

C2C DESIGN DASH

Eine superschnelle Einführung in Design Thinking Methoden und Mindsets zum Entwurf eines Cradle to Cradle-Produkts

ÜBERBLICK FÜR LEHRPERSON

CRADLE TO CRADLE (C2C)

vereint eine **Denkschule** und ein **Designkonzept**. Die Denkschule beschreibt ein **positives Menschenbild und Mindset**, in dessen Zentrum wir **Menschen als Nützlingle** für unsere Umwelt und den Planeten stehen, da wir u. a. zu innovativen und kreativen Ideen fähig sind. Wir können den **Wandel** vorantreiben und **Mehrwerte** schaffen, z. B. indem wir Produkte designen und herstellen, die sich von einer linearen, ressourcenvergeudenden Wirtschafts- und Konsumlogik lösen und für eine **echte Kreislaufwirtschaft** mit geschlossenen Materialkreisläufen gemacht sind. Hierfür können wir das C2C Designkonzept anwenden, das **praktische Anregungen und Kriterien** bietet, die ein kreislauffähiges Produkt, das gesund für Mensch und Umwelt und geeignet für sein Nutzungsszenario ist, erfüllen muss.

DESIGN DASH

“Dash” bedeutet im Englischen zum einen “Sprint” (“a 100-meter dash”), zum anderen eine kleine Menge von etwas, eine Prise (“a dash of cayenne pepper”). Der Design Dash ist beides: eine **Kurzfassung der Design-Thinking-Methode**, die je nach zur Verfügung stehender Zeit und Expertise ausgedehnt und vertieft werden kann.

Diese Methode beinhaltet folgende Ziele:

- die Teilnehmenden werden angeregt, ihrer **Kreativität und innovativen Ideen** freien Lauf zu lassen,
- sie gewöhnen sich daran, **Ideen auszudrücken**, indem sie diese diskutieren, zeichnen oder sogar als Prototyp bauen,
- sie machen die Erfahrung, dass **schnelle Entscheidungsfindungen** und Arbeiten in einem Team zu Überraschungen, Kreativität, Spaß und spannenden Ergebnissen führt.

Quelle: molly.is/writing/design-dash/



C2C-Aufbauwissen

Gruppenarbeit

ab **14** Jahren

WORKSHOP

ab **90** min

SCHWERPUNKTE

- Materialien
- Produktdesign
- Kreislauffähigkeit



DESIGN DASH METHODE + C2C

Die Methode des Design Dash eignet sich gut, um sowohl ein **positives Mindset zu vermitteln** (im Sinne von: „Wir können ‚out of the box‘ denken und eine kreative Idee entwickeln“) als auch das Designkonzept nach C2C für ein eigenes **kreatives Produktdesign** anzuwenden. Die Theorie des Konzepts wird also hier im Rahmen einer Gruppenarbeit in die **Anwendung** gebracht und somit das Verständnis dafür in einem individuellen Prozess des Ausprobierens vertieft.

Wir nutzen die Methode in diesem Baustein, um in relativ kurzer Zeit einen Ideenfindungsprozess zu durchlaufen und mit der Zielsetzung den (vor allem gedanklichen) Entwurf eines Produkts zu designen, das C2C-Kriterien entspricht. Hierbei stehen in der Interviewphase die Nutzer*innen-Interessen bestimmter Personen für ein Produkt XY im Fokus, denn Produktdesign sollte sich immer nach den Bedürfnissen und Wünschen potentieller Nutzer*innen richten. Jedoch wird durchweg die Fragestellung berücksichtigt, wie dieses Produkt für eine echte Kreislaufführung nach C2C geplant und hergestellt werden kann.

THEMEN DER GRUPPEN

Auswahl per Zufall durch Zahlenwahl auf der ersten Seite. Eine andere Version ist, die Gruppen das Thema aussuchen zu lassen. Das erhöht die Motivation, allerdings muss dann darauf geachtet werden, dass nicht alle das gleiche Thema bearbeiten.

1. Mobilität
2. Inneneinrichtung
3. Schuhe
4. Textilien für Zuhause
5. Kosmetik
6. Einkaufen
7. Kleidung
8. Spielzeug
9. Sport
10. Schreibwaren
11. Lesen
12. Verpackung für Onlineversand
13. Geschirr spülen
14. Picknickgeschirr
15. Gepäckstück

ZEITMANAGEMENT

Es handelt sich um einen Design Sprint. Die knappe Zeit kann zu mehr Kreativität führen! Kurze Pause nach Bedarf einplanen.

5 min	FINDET DAS DESIGN-TEAM
5 min	EURE SPONTANEN GEDANKEN
10 min	DENKT WEITER
insg. 30 min	BEFRAGT JEMAND ANDEREN
5-10 min	TRAGT EURE ANTWORTEN ZUSAMMEN
10-15 min	DEFINIERT EURE AUFGABE
insg. 20 min	ENTWICKELT IDEEN
10 min	ZEICHNET EINE IDEE + REMINDER (ggf. nochmal gezielt aufs Lesen hinweisen)
15 min	GESTALTET EINEN PROTOTYPEN
je 5 min	PITCHT EURE IDEE (+ ZEIT FÜR FEEDBACK)

GESAMTZEIT: ca. 120 Minuten

OPTIONAL:

15 min	ÜBERARBEITUNG DES PROTOTYPEN
--------	-------------------------------------

UMSETZUNG IM UNTERRICHT

- ▶ **Arbeitsblätter** für den Design Dash auf **DIN A3** ausdrucken:
 - >>> alle Seiten in einer Ausführung pro Gruppe
 - >>> außer „**Befragt jemand anderen**“ **AB 4/13** zur Interviewführung: für jede*n Schüler*in einmal ausdrucken.

- ▶ zu einem späteren Zeitpunkt brauchen die Schüler*innen **Post-its** und optional **farbige Klebepunkte**

- ▶ Lerngruppe in **Kleingruppen** von **maximal 4 Personen** aufteilen, jede Gruppe erhält die Arbeitsblätter zum Design Dash und durchläuft die einzelnen Etappen chronologisch.

- ▶ Die Lehrperson hat während dieses Prozesses nur eine **begleitende Funktion**, hauptsächlich, um die **Zeit** im Auge zu behalten und darauf zu achten, dass die Gruppen sich nicht verlieren.
 - >>> Am besten eignet sich zur Unterstützung sogar ein für alle sichtbarer **Wecker**. Die Zeitwächter*innen-Aufgabe kann aber auch innerhalb der Arbeitsgruppen übernommen werden. Zeitdruck und schnelles Arbeiten gehören bei dieser Methode dazu, um unvoreingenommen kreative Ideen zu generieren.
 - >>> Außerdem steht die Lehrperson für **Fragen** der Teilnehmenden zur Verfügung, z. B. zu Materialien. Vorwissen über kreislauffähige Materialien und Design sind demnach von Vorteil.
 - >>> Es bietet sich an, die Gruppe zwischen einzelnen Phasen kurz zusammenzuholen, den aktuellen Fortschritt zu checken und alle gesammelt in die nächste Phase zu schicken.

- ▶ Den Arbeitsblättern ist eine **Kurzerklärung** (ggf. eine Wiederholung) zu den C2C-Designkriterien und der Gestaltung für Kreisläufe angehängt. Gerne können die Teilnehmenden dazu angeregt werden, sich diese Grundlage noch mal anzuschauen.

- ▶ Nach der Erstellung des Prototyps (kann gezeichnet oder tatsächlich mit Bastelmaterialien wie z. B. Bausteinen aus Lego oder Holz gebaut werden) kann die **Vorstellung der einzelnen Gruppen** je nach Zeit unterschiedlich gestaltet werden:
 - >>> Jede Gruppe stellt ihre Idee in einem **kurzen Pitch** (Mini Präsentation) vor, danach können die Zeichnungen im Klassenzimmer ausgehängt werden.
 - >>> Es kann von den anderen Teilnehmenden über die **Feedbackbögen** am Ende eine konkretere Rückmeldung gegeben werden.
 - >>> Danach kann in einem weiteren Schritt, der **Iteration**, die Produktidee nochmals überarbeitet werden.

Created by Molly Wilson at the HPI School of Design Thinking, 2018.

German translation by Katharina Birg.

Edited by Anna Britz (Cradle to Cradle NGO), 2022

You are free to use and remix this activity – we encourage it!

Please credit us and release all derivative works as Creative Commons.

