungsmap planen, z.B. wann, um wie viel Uhr, wer kann teilnehmen (nur die Klasse oder auch andere SuS der Schule), welches Spiel wird gespielt, wer spielt gegen wen, gibt es einen Preis		AB „5. Prototyp entwickeln“ in „Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung“ Computerraum oder Tablets für Recherche notwendig
4. Schulst.	5. Entwickeln von Prototypen – 2 An der Bewegungsmap und optional dem Tischtennisturnier weiterarbeiten.	45 Min	
5. Schulst.	6. Testen In dieser Phase präsentieren die Kleingruppen ihre Ergebnisse und nehmen Feedback auf. Falls die SuS noch Zeit zur Entwicklung ihres Prototypen benötigen, kann das Testen auch weggelassen werden.		

	Die SuS überlegen in ihren Kleingruppen, welche Fragen sie ihren Mitschüler:innen bei der Präsentation ihrer Ergebnisse stellen wollen. Mögliche Fragen können sein: • Welche Informationen fehlen bei den Bewegungsangeboten? • Wie gefällt dir die Darstellung der Bewegungsmap? Wie hilfreich ist sie? • Was würdest du verändern? Feedback der Nutzenden einarbeiten und evtl. entscheiden, ob neue Ideen eingearbeitet werden sollen. Dafür dann den iterativen Prozess nutzen und ab Schritt 5 den Prozess wiederholen, um neue Ideen für eine Bewegungsmap zu entwickeln.	30 Min 15 Min	AB „6. Testen“ in „Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung“
6. Schulst.	5. Entwickeln von Prototypen Bewegungsmap fertig stellen und evtl. drucken oder Informationen an Verantwortliche:n der Schulwebseite weitergeben. Projektabschluss Gemeinsam auf die Projektarbeit zurückblicken und Projektabschluss feiern	25 20	AB „Projektabschluss“ in „Gesundheitsprojekte mit Design Thinking durchführen, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung“