

Lehrmaterial:

Workshop: “Wie können wir unsere Generation für Europa begeistern?”

Wie Sie Ihre Schüler*innen befähigen, mit Hilfe des Design Thinking Ansatzes konkrete Ideen zur Stärkung der europäischen Idee zu entwickeln.



Bei dem vorliegenden Material handelt es sich um kostenfreies Bildungsmaterial. Das Material wurde von der Friedrich Stiftung in Zusammenarbeit mit dem D.Network erstellt.

Das vorliegende Lehrmaterial umfasst:

- Detaillierte Unterrichtsbeschreibung mit Schritt-für-Schritt-Anleitung für jede Phase des Workshops
- Fertige Präsentation mit Anleitungen und Arbeitsaufträgen zum Zeigen während des Workshops
- Alle benötigten Arbeitsvorlagen in druckfertiger Form



Was sind Ziele und Vorteile des Workshops?

- **Ziele:** Das Verständnis und die Unterstützung der Schüler*innen für Europa stärken und sie an eine neue, teamorientierte Arbeitsmethode heranführen
- **Zielgruppe:** Das Material richtet sich an Lehrpersonen, die mit ihren Schüler*innen konkrete Ideen zu Europa entwickeln wollen
- **Vorteile für Lehrpersonen:**
 - Unkomplizierte Durchführung eines Design Thinking Workshops ohne methodisches Vorwissen durch detaillierte Unterrichtsbeschreibung, Arbeitsmaterialien und Präsentation
 - Ausprobieren einer neuen Methode und neuen Rolle (Coach)
- **Vorteile für Schüler*innen:**
 - Kennenlernen eines neuen Arbeitsprozesses
 - Erleben der eigenen Kreativität
 - Selbstwirksamkeitserfahrung durch das Entwickeln konkreter Lösungen für ein komplexes Thema

Was beinhaltet das vorliegende Lehrmaterial?

- Unterrichtsbeschreibung mit detaillierter Schritt-für-Schritt Anleitung für jede Phase des Workshops
- Fertige Präsentation mit Anleitungen und Arbeitsaufträgen zum Zeigen während des Workshops
- Alle benötigten Arbeitsvorlagen für die Durchführung des Workshops in druckfertiger Form für Ihre Klasse

Was machen die Schüler*innen?

Die Schüler*innen interviewen Gleichaltrige über ihre Haltung zu Europa. Basierend auf den Interviews entwickeln die Schüler*innen mit Hilfe von Kreativtechniken Lösungsvorschläge, um ihre Generation für die europäische Idee zu begeistern, und testen ihre Ideen.

Was ist Design Thinking?

Design Thinking ist eine Innovationsmethode, die das Entwickeln von konkreten Lösungsideen ermöglicht. Grundlage ist ein partizipativer Prozess, in dem unterschiedliche Perspektiven gleichberechtigt zusammengeführt werden. Mit Hilfe von Kreativmethoden werden Lösungsideen entwickelt. Im Zentrum steht die Zielgruppe mit ihren Bedürfnissen und Lebensrealitäten.



Klassenstufe: 9 - 13, alle Schularten	Dauer: zwei Projektstage oder 12 Schulstunden
Kompetenzen: die Schüler*innen <ul style="list-style-type: none"> - ... lernen den Umgang mit komplexen Problemen mithilfe eines strukturierten und kreativen Prozesses - ... stärken ihre Fähigkeit, in heterogenen Teams lösungsorientiert zu arbeiten - ... verbessern ihre Fähigkeiten, Projektarbeit und Zeit zu strukturieren - ... lernen ihre eigene Kreativität neu kennen und steigern somit ihr kreatives Selbstbewusstsein - ... üben sich in einer positiven Feedback- und Fehlerkultur 	Kurzagenda <ul style="list-style-type: none"> - Gruppenaufteilung - Besprechung der Herausforderung des Projekts - Vorbereitung und Durchführung von Interviews - Auswertung der Interviews - Ideenfindung mit Kreativtechniken - Erstellung eines Ideenmodells - Testen der Ideen - Abschlusspräsentation & Reflexion
Materialien <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsvorlage Interview-Tipps - Arbeitsvorlage Wie-können-wir Frage - Arbeitsvorlage Ideenskizze - Post-its (1 Stapel / Schüler*in) - Stifte - Bastelmaterial 	Optimale Raumausstattung <ul style="list-style-type: none"> - Gruppentische und eine Stellwand für je 4-5 Schüler*innen - Ein Präsentationsmedium (Beamer, Smartboard) Vorwissen Schüler*innen <p>Bei einem Workshop zur Rolle der EU ist es nach unserer Erfahrung notwendig, dass die Schüler*innen grundlegende Kenntnisse über Alltagsrelevanz, Struktur und Rolle der Europäischen Union haben.</p>



Liebe Bildungsinnovatorinnen und Bildungsinnovatoren,

*wir freuen uns über Ihr Interesse am vorliegenden Lehrmaterial zur Durchführung eines Design Thinking Workshops zu Europa mit Ihren Schüler*innen. Wir haben dieses Material entwickelt, um es Ihnen so leicht wie möglich zu machen, die Design Thinking Methode in Ihrem Unterricht zu verwenden.*

Das vorliegende Material besteht aus einem detaillierten Ablaufplan (mit Angaben zu Vorbereitung, Dauer, Methoden und Ziel jeder Unterrichtsphase), einer Präsentation für Ihren Unterricht und allen zur Umsetzung benötigten Arbeitsvorlagen in druckfertiger Form. Sie benötigen keinerlei Vorwissen für die Nutzung der Materialien in Ihrem Unterricht.

*Das Material wurde anlässlich eines Europa-Workshops der Friedrich Stiftung entwickelt. An dem Workshop im November 2019 in Berlin nahmen 24 Schüler*innen der Oberstufe von Europa-Schulen in Deutschland, Frankreich, Großbritannien und Litauen teil. Die Arbeitssprache war Deutsch; das Alter der Teilnehmenden reichte von 15 bis 18 Jahre. Um Ihnen einen Eindruck der gemeinsamen Arbeit zu ermöglichen, hat die Friedrich Stiftung einen Bericht und ein kurzes Video über den Workshop auf ihrer Webseite veröffentlicht.*

*Die Friedrich Stiftung ist eine gemeinnützige Einrichtung mit Sitz in Hannover. Sie wurde von dem Verleger Erhard Friedrich gegründet, um Innovationen in Bildung, Kunst und Wissenschaft zu unterstützen. Sie verfolgt keinerlei wirtschaftliche oder politische Ziele mit ihrer Arbeit. Interessierte Lehrer*innen und Schüler*innen sowie gemeinwohlorientierte Institutionen laden wir sehr herzlich ein, dieses Material kostenfrei zu nutzen.*

Design Thinking ist eine im Schulkontext ungewohnte Methode. Für eine optimale Nutzung der Materialien empfehlen wir Ihnen daher zusätzlich zu diesem Material noch eine allgemeine Lektüre zur Design Thinking Methode.

Für die Umsetzung des vorliegenden Materials benötigen Sie ca. 12 Schulstunden, wir empfehlen daher die Durchführung des Projektes an zwei aufeinander folgenden Projekttagen. Ist dies nicht machbar, so eignet sich das Material ebenso für die Umsetzung in mehreren Doppelstunden.

*Falls es an Ihrer Schule die Möglichkeit des Teamteachings gibt, so empfehlen wir das Projekt mit einer weiteren Lehrperson durchzuführen, um eine intensivere Betreuung Ihrer Schüler*innen-Teams zu gewährleisten.*



*Wir laden Sie und Ihre Schüler*innen ein, uns bis zum 31. Juli 2020 eine kurze Beschreibung der von Ihnen entwickelten Projektideen zu schicken. Die Friedrich Stiftung zeichnet die beste Europa-Idee aus und unterstützt ihre Umsetzung mit 500 Euro.*

*Über Ihr Feedback zum Material würden wir uns sehr freuen und wünschen Ihnen und Ihren Schüler*innen viel Freude und Erfolg.*

Ute Brandt

Vorstand

Friedrich Stiftung



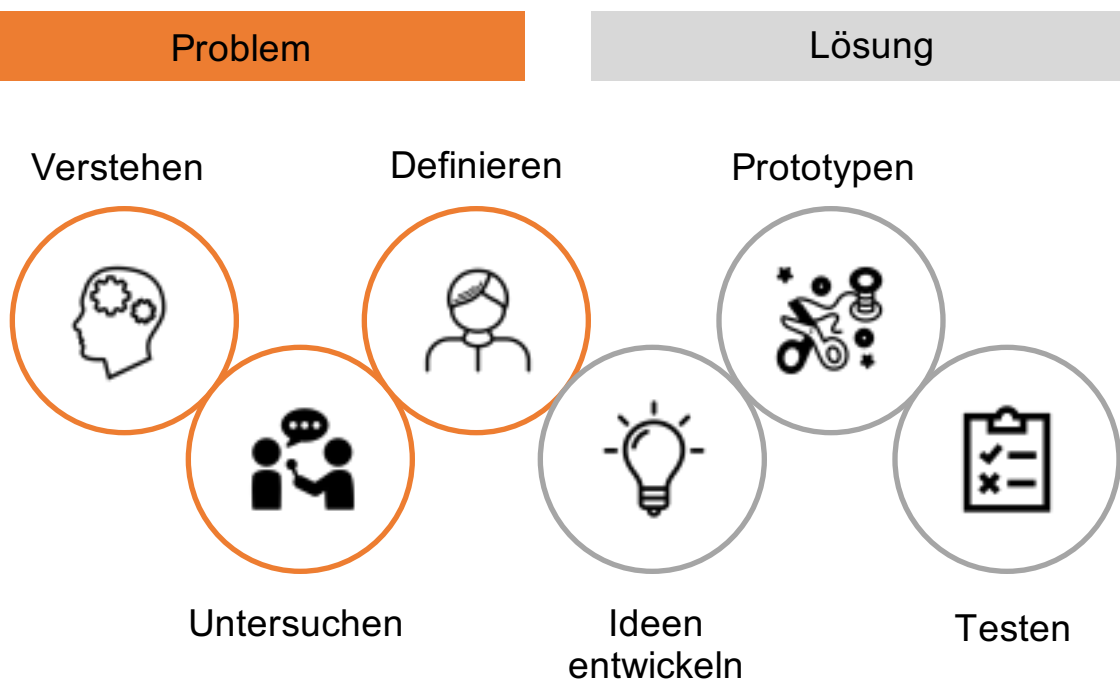
Wie ist das Material aufgebaut?

Das vorliegende Material orientiert sich am Design Thinking Prozess; dieser gliedert sich in die sechs Phasen:

- Verstehen
- Untersuchen
- Definieren
- Ideen entwickeln
- Prototypen
- Testen

Die ersten drei Phasen bilden den Problemraum und haben zum Ziel, die Herausforderung aus Sicht der Zielgruppe zu verstehen. Die anderen drei Phasen bilden den Lösungsraum; hier geht es darum, einen konkreten Lösungsvorschlag zu entwickeln und mit zukünftigen Nutzer*innen zu testen.

Der Design Thinking Prozess





Vorbereitungsphase - Gruppenbildung und Einführung in die Methode:

Sie teilen Ihre Klasse in Gruppen ein, machen Übungen zur Stärkung des Gruppengefühls, stellen die Methode vor und geben einen Überblick über Ablauf, Ziele und Mehrwert des Projekts

Design Thinking Phase 1 - Vorbereitung der Interviews:

Die Schüler*innen analysieren die Herausforderung des Projekts, entwickeln Interviewfragen und verteilen die Interview-Rollen

→ *Material: Arbeitsvorlage "Interview-Tipps"*

Design Thinking Phase 2 - Interviews:

Die Schüler*innen führen Interviews durch und werten diese nach der "storyshare-Methode" aus (Anleitung für die storyshare Methode finden Sie in der detaillierten Phasenbeschreibung).

Design Thinking Phase 3 - Persona: Die Schüler*innen entwickeln basierend auf den Interviews eine Persona und konkretisieren die Herausforderung passend zu den Bedürfnissen ihrer Persona.

→ *Material: Arbeitsvorlage "Entwicklung einer Persona" und Arbeitsvorlage "Wie-können-wir Frage"*

Design Thinking Phase 4 - Ideengenerierung: Die Schüler*innen nutzen Kreativtechniken zur Entwicklung einer Vielzahl von Ideen für die Herausforderung ihrer Persona und wählen eine Lieblingsidee aus.

→ *Vorhandenes Material: Arbeitsvorlage "Ideenskizze"*

Design Thinking Phase 5 - Bau Ideenmodell (Prototyp): Die Schüler*innen geben ihrer Lieblingsidee eine physische Gestalt und bauen ein Ideenmodell.

Design Thinking Phase 6 - Testen: Die Schüler*innen testen ihre Lieblingsidee, indem sie ihr Ideenmodell ihrer Zielgruppe zeigen und sich Feedback einholen.

Nachbereitungsphase - Abschlusspräsentation und Reflexion: Jede Gruppe stellt die entwickelte Idee vor der gesamten Klasse vor. Anschließend reflektieren Sie mit Ihren Schüler*innen das Projekt und besprechen mögliche nächste Schritte zur Weiterentwicklung der Ideen.

Vorbereitungsphase (1):

Einführung in die Design Thinking Methode



Hintergrund

Die Design Thinking Methode hat ihre Wurzeln in den USA und wurde maßgeblich von Professoren der Universität Stanford geprägt. In Deutschland spielt der Software-Experte Hasso Plattner eine prägende Rolle in der Etablierung der Methode. Generell zielt Design Thinking darauf ab, in einem strukturierten Prozess schnell vom Reden ins Machen zu kommen. Im Unterricht ermöglicht Design Thinking Schüler*innen ein neues Erleben von Teamarbeit, Kreativität und Gestaltungskraft.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... kennen den Ablauf des Workshops
- ... haben ein Grundverständnis der Design Thinking Methode

Dauer:

- ca. 15 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 2 – 6



Vorbereitung

- Den Ablaufplan für den gesamten Workshop auf Papier schreiben und gut sichtbar im Klassenraum aufhängen
- Beamer/ Laptop zur Nutzung der begleitenden Präsentation einrichten und die Präsentation durchlesen und kennen

Ablauf

1. Zu Beginn stellen Sie den Ablaufplan vor und gehen auf folgende Fragen ein: Wie wird dieser Workshop ablaufen? Was ist das Ziel des Projekts? Außerdem erklären Sie Ihre Rolle: Sie sind Moderator*in, achten konsequent auf die Zeit und geben kurze Einführungen zur nächsten Phase, ansonsten arbeiten die Gruppen selbstständig.
2. Anschließend teilen Sie grundsätzliche Informationen über die Design Thinking Methode mit Ihren Schüler*innen (Präsentation Seite 2 - 6)
3. Dann stellen Sie die Herausforderung dieses Workshops vor. Die Herausforderung gibt den inhaltlichen Rahmen vor. Beim Workshop der Friedrich Stiftung haben wir mit der Herausforderung: "Wie können wir unsere Generation für Europa begeistern?" gearbeitet. Das Material funktioniert auch mit einer frei gewählten Herausforderung wie zum Beispiel: "Wie können wir an unserer Schule mehr Engagement für Europa/ Klima/ etc. ermöglichen?".



Was die Organisatoren sagen:

"Eine zentrale Erfahrung unseres Berliner Workshops war, wie wichtig und zugleich wie schwierig das Zeitmanagement ist. Design Thinking lebt davon, sehr kurze Fristen zu setzen und sie auch wirklich durchzusetzen („Die fünf Minuten sind vorbei, das meinen wir ernst!“). Interessanterweise hilft gerade dieser Zeitdruck, Kreativität freizusetzen."



Tipp

Schreiben Sie den Ablaufplan in großen Buchstaben auf und hängen Sie diesen gut sichtbar auf. Bei den engen Zeitvorgaben des Workshops, ist es sehr hilfreich, wenn alle Schüler*innen zu jeder Zeit die Agenda sehen und verstehen, in welchem Prozessschritt sie sich gerade befinden.

Vorbereitungsphase (2):

Gruppen bilden, Gruppengefühl stärken



Hintergrund

Design Thinking ist ein Teamsport. In einem Design Thinking Projekt geht es darum, dass ein Team wirklich an einem Strang zieht. Das bedeutet: Große Egos sollen sich auch einmal zurücknehmen zu Gunsten der Gruppendynamik. Introvertierte sollen explizit auch zu Wort kommen. Jeder soll die Möglichkeit erhalten sich mit den eigenen Stärken einzubringen. Um dies zu ermöglichen, nehmen wir uns zu Beginn Zeit, damit sich die unterschiedlichen Charaktere in einem Team kennenlernen können.

Ziele: Die Schüler*innen

- ... sind in Kleingruppen aus 4-5 Schüler*innen eingeteilt
- ... verstehen sich in ihren Gruppen als Teams und machen Übungen, um Vertrauen zueinander zu fassen

Dauer

- ca. 15 Min

Material:

- Präsentation Seite 7



Vorbereitung

Im Klassenraum ist pro Team eine Arbeitsstation aufgebaut, bestehend aus:

- Ein bis zwei vertikalen Flächen zum Arbeiten pro Gruppe (Stellwände; Whiteboards; Fenster, auf die Post-its geklebt werden dürfen, etc.)
- Ein Tisch pro Gruppe

Ablauf

1. Als ersten Schritt teilen Sie die Klasse in Kleingruppen ein, bestehend aus 4 - 5 Schüler*innen. Diese Kleingruppen bleiben über den gesamten Verlauf des Design Thinking Workshops in gleicher Konstellation zusammen. Im Idealfall sind die Gruppen heterogen, bestehend aus Schüler*innen mit unterschiedlichem Leistungsniveau und Vorwissen zu europäischen Themen.
2. Es folgen Aktivitäten zur Stärkung des Gruppengefühls, siehe Präsentation Seite 7:
 - Jedes Team wählt einen Teamnamen
 - Jede*r im Team nennt eine Stärke/Schwäche ("Wo bin ich Superman bzw. Superwoman? Was ist mein Kryptonite?")
3. Anschließend werden im Team Rollen verteilt; diese können jeden Tag getauscht oder über die Dauer des Workshops beibehalten werden.
 - Zeithüter*in achtet auf die Einhaltung der zeitlichen Vorgaben
 - Materialhüter*in achtet auf ein ordentliches Arbeitsumfeld
 - Lautstärkehüter*in achtet auf den Lärmpegel im Team
 - Moderator*in achtet auf eine gleichmäßige Verteilung der Gesprächsanteile und bittet ggf. Teammitglieder mehr/ weniger beizutragen



Was die Teilnehmenden sagen:

Ich habe auf jeden Fall gelernt, wie man noch offener mit anderen Menschen umgehen kann, und dass Teamwork durchaus helfen kann. Und dass es auch hilft, nicht immer zu sagen, was man selbst glaubt, sondern sich zurückzuhalten und andere sprechen zu lassen. Und dann, wenn es notwendig ist oder wenn es reinpasst, sich einzubringen. Das habe ich gelernt oder verbessert: wie man untereinander besser umgehen kann, um dann zu einem besseren Ziel zu kommen.

- Raphael, 16 Jahre



Tipp

In einem Design Thinking Workshop kann es oftmals laut werden. Daher schlagen wir vor, dass Sie zu Beginn ein akustisches Signal einführen, um für Ruhe zu sorgen (beispielsweise durch eine Glocke oder eine Klangschiel).

Design Thinking Phase (1):

Vorbereitung der Interviews



Hintergrund

Design Thinking ist ein nutzerzentrierter Ansatz; d.h. man untersucht und löst ein Problem für eine definierte Zielgruppe, der man nicht unbedingt selbst angehört. Um verschiedene mögliche Zielgruppen kennenzulernen, schwärmen die Schüler*innen aus und führen Interviews. In diesem Schritt werden die Interviews vorbereitet. Ziel ist eine Sammlung an Fragen, die dem späteren Gespräch eine Richtung gibt und als Spickzettel verwendet werden kann.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... entwickeln ein gemeinsames Verständnis der Herausforderung
- ... bereiten Interviewfragen vor
- ... verteilen Interview-Rollen

Dauer:

- ca. 60 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 8 - 12
- Arbeitsvorlage "Interviewtipps"



Vorbereitung

Im Klassenraum ist pro Team eine Arbeitsstation aufgebaut bestehend aus:

- Auf der vertikalen Arbeitsfläche (Stellwand oder ähnliches) jedes Teams hängt ein Din-A3-Blatt, auf dem die Herausforderung steht
- Auf den Tischen der Teams liegen vier bis fünf Post-it-Blöcke in verschiedenen Farben sowie ein Stift pro Teammitglied
- Arbeitsvorlage “Interview-Tipps” ist ausgedruckt vorhanden (2x/ Gruppe)

Ablauf

1. Zu Beginn erklären Sie die beiden Ziele dieser Phase: gemeinsamer Blick auf den Herausforderungssatz und Vorbereitung der Interviews, siehe Präsentation Seiten 8 - 12.

2. Ziel: Gemeinsamer Blick auf den Herausforderungssatz

- Ziel ist, dass alle Teammitglieder verstehen, was jeder von ihnen unter den Begriffen der Herausforderung verstehen. Dafür unterstreicht jede Gruppe beim Herausforderungssatz einige Begriffe, über die sie gemeinsam sprechen will, da diese Begriffe für unterschiedliche Menschen verschiedene Bedeutungen haben können (Beispiel: “begeistern” oder “Europa”)
- Jetzt machen die Schüler*innen einige Minuten lang ein Stilles Brainstorming zu den unterstrichenen Begriffen. Dazu hat jede*r Schüler*in einen Stapel Post-its und einen Stift in der Hand und schreibt auf, welche Gedanken ihm / ihr zu den unterstrichenen Wörtern kommen. Danach teilt die Gruppen ihre Gedanken untereinander, indem jede*r Schüler*in an die Stellwand geht und die Post-its zu den unterstrichenen Wörtern an diese klebt.
- Anschließend bespricht jedes Team die verschiedenen Post-its. Wichtig: Es geht in dieser Phase nicht darum, dass alle Teammitglieder das gleiche Verständnis der Herausforderung teilen, sondern dass jedes Team ein Verständnis für die verschiedenen Interpretationen innerhalb des Teams hat. Beispiel: Anna versteht unter “begeistern”, dass man sich aktiv und auch in seiner Freizeit für die Sache einsetzt, für die man sich begeistert. Tom versteht unter “begeistern”, dass man einer Sache gegenüber positiv eingestellt ist und zum Beispiel positiv darüber spricht.



3. Ziel 2: Vorbereitung der Interviews

- Als ersten Schritt teilen Sie in Ihrer Klasse die Arbeitsvorlage “Interview-Tipps” aus
- Anschließend entwickelt jede Gruppe drei bis vier Interviewfragen und nutzt dafür die Ergebnisse aus der Analyse der Herausforderung.
Beispiel: In Gruppe A wurde viel über den Begriff “begeistern” gesprochen. Daraus ergeben sich die Interviewfragen: Für was begeisterst du dich? Wie sieht es aus, wenn du dich für etwas begeisterst? Gibt es ein europäisches Thema für das du dich begeisterst? Kennst du Leute, die sich für Europa begeistern? Wenn ja, was machen die?
- Jede Gruppe schreibt ihre Interviewfragen auf. Interviews im Design Thinking sind ein Gespräch und keine klassische Interviewsituation. Die Interviewfragen sind daher als Leitlinien zu verstehen und nicht als ein Fragenkatalog, der abgearbeitet werden muss. Ziel ist es, ein Bild der Bedürfnisse und Lebenswirklichkeit der interviewten Person zu bekommen.
- Am Ende der Phase verteilen die Teams die Rollen für die Interviews. Für jedes Interview werden sie neu verteilt.
 - o *Interviewer*in* stellt die Fragen und führt das Interview
 - o *Protokollführer*in* schreibt die wichtigsten Zitate und Erkenntnisse aus dem Interview auf
 - o *Beobachter*in* achtet auf die Körpersprache der interviewten Person



Was die Organisatoren sagen:

Interviews zu führen ist nicht leicht! Und schon gar nicht ist es leicht, sich auf die Gedankenwelt der Zielperson wirklich einzulassen. Das war die Erfahrung auf dem Workshop der Friedrich Stiftung. Anfangs gingen die Schüler*innen das gestellte Problem abstrakt an und diskutierten vor allem über mangelnde Demokratie und Transparenz der EU. Sie brauchten geraume Zeit und viel Unterstützung, um sich auf die Perspektive einer realen Person – ihres Interviewpartners und später der Zielperson – einzulassen und dann für diese einen konkreten Lösungsansatz zu entwickeln.



Tipp

Je nach Größe der Gruppen können die Rolle der Protokollführer*in und der Beobachter*in einfach doppelt vergeben werden.

Design Thinking Phase (2.1):

Durchführung der Interviews



Hintergrund

Die Schüler*innen schwärmen aus und befragen fremde Menschen, um ihre eigene Filterblase zu verlassen. Im Gegensatz zu journalistischen Interviews, wie man sie aus dem TV kennt, geht es hierbei nicht um Konfrontation, sondern um Neugier, Erkenntnisgewinn und einen Perspektivwechsel.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... führen Interviews mit Personen, für deren Bedürfnisse sie im weiteren Verlauf eine Lösung entwickeln wollen

Dauer:

- ca. 60 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 13 - 14



Vorbereitung

Aus organisatorischer Sicht kann es je nach Standort und Größe Ihrer Schule sinnvoll sein, zu überlegen, wo und wann Ihre Schüler*innen geeignete Interviewpartner*innen finden können. Ist es für Ihre Schüler*innen möglich, vor die Schule zu gehen und auf der Straße Menschen anzusprechen? Dürfen Ihre Schüler*innen einfach auf die Straße gehen? Oder sollen die Interviews während einer Pause innerhalb der Schule passieren? Oder macht es Sinn, sich mit einer anderen Lehrperson abzusprechen, ob einige Schüler*innen für 20 Minuten Interview-Zeit in Ihre Klasse kommen könnten?

Ablauf

1. Zu Beginn geben Sie einen Überblick über den Ablauf der Interviews, siehe Präsentation Seiten 13 - 14. Jedes Team führt zwei bis drei Interviews durch. Die Teammitglieder machen je nach Rolle Notizen oder führen das Interview. Nach jedem Interview wird in der Gruppe kurz besprochen: Was ist gut gelaufen? Was machen wir im nächsten Interview anders? Hat uns etwas besonders überrascht?
2. Nach Ende der Interviews sortieren die Teammitglieder ihre Post-its und Notizen. Jede*r schreibt kurz auf, welche Gedanken er/sie nach den Interviews im Kopf hat.



Was die Teilnehmenden sagen:

„Ich fand es megaspannend, auf die Bedürfnisse einer Person zu schauen, und nicht auf die einer möglichst großen Zahl.“

- Sophie, 15 Jahre

„Am Anfang steckten wir noch sehr in dieser abstrakten, politikwissenschaftlichen Denkweise, aber damit wären wir wahrscheinlich nicht so schnell so weit gekommen.“

- Jan, 17 Jahre



Design Thinking Phase (2.2):

Auswertung der Interviews



Hintergrund

Basierend auf den Ergebnissen der Interviews sollen die Schüler*innen herausfinden, welche Zielgruppe sie für Europa begeistern wollen und was deren tatsächliche Probleme und Bedürfnisse sind. In den Interviews wurden sicherlich viele Themen angeschnitten und Fragen aufgeworfen. Die Auswertungsphase soll helfen, Ordnung ins Durcheinander der Informationen zu bringen, Muster zu erkennen und Wichtiges von Unwichtigem zu trennen.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... werten die Interviews der vorherigen Phase aus
- ... entscheiden sich für eine wichtige Erkenntnis aus den Interviews, mit der sie weiterarbeiten möchten

Dauer:

- ca. 60 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 15 - 16



Vorbereitung

Vorbereitung der Stellwände mit einem Raster mit den vier Kategorien:

- Wir haben getroffen ...
- Wir haben gehört...
- Interpretation: Wir glauben, dies könnte bedeuten, dass..
- Wir wollen die Person dabei unterstützen, zu ...

Ablauf

- 1) Zu Beginn dieser Phase geben Sie eine kurze Einführung zur Auswertung von Interviews im Design Thinking Prozess, siehe Präsentation Seiten 15 – 16. Anschließend analysieren die Gruppen die Interviews nach dem folgenden Vorgehen:
 - Schritt 1: Die Gruppe füllt die ersten beiden Kategorien aus.
 - Bei der ersten Kategorie “Wir haben getroffen ... “ schreibt jede Gruppe Name, Alter und allgemeine Informationen zur interviewten Person auf.
 - Bei der zweiten Kategorie “Wir waren überrascht zu hören...” klebt jede Gruppe Post-its mit den wichtigsten Zitaten und Erkenntnissen aus den Interviews hin.
 - Schritt 2: Jede Gruppe wählt **ein Zitat / eine Erkenntnis aus**, das sie besonders spannend finden. Wichtig: Auch wenn die Gruppe mehrere Interviews geführt hat, wird an dieser Stelle nur ein Zitat ausgewählt.
 - Schritt 3: Jede Gruppe überlegt sich für ihr ausgewähltes Zitat einige Interpretationen, schreibt diese auf Post-its und klebt sie in die Kategorie “Wir glauben, dass könnte bedeuten, dass... “
 - Schritt 4: Jede Gruppe überlegt sich ein oder mehrere Post-its für die Kategorie “Wir wollen die Person dabei unterstützen, zu...”





Beispiel

Wir haben getroffen ...	Wir waren überrascht zu hören ...	Wir glauben, dies könnte bedeuten, dass	Wir wollen die Person dabei unterstützen...
<p>Kim, 16 Jahre</p> <p>Schülerin aus Köln</p>	<p>“Was hab ich schon mit der EU zu tun, die Leute da interessieren sich doch auch nicht für mich und mein Leben”</p>	<p>Wir glauben, dies könnte bedeuten, dass Kim keine Informationen über den (positiven) Einfluss von Europa auf ihr Leben hat.</p>	<p>Wir wollen Kim dabei unterstützen, in ihrem Alltag die Verbindung zwischen der EU und ihrem Leben wahrzunehmen.</p>



Tipp

Gutes Zeitmanagement ist in dieser Phase sehr wichtig. Einigen Sie sich auf ein Zeitkontingent für die Analyse, zum Beispiel 15 Minuten pro Interview. Gehen Sie nach 15 Minuten zu jedem Team um sicherzustellen, dass sich nun alle dem nächsten Interview zuwenden.

Design Thinking Phase (3.1):

Entwicklung einer Persona



Hintergrund

Welche Zielgruppe wollen wir eigentlich für Europa begeistern? Um das herauszufinden, verdichten die Schüler*innen ausgewählte Aspekte aus den Interviews zu einer Persona. Eine Persona ist ein Personen-Steckbrief, der um weitere Faktoren (Hobby, Lieblingssessen, Berufswunsch) angereichert wird. Wenn ergänzende Faktoren nicht im Interview erfragt wurden, dürfen sie von den Schüler*innen vermutet werden. Dabei ist darauf zu achten, dass die Persona nicht zu sehr ins Klischeehafte abdriftet.

Ziele: Die Schüler*innen...

- entwickeln eine Persona
- ... füllen die dazugehörige Arbeitsvorlage aus

Dauer:

- ca. 30 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 17 - 19
 - Arbeitsvorlage "Entwicklung einer Persona"
- 1x/ Gruppe



Vorbereitung

- Arbeitsvorlage “Entwicklung einer Persona” austeilten

Ablauf

1. Zu Beginn dieser Phase besprechen Sie die folgenden Fragen, siehe Präsentation Seiten 17 - 19. Was ist eine Persona? Warum wird eine Persona im Design Thinking Prozess gebraucht? Wie entwickelt man eine Persona basierend auf den Interviews? Anschließend teilen Sie in jeder Gruppe eine Arbeitsvorlage “Entwicklung einer Persona” aus.
2. Jede Gruppe füllt nun die Arbeitsvorlage aus. Die Persona einer Gruppe orientiert sich an der interviewten Person, von der die Gruppe im vorherigen Schritt das Zitat ausgewählt und interpretiert hat. Zum Ausfüllen der Vorlage nutzt jede Gruppe die Informationen aus dem Interview. Erfahrungsgemäß erhält man nicht alle Informationen über Alter, Hobby, Geschichte und Charakter einer Persona aus einem einzigen Interview. Die Schüler*innen sind daher eingeladen, die fehlenden Informationen über ihre Persona zu ergänzen. Grundlage für Ergänzungen ist der Eindruck, den die Gruppe durch das Interview von ihrer Persona bekommen hat. Ziel ist, die Persona so greifbar wie möglich zu machen.



Tipp

Falls Sie in Ihrer Klasse die Interviews so durchgeführt haben, dass sich die Mitschüler*innen gegenseitig interviewen, so empfehlen wir, nicht die tatsächlichen Namen der interviewten Personen aufzuschreiben, sondern nur “Interviewpartner*in 1” oder ähnliches. Bei der Entwicklung der Persona denkt sich jede Gruppe dann einen Fantasienamen aus. Unsere generelle Empfehlung ist es, Interviews innerhalb der Klasse zu vermeiden, um nicht in Gefahr zu laufen, dass sich interviewte Jugendliche durch die Entwicklung einer Persona basierend auf ihrem Interview unwohl oder angegriffen fühlen.

Design Thinking Phase (3.2):

Konkretisierung der Fragestellung



Hintergrund

Konnten sich die Schüler*innen auf eine Persona einigen, folgt als nächster Schritt die Neudefinition der Fragestellung. Design Thinking bietet hier wertvolle Formulierungshilfen, die darauf abzielen, in einer Fragestellung relevante Aspekte zu berücksichtigen: Wem soll wobei geholfen werden, und welche Hürden gilt es dabei zu überwinden? Die genaue Formulierung der Fragestellung ist wichtig, damit das anschließende Brainstorming klappt.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ...konkretisieren die allgemeine Herausforderung vom Anfang des Workshops zu einer für ihre Persona passenden Herausforderung
- ... füllen die Arbeitsvorlage aus

Dauer:

- ca. 30 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 20 - 22
- Arbeitsvorlage "Konkretisierung der Fragestellung" 1x/ Gruppe



Vorbereitung

- Arbeitsvorlage “Konkretisierung der Fragestellung” austeilten

Ablauf

1. Zu Beginn der Phase erklären Sie die Gründe, warum nun eine Wie-können-wir Frage formuliert werden soll, siehe Präsentation Seiten 17 -19.
Anschließend teilen Sie die Arbeitsvorlage “Wie-können-wir Frage” aus.
2. Jede Gruppe füllt nun die drei Kategorien der Arbeitsvorlage aus.
 - Schritt 1: Name der Persona (Beispiel: Kim)
 - Schritt 2: Bedürfnis der Persona (Beispiel: Wünscht sich zu wissen, was die EU mit ihrem Leben zu tun hat)
 - Schritt 3: Hindernis der Persona (Beispiel: Bekommt in ihrem Alltag keine Verbindungen zwischen ihrem Leben und Europa aufgezeigt)

Beispiel

Wie können wir **Kim** dabei unterstützen,
Informationen über den Einfluss von Europa auf ihr Leben zu erhalten,
obwohl sie in einer Welt lebt, in der ihr in ihrem Alltag keine Verbindung
zwischen ihrem Leben und Europa aufgezeigt wird.



Tipp

Wichtig ist an dieser Stelle, dass die Fragestellungen der Gruppen auf tatsächlich lösbare Probleme abzielen. Wir empfehlen daher, an dieser Stelle kurz mit jeder Gruppe über ihre Herausforderung zu sprechen und sicherzustellen, dass sie sich für eine konkrete und lösbare Fragestellung entschieden hat.

Design Thinking Phase (4):

Ideen entwickeln



Hintergrund

Zur Ideenentwicklung nutzt der Design Thinking Ansatz eine ganze Reihe unterschiedlicher Brainstorming-Techniken. Sie sollen die Schüler*innen dabei unterstützen, ihre Perspektive zu wechseln, Denkblockaden abzubauen und sich gegenseitig zu inspirieren. Da im regulären Schulunterricht grenzenlose Kreativität selten erlaubt ist, empfiehlt es sich, zur Einstimmung auf die Ideen-Phase auch das räumliche Setting zu ändern. So ist laute Musik kreativitätsfördernd. Auch kann der Ort des Workshops temporär verlagert werden (Pausenhof, Schulgarten u.ä.).

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... arbeiten mit Kreativtechniken
- ... entwickeln eine Vielzahl von Lösungsvorschlägen
- ... entscheiden sich für eine Lieblingsidee und füllen die Arbeitsvorlage aus

Dauer:

ca. 90 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 23 - 29
- Arbeitsvorlage "Ideenskizze" 1x/ Gruppe



Vorbereitung

- Auf jedem Tisch liegen ausreichend Post-its und Stifte
- An jeder Stellwand hängt die ausgefüllte Arbeitsvorlage “Konkretisierung der Fragestellung”
- Arbeitsvorlage “Ideenskizze” ist ausgeteilt

Ablauf

1. Zu Beginn der Phase erklären Sie die nächste Phase und erläutern, worauf es bei der Entwicklung von Ideen im Design Thinking Prozess ankommt, siehe Präsentation Seiten 23 - 29.
2. Danach beginnen die Gruppen, mit Hilfe von Kreativtechniken Ideen als Antwort auf ihre Wie-können-wir Frage zu entwickeln.
 - Methode 1: Stilles Brainstorming (Anleitung Präsentation Seite 25)
 - Methode 2: Kopfstand (Anleitung Präsentation Seite 26)
 - Methode 3: Was-würde-X-tun (Anleitung Präsentation Seite 27)
3. Nach der Durchführung der verschiedenen Kreativtechniken entscheidet sich jede Gruppe für eine Idee, mit der die Gruppe weiterarbeiten möchte, und füllt zu dieser die Arbeitsvorlage “Ideenskizze” aus.



Was die Organisatoren sagen:

Dies war die nächste große Herausforderung bei dem Berliner Workshop: eine Vielzahl von unterschiedlichen Perspektiven durchzuspielen, um auf neue und ungewöhnliche Lösungsideen zu kommen. Zwei Stunden lang arbeiteten wir mit verschiedenen Brainstorming-Methoden, um die Kreativität die Schüler*innen zu entfesseln.



Design Thinking Phase (5):

Prototyping



Hintergrund

Prototyping ist Denken mit den Händen! Nur so kann innerhalb der Teams ermittelt werden, ob die Teammitglieder wirklich die gleiche Vorstellung von einer Idee haben. Was genau mit der Idee „größeres Smartphone“ gemeint ist, finden

Teammitglieder beispielsweise erst heraus, wenn sie das Smartphone aus Wellpappe basteln – und ein Jugendlicher einen 20-cm-Umriss ausschneidet, während die Mitschülerin lieber auf einen halben Meter skaliert hätte. Dank der dreidimensionalen Visualisierung kann eine gemeinsame Lösung erarbeitet werden.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... bauen ein dreidimensionales Modell ihrer Lieblingsidee

Dauer:

- ca. 30 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 30 - 32



Vorbereitung

- Prototyping-Material ist an einem zentralen Tisch im Klassenraum auslegt, damit die Schüler*innen ihre Ideen basteln können. Dazu gehört: buntes Papier, Stifte, Schere, Kleber, Watte, Knete, Legobausteine, ...

Ablauf

1. Zu Beginn dieser Phase besprechen Sie mit Ihrer Klasse die Funktionen des Prototyping im Design Thinking Prozess: zum einen wird die Idee dadurch detaillierter ausgearbeitet, zum anderen hat jede Gruppe am Ende etwas zum Vorzeigen und Testen vorliegen, siehe Präsentation Seiten 30 - 32.
2. Jede Gruppe versucht nun, ihrer Idee mit Hilfe der Prototyping-Materialien eine physische Gestalt zu geben.
 - Entwickelt eine Gruppe eine App als Idee, so bietet sich beispielsweise ein Papier-Prototyp an, bei welchem verschiedene Papiere die unterschiedlichen Seiten der App zeigen.
 - Handelt es sich bei einer Idee um ein Workshop-Format, so kann es Sinn machen, als Prototypen einen Flyer anzufertigen, der den Verlauf des Workshop beschreibt.



Was die Organisatoren sagen:

Wieder eine große Herausforderung: auf Perfektion verzichten! Wichtig ist an den Prototypen nicht der Hochglanz, sondern dass sie die Schüler*innen zwingen, sich konkret über die Ausgestaltung ihrer Ideen klar zu werden. Sehr hilfreich dabei ist der Zeitdruck, unter dem die Teilnehmenden des Workshops stehen. Noch viel schlimmer als ein Prototyp, dem der Hochglanz fehlt, ist es, gar keinen Prototypen zu haben.



Design Thinking Phase (6):

Testen



Hintergrund

Im Verlauf des Workshops haben die Schüler*innen Lösungen entwickelt, um junge Menschen für Europa zu begeistern – allerdings nicht sich selbst, sondern eine Zielgruppe, die sich in der Persona verdichtet hat. Um herauszufinden, ob die entwickelte Lösung funktioniert, wird diese nun mit ebendieser Zielgruppe getestet. Dabei geht es nicht darum, die Lösung zu verkaufen. Die Testphase dient vielmehr dazu, ehrliches Feedback einzusammeln und die Lösung auf Verbesserungspotential hin zu überprüfen.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... holen Rückmeldung zu ihrem Prototyp ein, indem sie Testgespräche führen
- ... besprechen die neuen Erkenntnisse aus den Testgesprächen
- ... leiten nächste Schritte für die Weiterentwicklung ihres Ideenmodells ab

Dauer:

- ca. 60 Minuten

Material:

- Folien Seiten 33 - 35



Vorbereitung

Ähnlich wie bei der Durchführung der Interviews empfehlen wir, vorab zu überlegen, wie und wo ihre Schüler*innen Testpersonen finden. Können geeignete Gesprächspartner*innen zufällig vor oder in der Schule gefunden und befragt werden? Oder ist es notwendig, einige Personen für die Testgespräche einzuladen? Falls keine Zeit für Testgespräche außerhalb des Klassenraums ist, können sich die Gruppen auch untereinander ihre Ideen vorstellen und gegenseitig Feedback geben.

Ablauf

1. Zu Beginn der Phase machen Sie eine Einführung zur Durchführung von Feedbackgesprächen, siehe Präsentation Seiten 33 - 35.
2. Danach verteilen die Schüler*innen innerhalb der Gruppen die Rollen:
 - Eine Person wird Gesprächsleiter*in
 - Ein bis zwei Personen werden Feedbackbogen-Ausfüller*in
 - Ein bis zwei Personen werden Beobachter*in
3. Anschließend sucht sich jede Gruppe Testpersonen. Geeignet sind Vertreter*innen der Zielgruppe der Lösungsidee, also Menschen die möglichst viele Eigenschaften mit der Persona teilen, für welche die Idee entwickelt wurde. Je nach Zeit führt jede Gruppe ein bis zwei Testgespräche.
4. Nach Durchführung der Testgespräche geht jede Gruppe zurück ins Klassenzimmer und notiert, wie sie nun mit den Erkenntnissen aus den Testgesprächen weiterarbeiten möchte.



Was die Organisatoren sagen:

Das war schwierig: eine Idee zu entwickeln, einen Prototypen zu bauen, das Herzblut eines ganzen Teams in das Projekt zu stecken – und dann ein möglichst objektives Testgespräch zu führen. Nicht zu versuchen, die eigene Idee zu verkaufen, sondern hinzuhören, ob die Zielperson sie gut findet oder nicht. Deswegen haben wir hier den Teilnehmenden unseres Berliner Workshops ausführliche Tipps gegeben: Sie sollten den Prototypen ohne lange Erklärung vorzeigen, ihren Interviewpartner erst einmal in aller Ruhe Eindrücke sammeln lassen, ihn nach der Funktionsweise fragen lassen... und selbst höchstens einmal nachhaken: „Was, glaubst Du, ist das?“



Nachbereitungsphase (1):

Abschlusspräsentation



Hintergrund

In der Abschlusspräsentation soll nicht nur die Lösung, sondern auch das Ausgangsproblem und der Weg der Ideenentwicklung skizziert werden. Gut ist, wenn das gesamte Team an der Präsentation beteiligt wird; hierfür eignet sich ein darstellendes Spiel. Einige Schüler*innen können die Zielgruppe spielen, andere das Problem verkörpern, und wieder andere das Design Thinking Team spielen.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ...halten eine Abschlusspräsentation
- ...lernen die Ideen der anderen Gruppe kennen

Dauer:

ca. 60 Minuten

Material:

- Präsentation Seiten 36 - 37



Vorbereitung

Zur Abschlusspräsentation können Personen von außerhalb des Klassenverbandes eingeladen werden, wie zum Beispiel Eltern, andere Lehrpersonen, die Schulleitung oder andere Schüler*innen

Ablauf

1. Zu Beginn der Phase besprechen Sie die Rahmenbedingungen der Abschlusspräsentation, siehe Präsentation Seiten 36 - 37. Wie viel Zeit gibt es für die Vorbereitung? Wie lange soll die Präsentation dauern? Welche Informationen sollen in der Präsentation vorkommen? Wir empfehlen, dass jede Präsentation ca. 3 -5 Minuten dauert und einen kurzen Überblick über die Entwicklung jedes Teams während des Workshops gibt.
2. Anschließend bereiten die Teams ihre Präsentation vor. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Ein Rollenspiel, ein (mit dem Handy gedrehter) Kurzfilm oder das Nacherzählen der wichtigsten Erkenntnisse aus dem Workshop können Kern der Präsentation sein.
3. Zur Durchführung der Präsentation finden sich alle Gruppen in einem Raum ein und präsentieren nacheinander. Nach jeder Präsentation gibt es zwei Minuten Zeit für Wortmeldungen aus dem Publikum und einen großen Applaus.



Tipp

Für die Vorbereitung der Präsentation reicht den Schüler*innen erfahrungsgemäß eine Zeit von 20 Minuten. Bitten Sie die Gruppen, Probendurchläufe der Präsentation zu machen und dabei die Zeit zu stoppen, drei Minuten vergehen sehr schnell.

Falls Sie mehr Zeit für diese Phase haben, können sich immer zwei Gruppen zusammenfinden und sich gegenseitig ihre Präsentation vorspielen, nach Rückmeldungen fragen, um dann ihre Präsentation zu verbessern. Die Qualität der Präsentationen wird durch einen solchen Probelauf oftmals enorm gesteigert.

Nachbereitungsphase (2):

Reflexion und nächste Schritte



Hintergrund

Junge Menschen schätzen am Design Thinking Prozess in der Regel die Ergebnisorientierung, den Fokus auf das pragmatische Machen und den Spaß, den sie im Team haben. In der Reflexionsphase kann darüber diskutiert werden, welche Teilaspekte des Workshops auch im alltäglichen Unterricht genutzt werden könnten und natürlich, welche Lösungsideen auf welche Art weiterverfolgt werden sollen.

Ziele: Die Schüler*innen...

- ... besprechen Möglichkeiten zur weiteren Ausarbeitungen ihrer Ideen
- ... geben Rückmeldung zum Workshop

Dauer:

ca. 30 Minuten



Vorbereitung

- Eine Stellwand mit zwei Din-A4-Papiere mit der Aufschrift “Ich mag...” und “Ich wünsche...” ist vorbereitet.
- Ein Zeitfenster steht fest, in dem sich Schüler*innen treffen können, um an ihren Ideen weiterzuarbeiten.

Ablauf

1. Am Anfang dieser Phase können Sie die Möglichkeit einer Förderung durch die Friedrich Stiftung erläutern, siehe Folie xx.
2. Im nächsten Schritte bekommt jede Gruppe Zeit, sich nächste Schritte für die Weiterentwicklung ihrer Idee zu überlegen und diese zu notieren.
3. Im Plenum können Sie anschließend mit ihren Schüler*innen besprechen, was nun mit den Ideen passiert: Wann ist wieder Raum, sich damit zu beschäftigen? Könnte es einen Projekttag zu dem Thema geben oder ein Gespräch mit der Schulleitung über die Umsetzung einer Idee? Wer möchte sich für eine Finanzierung bei der Friedrich Stiftung bewerben?
4. Abschließend führen Sie eine Reflexionsrunde mit Ihrer Klasse durch. Ein Vorschlag ist die “Ich mag - Ich wünsche”-Methode. Dazu holen sich alle Schüler*innen Post-its und Stifte und schreiben auf, was ihnen an dem Workshop gefallen hat und was sie sich anders gewünscht hätten. Anschließend kleben sie nacheinander ihre Post-its in die entsprechenden Kategorien und sagen kurz etwas dazu.



Was die Teilnehmenden sagen:

Ich glaube, dass ich neue Wege kennengelernt habe, wie man Menschen dazu inspirieren kann, Europa zu lieben. Und auch sehr viel, wie man im Team arbeitet.

- Alissa, 16 Jahre





Über uns



Friedrich-Stiftung

Die Friedrich Stiftung ist eine gemeinnützige Stiftung, die 1997 von dem Verleger Erhard Friedrich und seiner Frau gegründet wurde. Zweck der Friedrich Stiftung ist die Förderung der Wissenschaft auf den Gebieten der Erziehung und der Künste sowie der technischen und naturwissenschaftlichen Ausbildung.

Die Friedrich Stiftung fördert dazu solche Vorhaben von Personen, Gruppen und Einrichtungen, von denen zu erwarten ist, dass sie die Weiterentwicklung einer offenen und demokratischen Gesellschaft bewirken, insbesondere wenn sie innovativ, gewagt, widersprechend und unkonventionell erscheinen.

Der thematische Schwerpunkt der Förderungstätigkeit soll sich an den Inhalten der dazu im Friedrich Verlag herausgegebenen Zeitschriften orientieren.

Durch die Förderung der Wissenschaft im Bereich der Erziehung sollen die Bestrebungen für eine Institution Schule unterstützt werden, die an den Zielen der Chancengerechtigkeit, der Förderung vielseitiger Anlagen und Interessen sowie der Befähigung der Schüler zu bewusstem und selbstbestimmtem Handeln orientiert ist.

D-NETWORK

D.Network

Wir befähigen Individuen zu Teamplayern zu werden. Teams helfen wir dabei, schneller innovative Ideen in die Welt zu bringen. Von Teamtrainings über langfristige Prozessbegleitung bis hin zur PR- oder Marketingkampagne sind wir in der Lage, alle Services aus einer Hand anzubieten. Um Lösungen zu entwickeln, die Menschen wirklich brauchen.

Eine 10-minütige Einführung in die Design Thinking Methode präsentiert unser Gründer und Workshop-Moderator Michael Metzger in diesem Youtube-Video, was Sie gerne in den Unterricht einbinden dürfen. Sie finden es unter:
<https://michaelmetzger.de/blog/vortrag-hands-on-design-thinking/>



Impressum

Herausgeber

Friedrich Stiftung
Schiffgraben 40
30175 Hannover

V.i.S.d.P.

D.Network
Kaul Metzger Rieber GbR
Willmannsdamm 12
10827 Berlin
E-Mail: info@d-network.org

Steuer-ID: 18/376/00276, registriert beim
Finanzamt Berlin-Schöneberg
IBAN: DE78 1101 0100 2765 1897 78
BIC: SOBKDEBBXXX
Bank: Penta Fintech

Autor*innen

Sarah Fasbender
Michael Metzger

Grafik, Design & Satz

Michael Metzger

Lizenz

Sämtliche Inhalte des vorliegenden Materials sind kostenfreie und offene Bildungsmaterialien unter CC-BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sie dürfen das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten **unter der Bedingung, dass Sie über eine aktuelle Lizenz von www.thenounproject.com verfügen.** Folgende weitere Bedingungen müssen dabei beachtet werden: Namensnennung; nicht kommerzielle Nutzung; Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Ausführliche Informationen: <https://creativecommons.org/licenses/>