

Design Thinking PLUS Workshop „Fridays in the future“

Teenager & Erwachsene entwickeln im Tandem innovative Ideen
für nachhaltige Kreislaufwirtschaftssysteme der Zukunft



„Ideen ganz von vorn andenken funktioniert richtig gut, wenn man mehrere Generationen zusammen an einen Tisch bringt – und malen und weiterspinnen lässt.“

(Teilnehmenden Feedback vom 23.8.2020, Workshop im Rahmen von „MACHT NATUR“, State Studio Berlin)

Workshopübersicht:

Phase 1: Experteninput, Wissenstransfer und kreative Verankerung (45 min)

Für eine gemeinsame Wissensbasis führt der Astrobiologe Björn Huwe interaktiv, anschaulich und lebendig in ausgewählte Themen der Kreislaufwirtschaft sowie zu Innovationsaspekten der nachhaltigen, modernen Bioökonomie ein. Für die spielerische Verankerung des Wissensinputs fertigen die Teenager dabei eine Mind-Map mit allen Punkten an, die ihnen interessant erscheinen. Erwachsenen wenden die Kreativtechnik „PMI“ von Edward de Bono an. Ergänzend dazu können vertiefte Fragen gestellt werden („Experteninterview“).

Phase 2: Die DesignChallenge im Teamtandem gemeinsam bestimmen (30 min)

Auf der Basis der erstellten Mind-Maps und der „PMI“s tauschen die Entwicklungstandems sich darüber aus, welche Punkte ihnen als Ausgangsbasis für ein innovatives Projekt interessant erscheinen. Um das innovative Projekt mit einem zusätzlichen Mehrwert für die Gesellschaft zu verbinden („Added Value“), wird in das Poster zu der Max-Neef Matrix der menschlichen Bedürfnisse eingeführt.



Für die Bestimmung der DesignChallenge wird eines der 9 Bedürfniscluster mit einem interessanten Ausgangspunkt für eine Innovation assoziativ verbunden. Als Ideationformat kommt dabei „Crazy 8s“ aus den klassischen Design-Sprints zum Einsatz. Die Teenager erhalten den Arbeitsauftrag, Bedürfnisse auszusuchen, die sie für eine lebenswerte Zukunft für besonders relevant halten. Nach den „Crazy 8s“ präsentiert jeder Tandempartner seine drei spannendsten Ideen für die DesignChallenge. Gemeinsam einigt sich das Tandem auf zwei Projektideen, die weiter ausgearbeitet werden sollen. Dafür wird das Bedürfnis, das der Teenager als besonders zukunftsrelevant identifiziert hat, in die Projektideen integriert.

Pause (15 min)

Phase 3: Projektideen im Rapid Prototyping-Verfahren basteln und gestalten (45 min)

Durch „Rapid Prototyping“ werden die Projektideen mit Bastelmaterial als Modell gestaltet, um die Ideen stärker zu konkretisieren und sie für die anderen Workshopteilnehmenden leichter nachvollziehbar zu machen. Das erleichtert den Gedankenaustausch zu den verschiedenen Projekten in der Gesamtgruppe im anschließenden „Gallery Walk“. Das Bauen von und Sprechen über Prototypen ist ein nachhaltiger Wissensanker, weil hier die bioökonomischen Inputs kreativ „verarbeitet“, reflektiert und in der eigenen Projektidee auf dem „Gallery Walk“ präsentiert werden. Fehlende oder hilfreiche bioökonomische Wissensbausteine können an dieser Stelle projektspezifisch ergänzt werden.



Phase 4: 3D Mapping für die Darstellung der Kreislaufprozesse (30 min)

Mit Wachsmalkreiden und Material aus der „roten Box“ (beinhaltet Playmobil PRO, haptische Objekte, Fäden, Streudeko etc.) wird eine haptische 3D-Landkarte geschaffen, auf der die möglichen Kreislaufprozesse der innovativen Projektidee abgebildet sind. In einer gemeinsamen Austauschrunde zu den 3D-Mappings werden unterstützende Impulse der anderen Gruppenteilnehmenden als Anregung und zusätzlichem 3D Objekt dazu geschenkt und auf dem eigenen Projektmapping ergänzt.

Phase 5: PurposeSong für die Aktivierung von Weggefährten (15 min) - OPTIONAL

Da kein Projekt alleine wachsen kann, brauchen wir Menschen, die die mit uns den Weg zur Umsetzung gemeinsam gehen wollen. Deshalb wird jetzt der gesellschaftliche Mehrwert des Projekts, der Purpose, in den Fokus gerückt. Der Purpose soll als Songzeile, Rap, Gedicht, Slogan, Reim oder Haiku in Worte gefasst werden. Die darauffolgende Darbietung des Purpose im Kreis motiviert auch die Teilnehmenden selbst nochmal, sich über den Workshop hinaus mit den erarbeiteten Inhalten zu beschäftigen.

