

Making Education

...einfach mal machen.

ein

DMP- Produkt

als Problemlöser

Teil 2

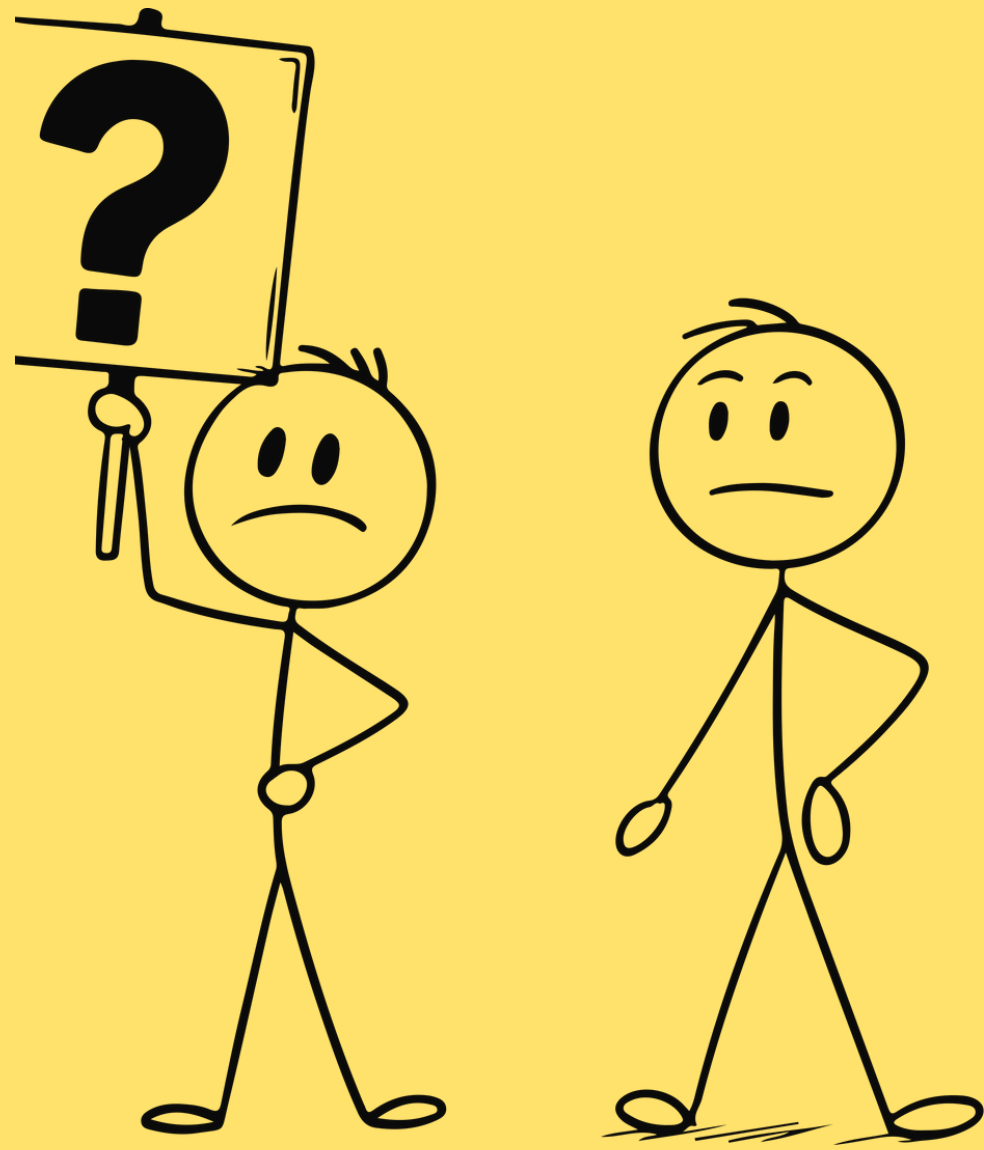
13.01.2026



Ablauf

- Auswertung der Evaluation von Tag 1 und Vorstellung des Prototyps-Erklärvideos "Mythos DMP-Projekt"
- Ziel und Einführung in den 2. Teil des gemeinsamen Problems "Übergang"
- Konkretisierung der Herausforderungen über ideakit
- Einstieg in die jeweilige Gruppenarbeitsphase
- Evaluation Tag 2

Auswertung der Evaluation



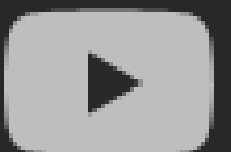
- **Wann** können wir daran arbeiten?
- **(Was)** wird **bewertet**?
- **Wer begleitet** uns in dem Prozess?
- **Warum** sollen wir das machen?



[Watch video on YouTube](#)

Error 153

Video player configuration error



Überblick DMP-Produkt

Das DMP-Produkt auf einen Blick



Was?

Kleines, praxisnahes (digitales) Produkt, das ein reales schulisches Problem gezielt erleichtert.



Wann?

Begleitend im Vorbereitungsdienst (A-Wochen, PLG-Zeiten, Kombi-fach M/D).



Wo?

Im DMP-Kursraum (LMS), im Seminar und in der eigenen schulischen Praxis.



Wie?

- strukturiert entlang des Design-Thinking-Prozesses
- verstehen → Ideen entwickeln
prototyp bauen → testen → reflektieren
- und zur Entwicklung machbarer Lösungen mit echtem Nutzen



Warum?

- zur Stärkung zentraler professioneller Kompetenzen (4K) (Kreativität, Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken)

Das DMP-Produkt: Begleitung & Unterstützung



Bewertung

- keine eigene DMP-Note
- sichtbar werden Prozessqualität, Reflexionsfähigkeit, Passung der Idee und Zusammenarbeit – diese fließen in die LZB mit ein



Prozessbegleitung

- Fachleitungen (u.a. Küster / Funk)
- Feedbackphasen
- Expertengespräche
- Rückmeldungen im LMS



- Methodenpools
- Beispiele
- Leitfragen
- Reflexionsbögen
- Erklärvideo „Mythos-DMP-Projekt“



Interne Präsentation im 6. Quartal:
Produkt und Entwicklungsweg – kompakt, reflektiert, praxisbezogen.

Das DMP-Produkt auf einen Blick

Was:

- ein kleines, praxisnahes (digitales) Produkt/Konzept, das ein reales Problem aus dem schulischen Alltag gezielt erleichtert oder verbessert

Wann:

- begleitend im VD – Arbeitsphasen liegen in A-Wochen, PLG-Zeiten und anteilig im Kombifach M/D

Wo:

- DMP-Kursraum (LMS), in den Seminaren sowie in der eigenen schulischen Praxis

Wie:

- Strukturiert entlang des Design-Thinking-Prozesses
(verstehen → Ideen entwickeln → Prototyp bauen → testen → reflektieren)

Warum:

- Zur Stärkung zentraler professioneller Kompetenzen (4K) (Kreativität, Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken) und zur Entwicklung machbarer Lösungen mit echtem Nutzen

Das DMP-Produkt auf einen Blick

Bewertung:

- Keine eigene DMP-Note
- Sichtbar werden Prozessqualität, Reflexionsfähigkeit, Passung der Idee und Zusammenarbeit – diese fließen in die **Langzeitbeurteilung** ein

Prozessbegleitung:

- Begleitung durch Fachleitungen (u. a. Küster / Funk), Feedbackphasen, Expertengespräche und Rückmeldungen im LMS

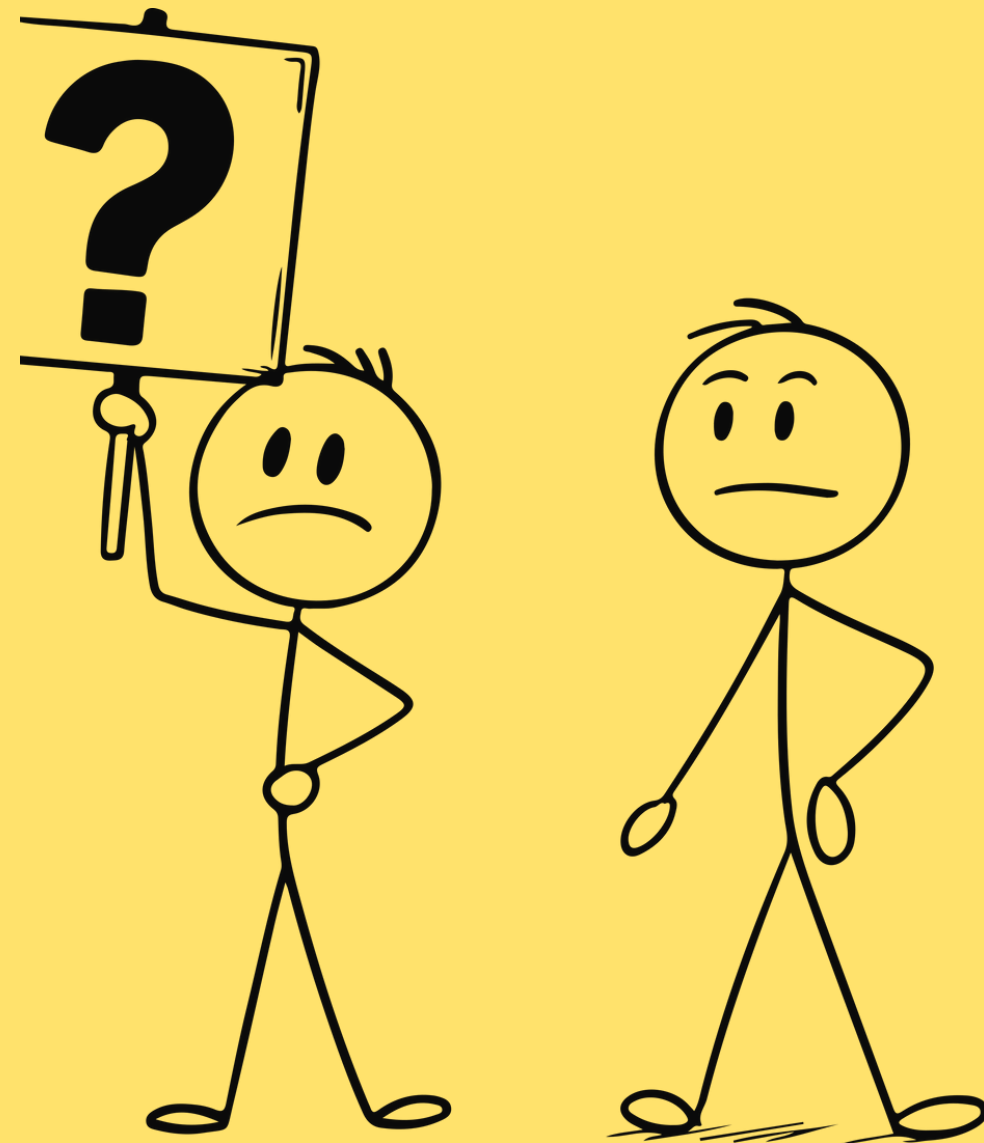
Unterstützung:

- Methodenpools, Beispiele, Leitfragen, Reflexionsbögen und Erklärvideo („Mythos DMP-Projekt“)

Präsentation:

- Interne Präsentation im 6. Quartal:
 - Produkt und Entwicklungsweg – kompakt, reflektiert, praxisbezogen

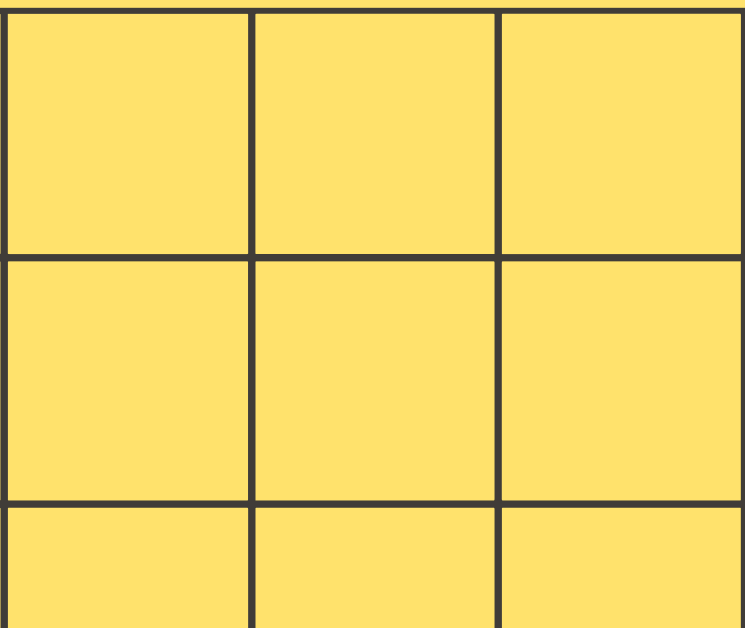
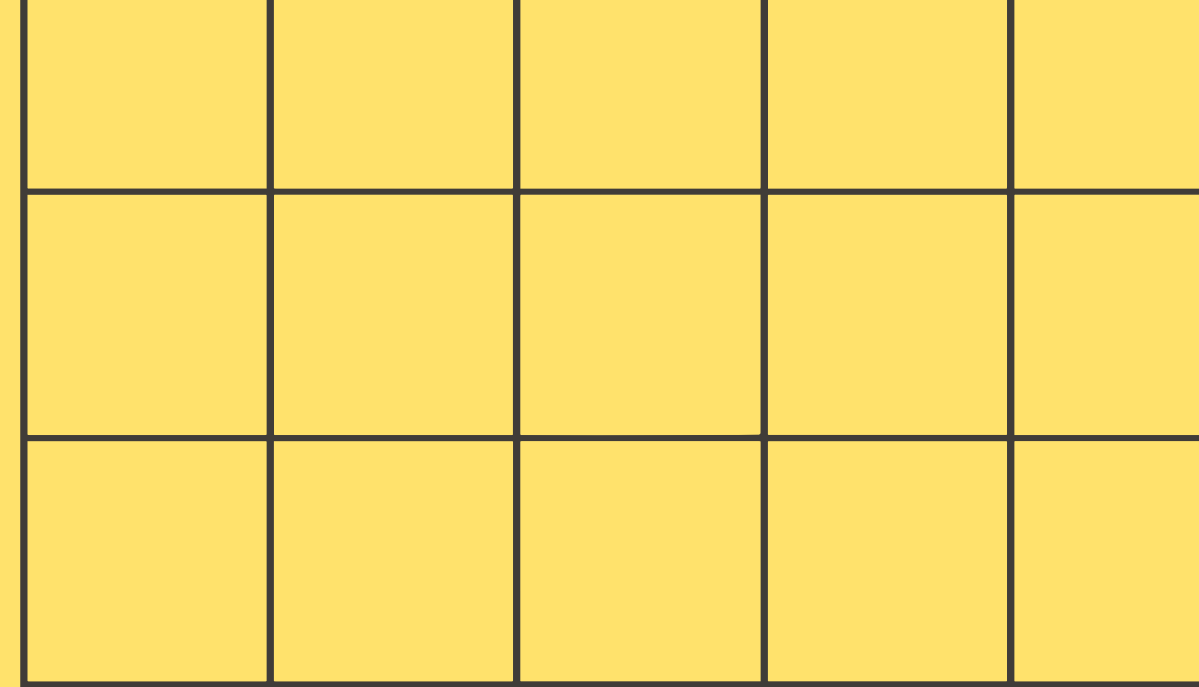
Fragen?





Teil II

Erkunden des Lösungsraums





Startpunkt:
Herausforderung
festlegen



Problemfeld
verstehen



Empathie
aufbauen



Nutzerperspektive
erfassen

In die Breite gehen

Fokus finden

Erkunden des Problemraums

In die Breite gehen

Fokus finden



Ideen
sammeln



Prototypen
bauen



Prototypen
testen

Iteration

Erkunden des Lösungsraums

Ziel

...wie aus einer schulischen Herausforderung
ein DMP-Produkt entsteht

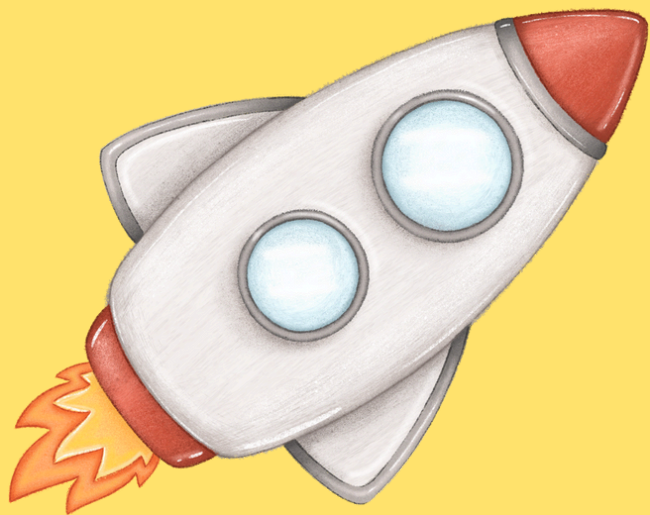
am Beispiel eines "Schulstart-Navis"



Beispiel Problem/ Herausforderung

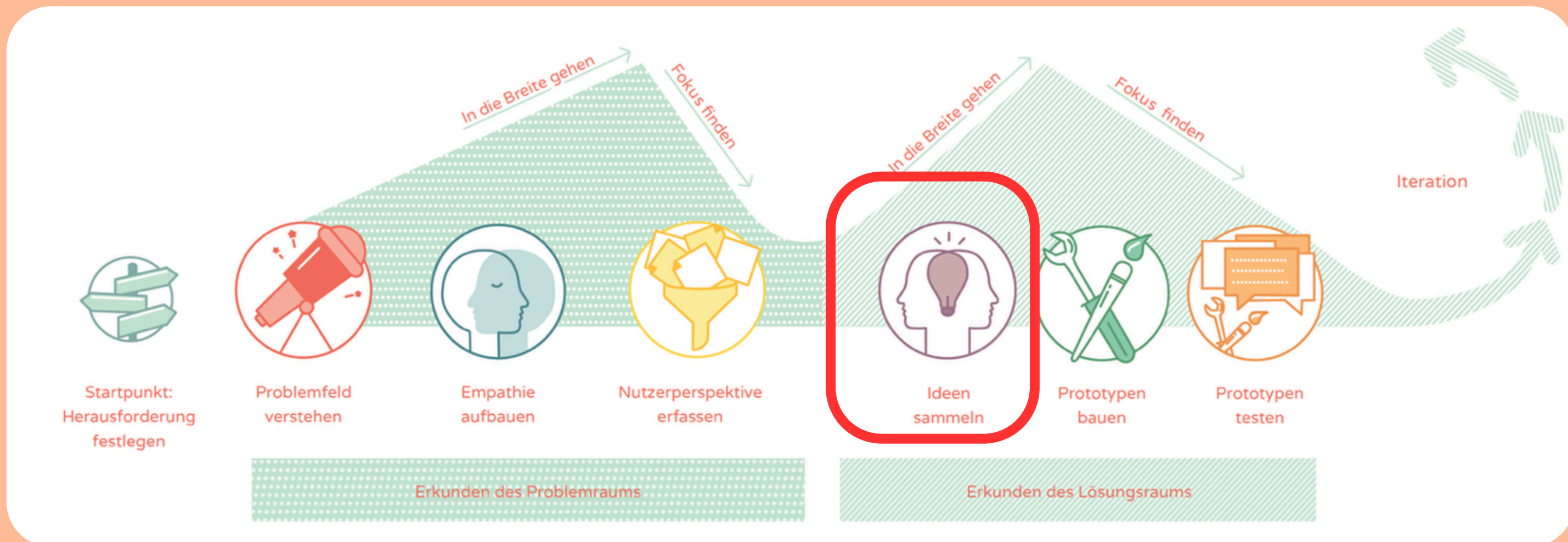
Schule der Zukunft!

Wie können wir Vorschulkinder und ihre Eltern
beim **Übergang von der KiTa zur Grundschule**
so unterstützen, dass sie sich **sicherer,**
informierter und **emotional angekommen**
fühlen?



Phase IV Ideen finden

Schwerpunktverschiebung
in (einen) Kreativbereich(e)



“Crazy 8” & Ideen-Clustern

Ideen breit sammeln:

Crazy 8

2-30
Teilnehmende

10-15
Minuten

leere DIN A4
Blätter

So geht's:

1. Du schreibst ein Problem an die Tafel, das ihr gemeinsam lösen möchtet.
2. Die SuS nehmen sich jeweils ein Blatt Papier und falten es dreimal nacheinander in der Mitte, sodass beim Aufklappen acht Felder entstehen.
3. Die SuS sollen nun in jedes Feld eine Idee schreiben, wofür sie jeweils eine Minute Zeit haben. Zu jeder Idee können sie eine kleine Skizze machen. Starte die Übung und bitte die SuS nach jeder vergangenen Minute, ins nächste Feld zu wechseln, unabhängig davon, ob sie fertig sind.

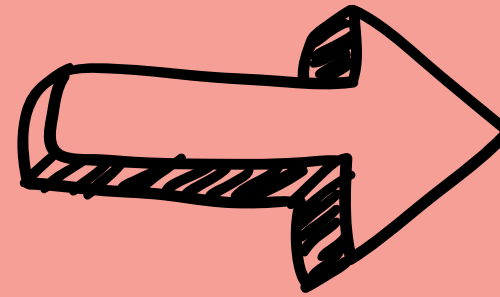
Das ist es:

Eine Methode, in der in acht Minuten acht neue Ideen entwickelt werden.

Das bringt es:

Viele Ideen, Zwang zur Kreativität, Visualisierung

Beispiel: WKW-Frage „Wie können wir unseren Schulhof möglichst müllfrei machen?“



Ideen nach Schwerpunkten bündeln:

Information

- FAQ-Karten für Eltern

Orientierung

- visuelle Schul-Mini-Map
- “Mein erster Schultag” als Bild-Ablauf

emotionale
Sicherheit

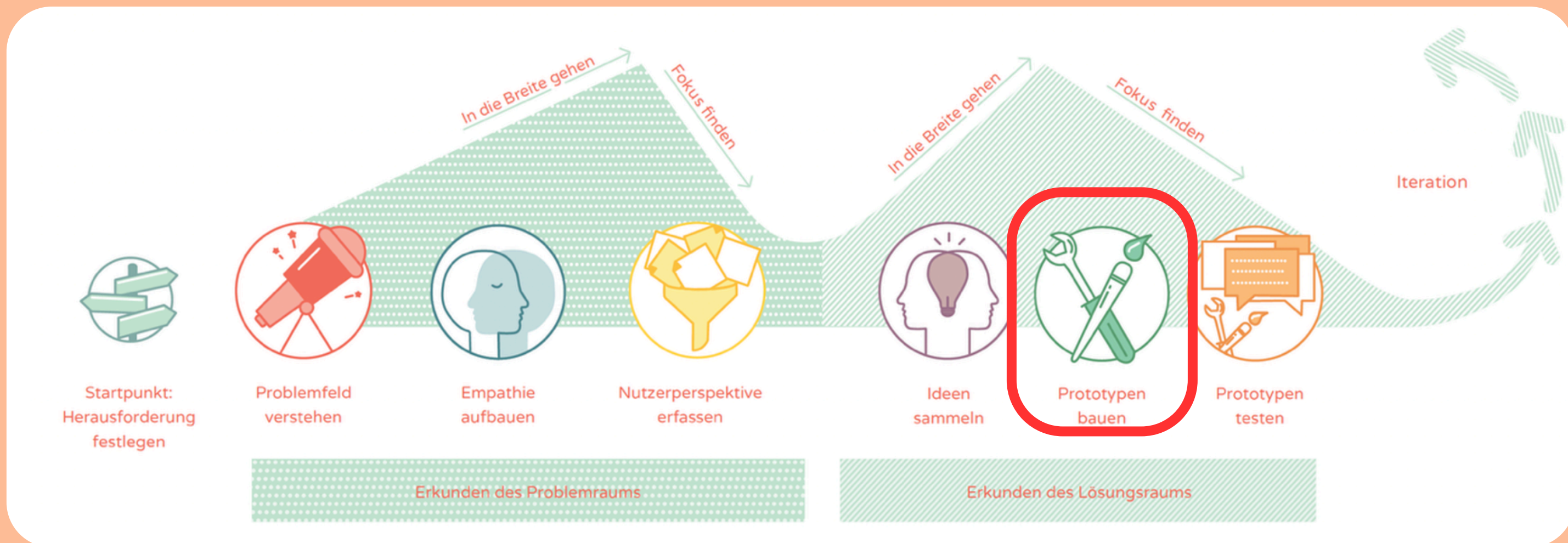
- Audio-Botschaften (“So klingt ein Morgen bei uns”)



Entscheidung für **Visual + Audio** als tragenden Kreativbereiche

Phase V

Prototypen bauen



„Low-Fidelity-Prototyp“

Low-Fidelity-Prototyp

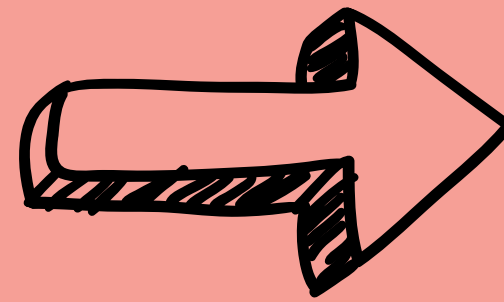
- ein frühes, bewusst einfaches Modell, das eine Idee schnell testbar macht

Warum?

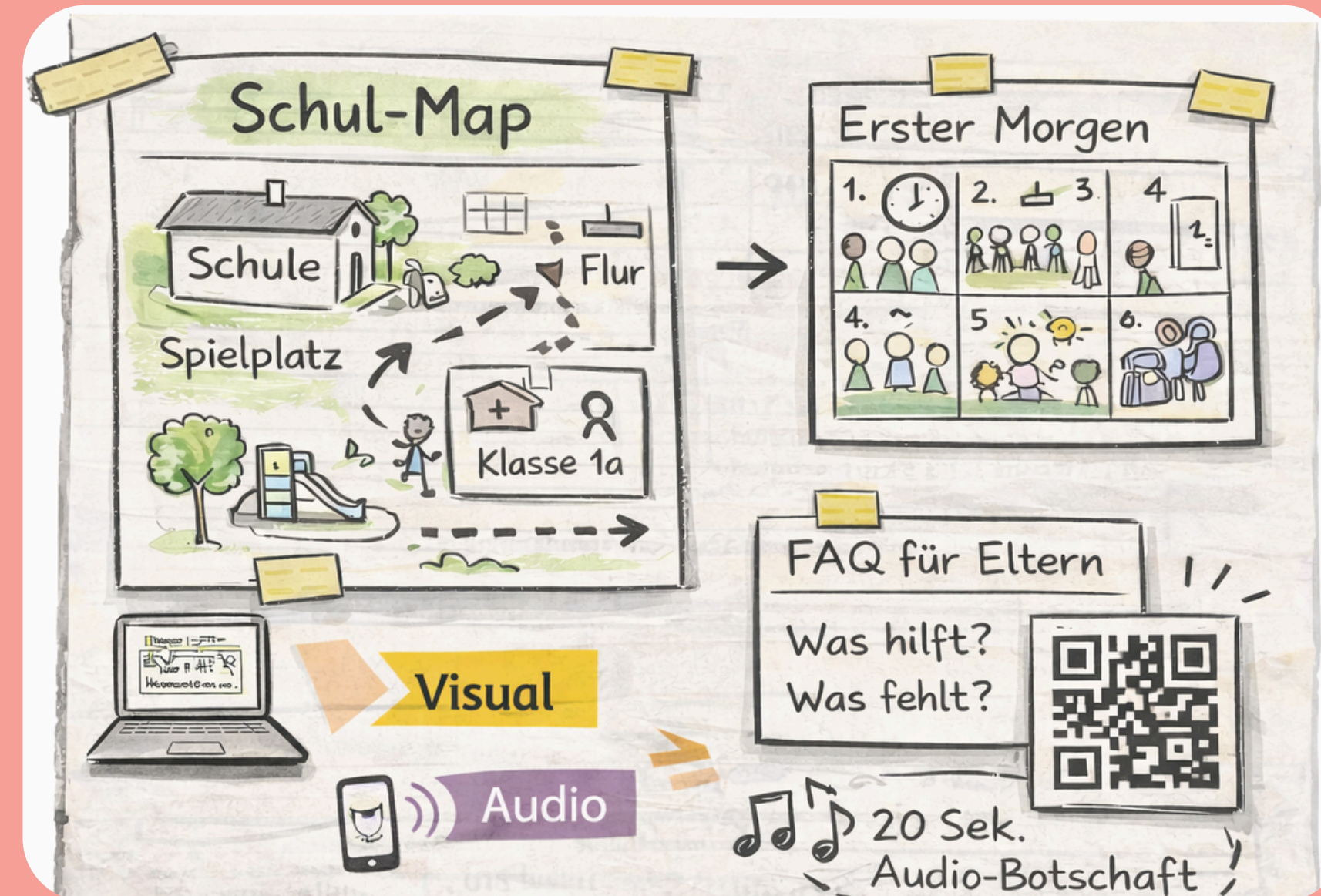
- Idee früh prüfen (ohne Perfektionsdruck)
- Fokus auf Nutzer & Ablauf
- schnell veränderbar



Nicht schön. Sondern sinnvoll.

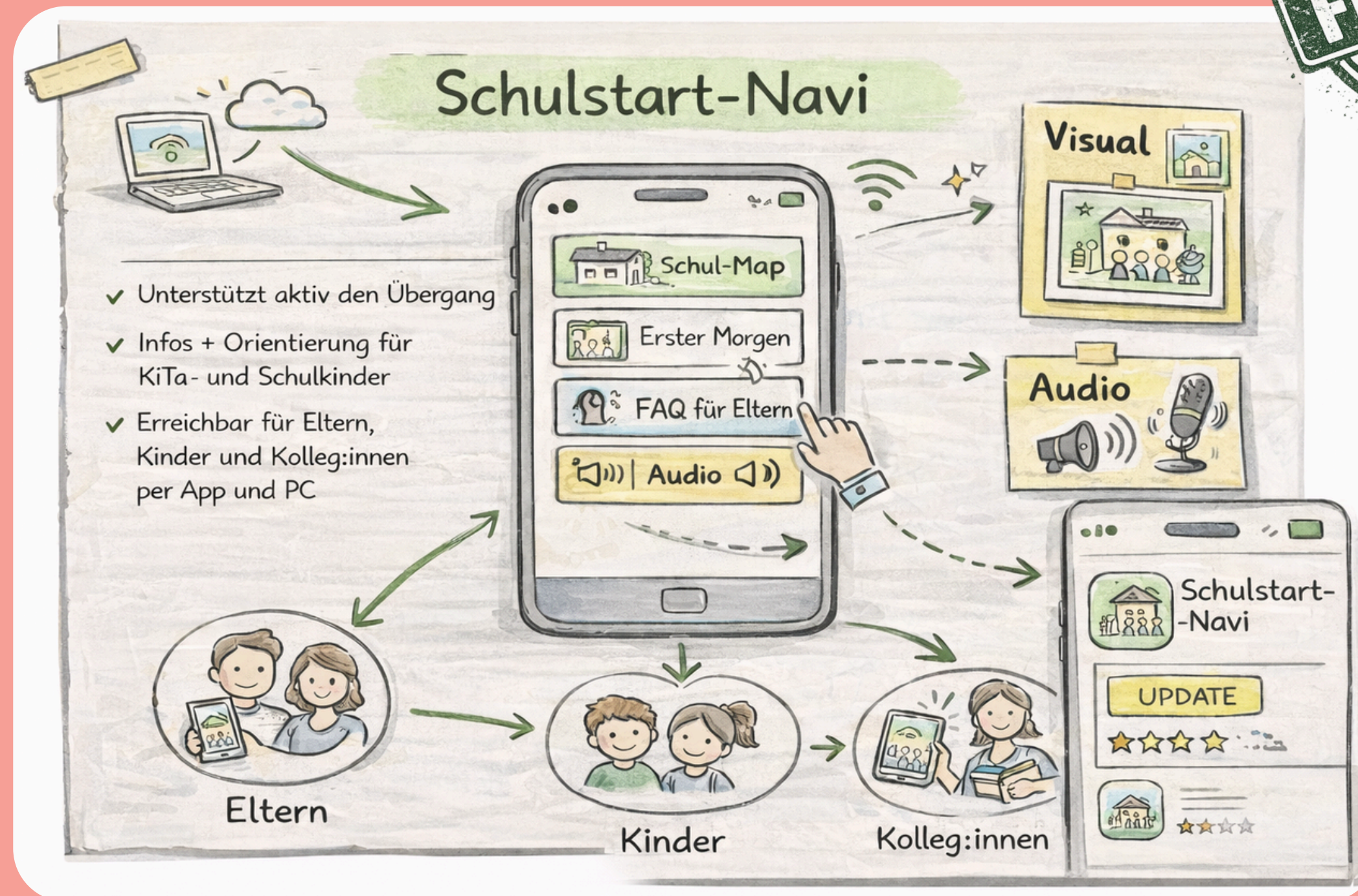


Prototyp: „Schulstart-Navi“



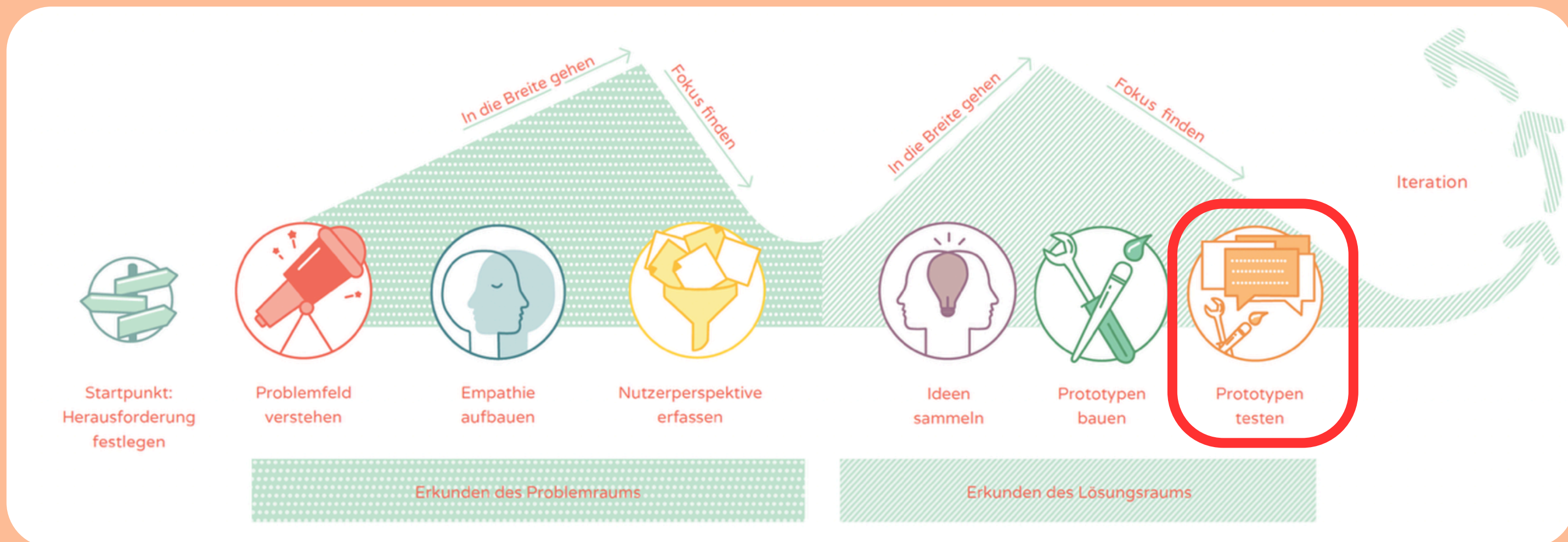
„Low-Fidelity-Prototyp“

Prototyp: „Schulstart-Navi“



Phase VI

Prototypen testen



“Mini-Test” mit echter Zielgruppe

“Mini-Test” mit echter Zielgruppe

- kleiner Rahmen, kurze Rückmeldung
- qualitative Eindrücke stehen im Vordergrund

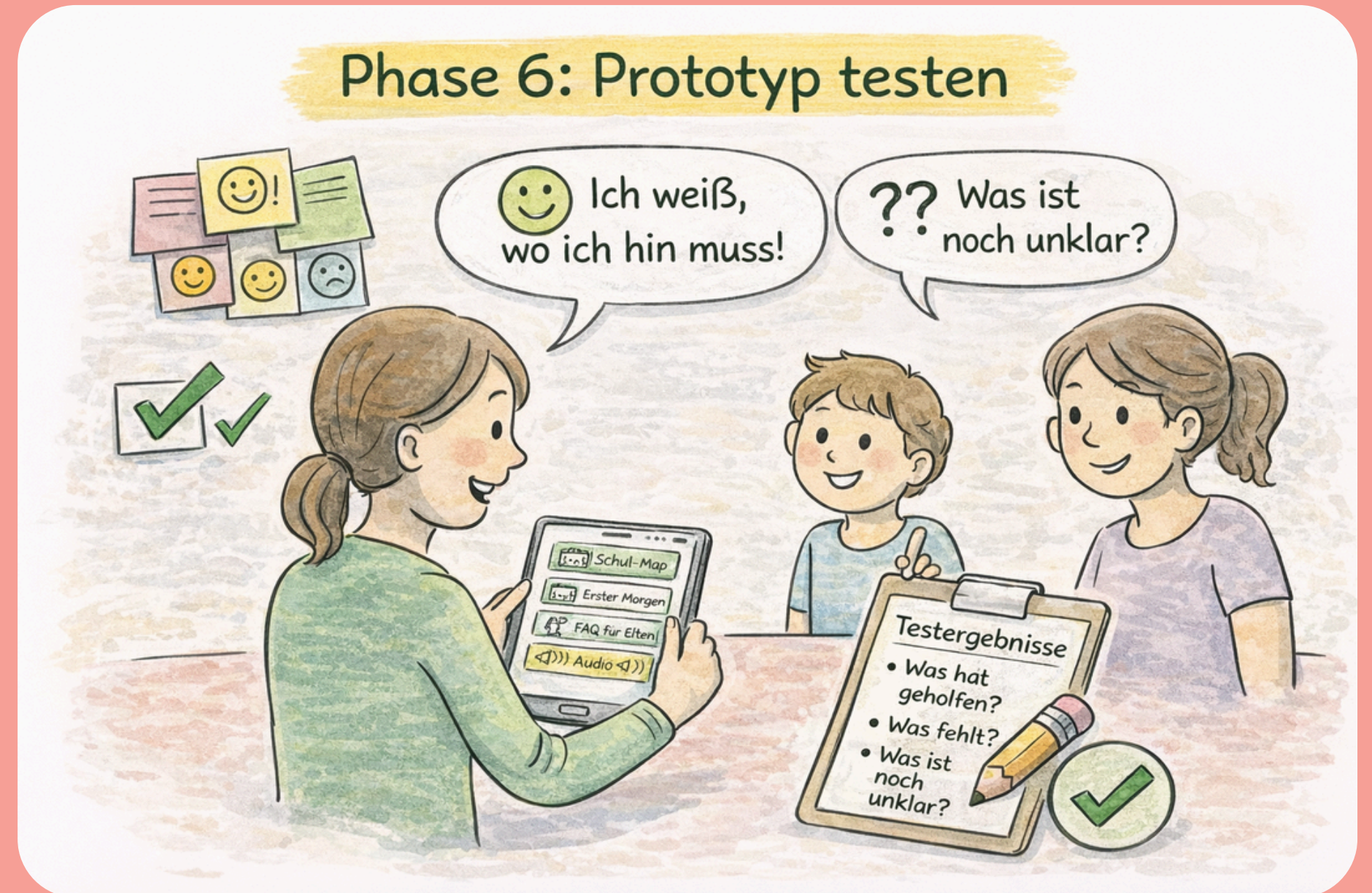
Konkretes Beispiel (Ergebnis):

- Test mit 3–5 Vorschulkindern + Eltern:
 - Kinder zeigen auf Smiley-Karten: „Ich weiß, wo ich hingeh.“
- Eltern beantworten 3 Kurzfragen:
 - Was hilft?
 - Was fehlt?
 - Was verunsichert noch?

Ergebnis:

- gezielte Anpassungen (z. B. weniger Text, mehr Bilder)
- klare Entscheidungsgrundlage für Weiterentwicklung oder Vereinfachung

Phase 6: Prototyp testen



Materialien und weiterer Ablauf



Nächste PLG-Zeiten dafür:

- **27.01.26**
- **24.02.26**
- **10.03.26**

Worum es uns im Kern geht



Learning durch Making

Lernen entsteht durch aktives Gestalten, Ausprobieren und Verändern – zukunftsgerichtet, praxisnah und wirksam.



Prozess vor *Perfektion*

Lernen entsteht im Tun, nicht im perfekten Ergebnis.



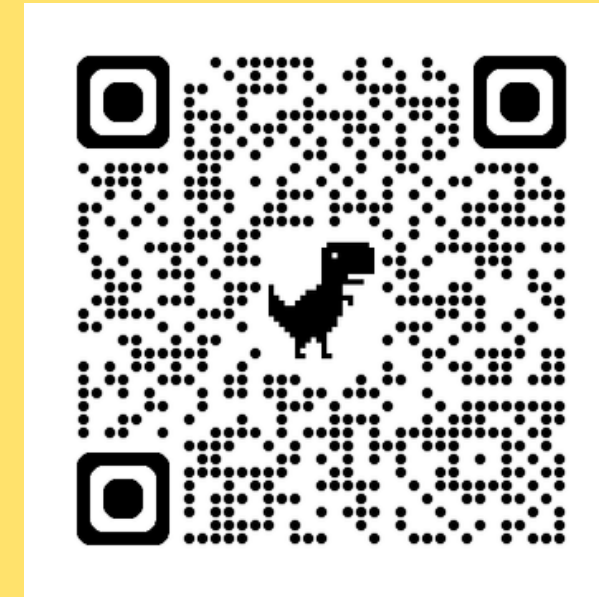
Kleine Lösungen mit *großer Wirkung*

Machbar, anschlussfähig, nah an der Praxis.

Nicht alles muss groß sein. Aber es sollte sinnvoll sein.

Konkretisierung der Herausforderung

Überprüfen Sie (z.B. mit der Waruuuum-Methode), ob es sich bei Ihrer Herausforderung wirklich schon um **den Kern des Problems** handelt und ob die Herausforderung **konkret genug** ist, um daraus einen **Startpunkt zu definieren**.



<https://idea.kits.app/brainstormings/19fa15bb-6330-43c6-bf99-085785638153>

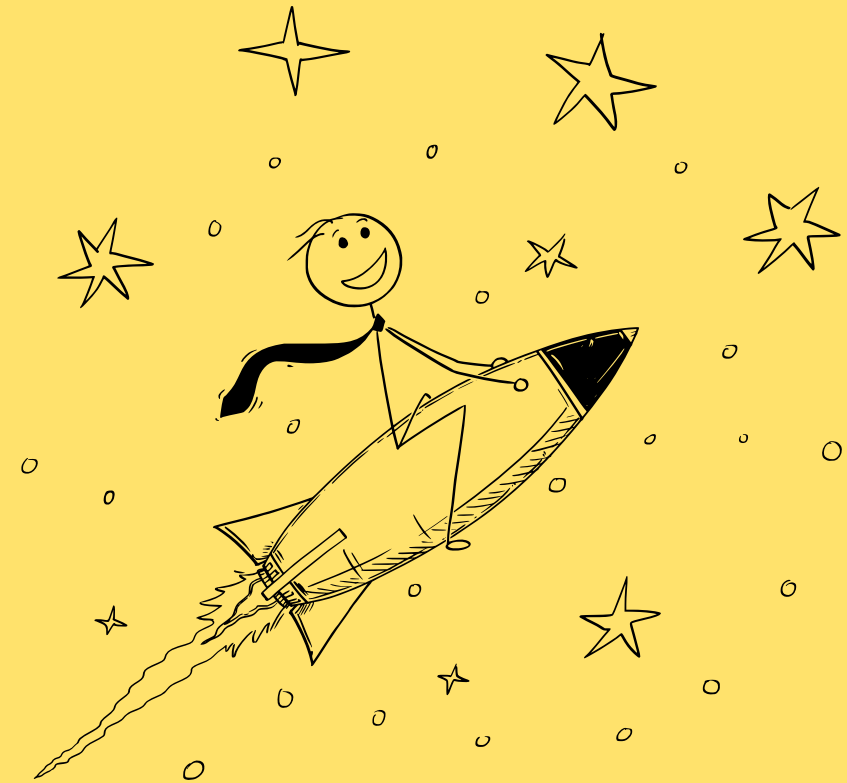
Anschließend starten Sie in die **Phase Problemfeld verstehen** (z.B. mit der Umfeldvisualisierung).



Evaluation des heutigen Tages



Viel Erfolg!



Quellen:

Sämtliche Bilder und Cliparts die nicht direkt mit Quelle angegeben wurden, sind über www.canva.com am 04.01.2026 abgerufen worden.