

# Smart School – Fahrplan

## Verstehen

**Schritt 1:** Überlegt euch eine geeignete Frage zum Thema „Smart School – die Schule von morgen“. Häufig kommen erste Ideen für Fragen durch die Formulierung eigener Probleme oder Wünsche. Das Arbeitsblatt B4.5 wird euch dabei helfen. Legt im Anschluss im Plenum fest, wie viel Zeit für die einzelnen Phasen aufgewendet werden sollen und schreibt das in die entsprechenden Felder.

**Eure Frage:**

---



---

**Zeit:** \_\_\_\_\_

## Beobachten

**Schritt 2:** Jetzt geht es darum, die gewählte Problemstellung besser zu verstehen. Ihr könnt zum Thema im Internet recherchieren, selbst einen Rundgang durch die Schule machen oder aber Interviews führen. Überlegt euch, wer die richtigen Ansprechpersonen für eure Frage sind: Das können Mitschülerinnen und Mitschüler sein, Lehrkräfte oder aber vielleicht auch jemand aus der Verwaltung oder der Hausmeister.

**Zeit:** \_\_\_\_\_

## Synthese

**Schritt 3:** Führt die gewonnenen Erkenntnisse zusammen und wertet sie aus. Hierzu bietet es sich an, die Beispiele aus eigenen Erfahrungen oder den Interviews zu visualisieren. Malt die Ergebnisse als kleine Geschichten/Bilder auf und sortiert sie. Vielleicht wurden manche Aspekte besonders häufig in Interviews genannt oder andere Gemeinsamkeiten fallen euch auf. Hierdurch können zum Beispiel Muster schneller abgeleitet und sogenannte Personas entwickelt werden. Personas sind erfundene Personen, die das Problem veranschaulichen sollen. Hier hilft euch das Arbeitsblatt B4.6 weiter.

**Zeit:** \_\_\_\_\_

## Ideen sammeln

**Schritt 4:** Nun werden kreative Ideen und Lösungen gesucht. Schreibt und malt alle Ideen und Lösungen auf, die euch einfallen – auch verrückte Sachen sind erlaubt. Innerhalb von 10 Minuten solltet ihr so viele Ideen wie möglich skizziert haben. Danach besprecht ihr die Ergebnisse und stimmt mit Klebepunkten darüber ab, welche Idee ihr weiter verfolgen wollt.

**Zeit:** \_\_\_\_\_

Prototyp  
erstellen

**Schritt 5:** Für die ausgewählte Idee bastelt ihr einen Prototyp. Das ist ein vereinfachtes Modell und dient dazu, die Lösungsidee in der Praxis zu überprüfen. Der Prototyp kann mit verschiedensten Materialien (Papier, Knete, Luftballons, Styropor etc.), als Rollenspiel oder auch als Wandplakat umgesetzt werden.

**Zeit:** \_\_\_\_\_

Testen

**Schritt 6:** Ihr präsentiert euren Prototypen einer anderen Gruppe und holt euch Feedback ein. Die Rückmeldungen der anderen Gruppe zeigen euch, ob eure Idee angenommen wird, weiterentwickelt oder sogar verworfen werden muss. Wird die Idee verworfen, setzt ihr wieder am Punkt „Ideen sammeln“ ein, schaut eure Ideen an und wählt eine neue aus.

**Zeit:** \_\_\_\_\_