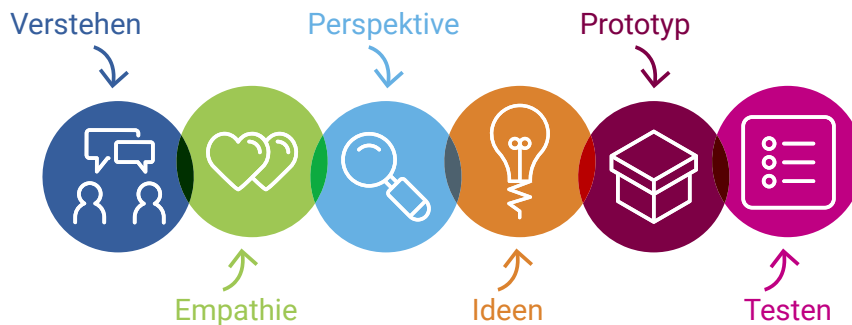




# Gesundheitsprojekte mit *Design Thinking* durchführen

**Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung**  
Material für Schülerinnen und Schüler

# Der Design-Thinking-Ansatz im Überblick



© clever.gesund | Helmholtz Munich

## 1. Fragestellung verstehen

In der ersten Phase geht es darum, die Fragestellung zu verstehen. Dafür tauscht ihr euch im Team über das Problem, das ihr lösen möchtet, aus.

### Beispiel

Zum Beispiel könnt ihr euch mit dem Thema „Ausgewogenes Essen“ beschäftigen und euch die Frage stellen: „Wie können wir unsere Mitschülerinnen und Mitschüler dazu anregen, mehr Obst und Gemüse zu essen?“.

## 2. Beobachten und Empathie aufbauen

In der zweiten Phase lernt ihr eure zukünftigen Nutzerinnen und Nutzer (sogenannte „Zielgruppe“) besser kennen und verstehen. Das bedeutet, dass ihr Empathie aufbaut. Redet mit ihnen und sammelt dabei möglichst viele Informationen.

### Beispiel „Obst und Gemüse“

Ihr könnt sie zum Beispiel fragen: Warum fällt es dir schwer, mehr Obst und Gemüse zu essen?

### 3. *Perspektive der Zielgruppe erfassen*

Phase 3 nutzt ihr, um alle gesammelten Informationen im Team zu besprechen und Erkenntnisse daraus zu ziehen. Beschreibe eine Person deiner Zielgruppe möglichst genau. Was ist ihre Herausforderung?

#### **Beispiel „Obst und Gemüse“**

Stellt euch die Fragen: Was hilft meiner Zielgruppe, damit sie mehr Obst und Gemüse isst? Was hält sie davon ab?

### 4. *Problem definieren und Ideen sammeln*

Mit Phase 4 startet die Lösungsphase. Eure Erkenntnisse aus Phase 3 fasst ihr in einer Fragestellung zusammen. Dann sammelt ihr Ideen zur Lösung dieser Frage.

#### **Beispiel „Obst und Gemüse“**

Eine Fragestellung könnte sein: „Wie können wir unsere Mitschülerinnen und Mitschüler dazu anregen, mehr Obst und Gemüse zu essen?“. Für die Lösung dieser Frage sammelt ihr möglichst viele Ideen.

### 5. *Prototyp entwickeln*

In der fünften Phase entwickelt ihr ein Beispiel, einen sogenannten Prototyp, um eure Idee erlebbar und verständlich für andere zu machen.

#### **Beispiel „Obst und Gemüse“**

Hier könnt ihr euch einen Infolyer mit Einkaufsliste überlegen und einen ersten Entwurf erstellen. Oder ihr überlegt euch leckere Smoothies und bietet sie an einem Aktionstag in der Schule an.

### 6. *Testen*

Die sechste Phase dient zum Testen.

#### **Am Beispiel „Obst und Gemüse“**

Ladet eure Zielgruppe dazu ein, euren ersten Entwurf für den Infolyer und die Einkaufsliste zu testen und fragt sie nach Feedback.

# Schritt für Schritt **Design-Thinking** anwenden

## 1. Fragestellung verstehen

*In der ersten Phase geht es darum, die Fragestellung zu verstehen. Dafür tauscht ihr euch im Team über das Problem, das ihr lösen möchtet, aus.*

### **Aufgabe 1** – Über die Fragestellung sprechen

Sprecht in Kleingruppen gemeinsam über eure Fragestellung und schreibt eure Gedanken dazu auf Klebezettel. Verschafft euch so einen ersten Überblick.

Folgende Fragen können euch helfen:

- Was gehört zu der Fragestellung?
- Warum ist es ein Problem?
- Gibt es schon andere Lösungen?
- Wen betrifft das Problem?

### **Aufgabe 2** – Zur Fragestellung recherchieren

Recherchiert im Internet zu eurem Thema und ergänzt eure bisherigen Gedanken mit euren Ergebnissen.

#### **Beispiel „Obst und Gemüse“**

Hier könnt ihr etwa zu folgenden Punkten recherchieren:

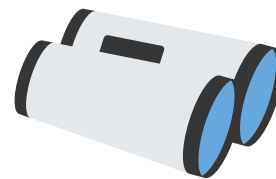
- Warum ist es wichtig, Obst und Gemüse zu essen? Was bedeutet 5 am Tag?
- Warum fällt es mir schwer 5-mal am Tag Obst und Gemüse zu essen? Was könnte dabei helfen?
- Wen betrifft das Thema sonst noch?

Informationen zu euren Gesundheitsthemen könnt ihr auf [clever.gesund](http://clever.gesund) ([clever-gesund-info.de](http://clever-gesund-info.de)) recherchieren.



## 2. Beobachten und Empathie aufbauen

*In der zweiten Phase lernt ihr eure zukünftigen Nutzerinnen und Nutzer (sogenannte „Zielgruppe“) besser kennen und verstehen. Redet mit ihnen und sammelt dabei möglichst viele Informationen. Wie schaut der Alltag eures Nutzers/eurer Nutzerin aus? Was motiviert ihn/sie? Was braucht eure Zielgruppe? Welche Probleme oder Herausforderungen hat die Zielgruppe? So könnt ihr die Sichtweise eures Nutzers/eurer Nutzerin einnehmen und Empathie aufbauen.*



### Aufgabe 1 – Befragung vorbereiten

Ihr befragt nun eure Zielgruppe und führt zum Beispiel ein Interview durch oder erstellt eine Online-Umfrage. Dafür müsst ihr zuerst eure Befragung planen. Bearbeitet dazu die Aufgaben in Kleingruppen und schreibt eure Ergebnisse auf Klebezettel. Die Ergebnisse sammelt und besprecht ihr anschließend im Team.

1. Für wen macht ihr das Projekt?
2. Wie könnt ihr eure Zielgruppe befragen? Wann und wo wollt ihr die Befragung durchführen?
3. Überlegt euch fünf Fragen, die ihr den Nutzenden stellen könnt.



#### TIPP

Stellt auch sogenannte offene Fragen. Das sind Fragen, die man nicht mit ja oder nein beantworten kann. So könnt ihr mehr über eure Zielgruppe herausfinden.

### Beispiel „Obst und Gemüse“

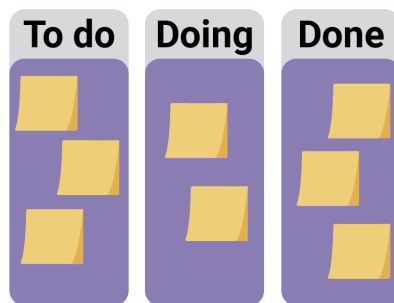
Fragt nach den Essgewohnheiten und Vorlieben. Wer bereitet die Mahlzeiten zu? Fällt es schwer ausgewogen zu essen und zu trinken? Wenn ja, warum?

## Aufgabe 2 – Befragung planen

Nun müsst ihr die Befragung planen. Überlegt euch dafür, welche Aufgaben es zu erledigen gibt und teilt sie unter euch auf.

Zum Beispiel müsst ihr einen Fragebogen erstellen und ausdrucken oder den Fragebogen in einem Online-Tool erstellen. Wenn ihr ein Interview macht, müsst ihr euch überlegen, wer wen interviewt und wo ihr die Befragung durchführen wollt.

Für die Planung eurer Aufgaben könnt ihr ein Kanban-Board verwenden (siehe Anleitung Kanban-Board im Anhang).



## Aufgabe 3 – Befragung erstellen und durchführen

1. Erstellt nun den Fragebogen für das Interview auf einem Papier oder die Online-Befragung in eurem Online-Fragetool.
2. Führt die Befragung durch. Die Checklisten für Interviews und Online-Umfragen können euch dabei helfen.



## Checkliste Interviews durchführen

Ihr habt euch dazu entschieden, mit euren Nutzerinnen und Nutzer persönlich zu sprechen. Dafür könnt ihr die Rollen beim Interview aufteilen. Zum Beispiel stellt eine Person die Fragen und eine andere schreibt das Erzählte mit.



### TIPPS FÜR EURE BEFRAGUNG

- Stell dich zu Beginn vor und erzähle, warum du diese Befragung machst.
- Versuche aktiv zuzuhören und Vertrauen aufzubauen.
- Erkläre deinem Gegenüber, dass es kein richtig oder falsch gibt.
- Höre überwiegend zu und lass deinen Nutzer/deine Nutzerin sprechen.
- Halte Stille aus. Manchmal muss dein Gegenüber auch über eine Frage nachdenken und antwortet nicht sofort.
- Wenn du etwas nicht verstehst, dann frage nach: „Wie meinst du das mit ...?“
- Am Ende bedankst du dich für das Interview und fragst deinen Nutzer/deine Nutzerin, ob es/sie noch Fragen hat.

**Viel Spaß beim Interview!**



## Checkliste Online-Umfrage erstellen

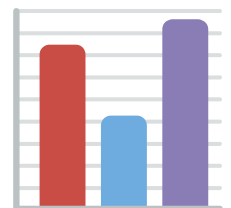
Ihr habt euch dazu entschieden, eure Nutzerinnen und Nutzer online zu befragen.



### TIPPS FÜR EURE BEFRAGUNG

- Beginnt die Umfrage mit einem kurzen Einleitungstext. Darin stellt ihr euch vor und erklärt, warum ihr diese Befragung durchführt. Hier schreibt ihr auch, dass die Teilnahme an der Befragung freiwillig und anonym ist.
- Die Fragen, die eure Zielgruppe unbedingt beantworten soll, stellt ihr an den Anfang. Manchmal brechen Teilnehmende den Fragebogen vorzeitig ab.
- Formuliert die Fragen so, dass sie jede:r versteht. Die Teilnehmenden können nicht nochmal nachfragen.
- Stellt unterschiedliche Fragen, z.B. Fragen zum Ankreuzen, Fragen zum Bewerten, offene Fragen
- Am Ende bedankt ihr euch für die Teilnahme und nennt einen Kontakt. An diese Person können sich die Teilnehmenden wenden, wenn sie eine Frage haben.
- Überlegt euch gut, wo und wie ihr die Umfrage mit eurer Zielgruppe teilt. Ihr könnt zum Beispiel auch einen QR-Code erstellen.

**Jetzt kann es losgehen!**



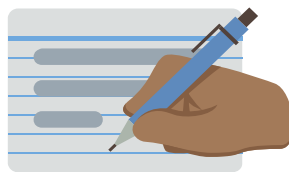
### 3. Perspektive der Zielgruppe erfassen

Phase 3 nutzt ihr, um alle gesammelten Informationen zur Fragestellung und zur Zielgruppe im Team zu besprechen und Erkenntnisse daraus zu ziehen. Es geht darum, dass ihr die Sichtweise eures Nutzers/eurer Nutzerin versteht: Welches Bedürfnis hat er/sie? Was braucht er/sie? So könnt ihr später eine passende Lösung für die Fragestellung finden.

#### Aufgabe 1 – Ergebnisse sortieren

##### Schritt 1

- Lest euch die Antworten aus der Befragung genau durch.
- Fasst jede Antwort kurz zusammen und schreibt sie auf einen Klebezettel oder eine Karteikarte.
- Stellt euch die Ergebnisse gegenseitig vor.
- Falls ihr persönliche Interviews durchgeführt habt, könnt ihr auch über Gefühle und Stimmungen sprechen oder besondere Momente der Befragung erzählen.



##### Schritt 2

- Ordnet die Ergebnisse, die inhaltlich zusammenpassen, in einer Gruppe zusammen.
- Anschließend benennt ihr die Gruppen mit einer kurzen Überschrift.
- Ergänzt eure Ergebnisse aus der Befragung mit Erkenntnissen aus eurer Recherche (siehe Schritt 1 des Design Thinking Ansatzes).





### Schritt 3

- Jetzt überlegt ihr euch in der Gruppe, was die Zielgruppe tatsächlich braucht.
- Entscheidet euch anschließend im Projektteam, welches das wichtigste Bedürfnis ist.



#### TIPP

Dafür könnt ihr zum Beispiel mit Klebepunkten arbeiten. Jede und jeder bekommt drei Klebepunkte und klebt sie auf den Klebezettel oder die Karteikarte zu der Aussage, die er/sie am wichtigsten findet. Der Klebezettel bzw. die Karteikarte mit den meisten Klebepunkten gewinnt.



### Aufgabe 2 – Persona zur Zielgruppe erstellen

Erstellt in der Gruppe einen Steckbrief eines erfundenen Nutzers oder einer erfundenen Nutzerin. Der Steckbrief (auch Persona genannt) soll die Zielgruppe möglichst genau beschreiben.

Später könnt ihr euch den Steckbrief immer wieder anschauen und überprüfen, ob euer Projekt immer noch zu eurer Zielgruppe passt.

Eine Vorlage zum Ausdrucken findet ihr auf der nächsten Seite.






Persona

Name

Alter

Abonnierte Channels

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| Interessen  | Hobby   | Musik/Band  | Verein  |
|  |  |  |  |
| Apps  | Themen  | Sonstiges   | Sonstiges   |

Was braucht er/sie



Was motiviert sie/ihn



Was fällt ihr/ihm schwer



Sonstiges

## 4. Problem definieren und Ideen entwickeln

Mit Phase 4 startet die Lösungsphase. Zunächst beschreibt ihr im Team das Problem anhand einer genauen Fragestellung. Anschließend sammelt ihr möglichst viele Ideen, die das Problem lösen könnten. Aus diesen Vorschlägen sucht ihr eine Idee aus, die ihr am interessantesten findet. Mit dieser Idee arbeitet ihr dann in Phase fünf weiter.

### Aufgabe 1 – Problem beschreiben (Fragestellung genau formulieren)

Schaut euch noch einmal die Persona eure Zielgruppe und deren Bedürfnis an. Beschreibt dann das Problem eurer Zielgruppe (eurer Nutzerin/eures Nutzers), das ihr lösen möchtet. Formuliert dazu eine Frage in der folgenden Form

#### Variante 1

Wie können wir \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_?

#### Beispiel „Pausensnack“

- Wie können wir *die Mädchen und Jungs der 5. Klassen zum Essen von mehr Obst und Gemüse anregen?*
- Wie können wir *gesunde Ernährung fördern?*

#### Variante 2

Wie können wir \_\_\_\_\_ helfen,  
\_\_\_\_\_  
besser umzusetzen, so dass \_\_\_\_\_?

#### Beispiele

- Wie können wir *den Mädchen und Jungs aus den 5. Klassen helfen, mehr Obst und Gemüse zu essen, so dass sie sich dadurch gesünder ernähren.*
- Wie können wir *den Mädchen und Jungs aus den 5. Klassen helfen, Obst und Gemüse lecker zuzubereiten, so dass sie mehr davon essen.*



## Aufgabe 2 – Ideen entwickeln

Sammelt nun möglichst viele Ideen, wie ihr eure „Wie können wir ...?“-Frage lösen könnt. Die Methode, mit der ihr die Ideen entwickelt, lautet „Brainstorming“.

### Vorbereitung

- Material
  - Klebezettel
  - Stifte
  - Klebepunkte
- Brainstorming-Regeln besprechen



### Vorgehen

1. **Die „Wie können wir ...?“-Frage gut sichtbar an die Tafel oder Pinnwand schreiben.**

#### Beispiel „Obst und Gemüse“

Wie können wir unsere Mitschüler und Mitschülerinnen zu mehr Obst und Gemüse anregen?

2. **Stilles Brainstorming**  
Jeder und jeder überlegt sich zunächst im Stillen mögliche Lösungen und schreibt jede Lösung auf eine Klebekarte.
3. **Jede und jeder liest seine Idee laut vor und klebt sie an die Tafel.**

#### WICHTIG

Lasst alle Ideen zu und bewertet diese zunächst nicht. Es gibt zunächst keine Diskussionen.

4. **Schaut euch alle Ideen noch einmal an.**
5. **Jetzt dürft ihr euch austauschen und diskutieren.**
  - Welche Ideen findet ihr gut?
  - Kann man die Ideen zu bestimmten Themen zusammenordnen?
  - Welche Vor- und Nachteile haben sie?
  - Wie würde die Persona die Idee bewerten?

## 6. Welche Idee wollt ihr umsetzen?

Jede und jeder erhält einen, zwei oder drei Klebepunkte, je nachdem, wie viele Ideen ihr aufgeschrieben habt. Jede:r darf nun seine Klebepunkte auf die Idee oder Ideen kleben, die er oder sie am besten findet.

Die Idee mit den meisten Klebepunkten wird umgesetzt. (Ihr könnt natürlich auch zwei Ideen umsetzen, wenn das möglich ist).



### OPTIONAL ZUSÄTZLICH

#### Negatives Brainstorming

Falls ihr noch Zeit habt, könnt ihr zusätzlich noch ein „negatives Brainstorming“ durchführen.

Dafür sammelt ihr Ideen die das Problem verschlimmern, anstatt zu lösen.

Formuliert eure „Wie können wir...“-Frage? um, so dass das Problem verschlimmert wird.

So wird aus der Frage zum Beispiel:

Wie können wir **verhindern**, dass unsere Mitschülerinnen und Mitschüler mehr Obst und Gemüse essen?

Wie regen wir unsere Mitschülerinnen und Mitschüler zu viel **ungesundem** Essen an?

Jetzt führt ihr die Schritte 1 bis 5 noch einmal durch.



## Ideensteckbrief

### Aufgabe 3 – Idee beschreiben

- Welchen Nutzen hat sie?
- Welches Problem löst sie?
- Welche Vorteile hat sie?
- Für wen ist sie gedacht (Zielgruppe)?

Was macht ihr, um den Nutzen zu realisieren?  
Was ist das Ergebnis?

So sieht unsere Idee aus (fertigt eine Skizze an)

Was sind eure nächsten Schritte, um die Idee zu verbessern?  
Wie möchtet ihr vorgehen?



#### TIPP

Die Checklisten aus Phase 5 können euch helfen, eure Idee weiterauszuarbeiten.

## 5. Prototyp entwickeln

In der fünften Phase beschäftigt ihr euch mit der Lösung eures Problems und entwickelt ein Beispiel, einen sogenannten Prototyp. So könnt ihr eure Idee erlebbar und verständlich für andere machen.

Ein Prototyp kann zum Beispiel eine Skizze für eine Grafik, ein Konzept für einen Aktionstag oder ein Storyboard für ein Video sein.

### Aufgabe 1 – Prototyp entwickeln

Arbeitet anhand eures Ideensteckbriefs euer Beispiel weiter aus. Ihr könnt euren Prototyp zeichnen oder auch mit anderen Materialien wie zum Beispiel Knete, Pappe oder Klemmbausteinen erstellen.

#### WICHTIG

- Euer zukünftiger Nutzer oder eure zukünftige Nutzerin soll eure Idee ausprobieren und erleben können.

### Beispiel „Obst und Gemüse“

Hier könnte der Prototyp verschiedene Smoothie-Sorten zum Probieren sein oder ein erster Entwurf für einen Infolyer.

Anleitungen und Checklisten für zum Beispiel Videos, Infolyer und Social Media Posts findet ihr auf [clever.gesund](https://www.clever.gesund.de).



## 6. Testen

*In der sechsten Phase testet ihr den Prototyp. Ladet eure Zielgruppe ein, euer Beispiel zu testen und fragt sie nach Feedback. Die Rückmeldung eurer Zielgruppe hilft euch, euren Prototyp zu verbessern.*

*Dafür überarbeitet ihr euren Prototyp und testet ihn erneut. Man nennt das Wiederholen des Prozesses ein „iteratives“ Vorgehen.*

### Aufgabe 1 – Test planen

Ihr plant zunächst das Testen eures Beispiels. Bearbeitet die Aufgaben in Kleingruppen und schreibt eure Ergebnisse auf Klebezettel. Die Ergebnisse sammelt und besprecht ihr anschließend im Team.

1. **Wer soll den Prototyp testen?**  
(Z.B. die Parallelklasse)
2. **Wann testet ihr den Prototyp?**  
(Z.B. in der Mittagspause)
3. **Wie wollt ihr den Prototyp testen lassen?**  
(Z.B. Prototyp vorstellen und ausprobieren lassen, dann die Testpersonen interviewen.)
4. **Welche Fragen könnt ihr den Nutzenden stellen?**  
Fragen könnten zum Beispiel sein
  - Was gefällt dir gut?
  - Warum gefällt dir das?
  - Was gefällt dir nicht so gut?
  - Was könnte man besser machen?

#### WICHTIG

- Stellt sogenannte offene Fragen. Das sind Fragen, die man nicht mit ja oder nein beantworten kann. Ihr bekommt so möglichst viel Rückmeldung von eurer Zielgruppe.



## Aufgabe 2 – Testung durchführen

Ihr testet nun euren Prototyp.  
Dabei könnt ihr eure Aufgaben aufteilen.  
Eine Person stellt die Fragen, die andere Person schreibt die Rückmeldungen mit.

### WICHTIG

- Geht offen in die Befragung und nehmt jedes Feedback offen an. Weitere wichtige Tipps für die Befragung findet ihr in Phase 2 *Interviews durchführen*.

## Aufgabe 3 – Ergebnisse sortieren

Sammelt die Ergebnisse und arbeitet die Rückmeldungen und Ideen der Zielgruppe in euren Prototyp ein. So könnt ihr die Lösung eures Problems immer weiter verbessern.



### TIPP

Um eure Ergebnisse zu sortieren, könnt ihr auch ein sogenanntes „Feedbackgrid“ verwenden. Das Wort kommt aus dem Englischen. Feedback bedeutet „Rückmeldung“ und „grid“ bedeutet „Gitter“ oder „Raster“. Das bedeutet, ihr tragt die Aussagen eurer Testerinnen und Tester in die entsprechenden Felder des „Gitters“ ein.



Was lief gut?  
Was hat den Testenden  
gefallen?

Was war unklar?  
Welche Fragen hatte der  
Tester/die Testerin?

Was würde der Tester/die  
Testerin anders machen?  
Weitere Ideen?

Was lief nicht gut?  
Was hat den Testenden  
nicht gefallen?

## Der Projektabschluss

*Wow, jetzt hast du ganz schön viel geschafft! Du hast mit deinem Team ein Gesundheitsprojekt durchgeführt. Bevor ihr das Projekt abschließt, führst du im Team noch eine Auswertung durch und dokumentierst die Projektergebnisse. Und dann wird gefeiert!*



### Aufgabe 1 – Projekt auswerten

Beantwortet im Team die folgenden Fragen. Schreibt jeden Punkt auf ein Klebekärtchen und hängt sie an der Tafel oder einer Pinnwand auf.

- Welche Ergebnisse haben du und dein Team erzielt?
- Was habe ich gelernt?
- Was hat mir gefallen?
- Was lief gut?
- Was hat mir nicht gefallen? Was lief schlecht?
- Was würdest du das nächste Mal anders machen?



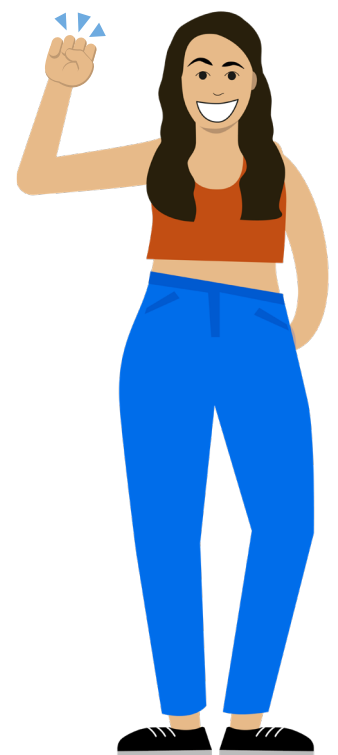
### Aufgabe 2 – Sei stolz auf dich!

Du bist ein Gesundheits-Buddy geworden und hast mit deinem Team ein Gesundheitsprojekt durchgeführt.

In den folgenden Themen kennst du dich nun aus:

- Du kennst dich in einem Gesundheitsthema aus.
- Du kennst die Kriterien für gute Gesundheitsinformationen.
- Du kannst Gesundheitsinformationen erstellen und dein Wissen an deine Mitschülerinnen und Mitschüler weitergeben.
- Du kennst den Design Thinking-Prozess.

Herzlichen Glückwunsch zu dieser Leistung!



### Aufgabe 3 – Erfolg feiern und Projekt abschließen

*Organisiere gemeinsam mit deinem Team eine Abschlussfeier!*

# Anhang

## Kanban-Board

*Zur übersichtlichen Darstellung aller Aufgaben, die du in deinem Projekt erledigen musst, kannst du ein sogenanntes Kanban-Board verwenden. Dafür werden alle Aufgaben auf Karten (Klebezetteln) festgehalten und anschließend in drei Spalten eingeordnet. Die Kategorien für diese drei Spalten sind folgende: Zu tun (To Do), In Arbeit (Doing) und Erledigt/Fertig (Done).*

Im Laufe deines Projektes wandern die Karten durch alle drei Spalten, bis alle Aufgaben erledigt sind. So hast du deine Aufgaben immer im Blick und kannst dich über das, was du geschafft hast, freuen.

Du benötigst dafür folgendes Material:

- Klebekärtchen oder Kärtchen und Klebeband/Pinnnadeln
- Stifte
- Kanban-Board

### Vorbereitung

Drucke das Kanban nach Möglichkeit im Format DIN A0 oder DIN A1 aus (Druckvorlage siehe nächste Seite) und befestige es an der Wand mit Klebeband. Alternativ kannst du das Kanban auch digital erstellen. Mögliche Programme dafür sind beispielsweise: Padlet, Trello oder Miro-Board.

### Vorgehen

1. Schreibe als erstes jede Aufgabe auf einen Klebezettel. Klebe ihn in die Spalte „Zu tun“.
2. Wenn ihr alle Aufgaben gesammelt habt, entscheidet ihr, welche Aufgaben als erstes erledigt werden müssen. Diese nehmt ihr aus der Spalte „Zu tun“ in die Spalte „In Arbeit“. Nun entscheidet ihr, wer die Aufgabe übernimmt, und schreibt den Namen auf den Klebezettel. Wichtig: Nehmt euch nicht zu viel auf einmal vor. Ihr könnt vorab auch festlegen, wie viele Aufgaben ihr maximal auf einmal bearbeiten möchtet.
3. Wenn ihr eine Aufgabe erledigt habt, entfernt ihr diese aus der Spalte „In Arbeit“ und klebt sie in die Spalte „Erledigt“

# Das Kanban-Board\*

ZU TUN (TO DO)	IN ARBEIT (DOING)	ERLEDIGT (DONE)

\* Aufgaben-Board

Quelle: <https://digitales-klassenzimmer.org/kanban-boards/>

## Quellen

Helmholtz Munich: LE5.2 Diabetes, Digitalisierung und Design Thinking, Projekt Fit in Gesundheitsfragen, 2020

Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics. <https://www.hopp-foundation.de/design-thinking/design-thinking-in-der-schule.html> [17.11.2019]

Digmayer, C. & Jakoby, E.: Integration von Open Innovation-Plattform-Methoden in Design Thinking-Prozesse (2013) als pdf verfügbar: [http://www.tl.rwth-aachen.de/uploads/Publikationen/Digmayer\\_Jakobs\\_2013\\_Integration%20von%20Open%20Innovation-Plattform-Methoden%20in%20Design%20Thinking-Prozesse\\_Working%20Paper.pdf](http://www.tl.rwth-aachen.de/uploads/Publikationen/Digmayer_Jakobs_2013_Integration%20von%20Open%20Innovation-Plattform-Methoden%20in%20Design%20Thinking-Prozesse_Working%20Paper.pdf) [17.11.2019]

Seitz, T.: Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus - Soziologische Betrachtungen einer Innovationskultur. Transcript-Verlag, Bielefeld (2017)

Osann, I., Mayer, L., Wiele, I.: Design Thinking Schnellstart – kreative Workshops gestalten. Carl Hanser Verlag, München (2018)

Digitales Klassenzimmer: Kanban Boards, 2020. <https://digitales-klassenzimmer.org/kanban-boards/> [06.02.2024]



## Impressum

### Herausgeber

Helmholtz Zentrum München  
Deutsches Forschungszentrum für Gesundheit und Umwelt (GmbH),  
Abteilung Communications and Strategic Relations  
Ingolstädter Landstraße 1, 85764 Neuherberg  
Telefon: 089 3187-2711  
[www.helmholtz-munich.de](http://www.helmholtz-munich.de)  
© clever.gesund | Helmholtz Munich 2023

### Erstellungsdatum

August 2023

### Autorinnen

Verena Braun, Amelie Krause  
Helmholtz Munich

### Verantwortlich

Ulrike Koller  
Helmholtz Munich

### Für das Projekt „Health Promotion Academy“

Helmholtz Zentrum München  
Deutsches Forschungszentrum für Gesundheit und Umwelt (GmbH),  
Abteilung Communications and Strategic Relations  
Ingolstädter Landstraße 1, 85764 Neuherberg  
Telefon: 089 3187-2711  
[www.helmholtz-munich.de](http://www.helmholtz-munich.de)  
[www.clever-gesund-info.de](http://www.clever-gesund-info.de)