

40 KIDS
3 TAGE
3 DOKTOREN
7 ASSISTENTEN
1 SALZHAUS
1000
IDEEEN



ZUKUNFT SCHULE BRUGG
INNOVATIONS-DESIGN-SPRINT
30.10. / 31.10. / 1.11. / 2019

Die Zukunft liegt in unseren Händen; und der unserer Kinder.



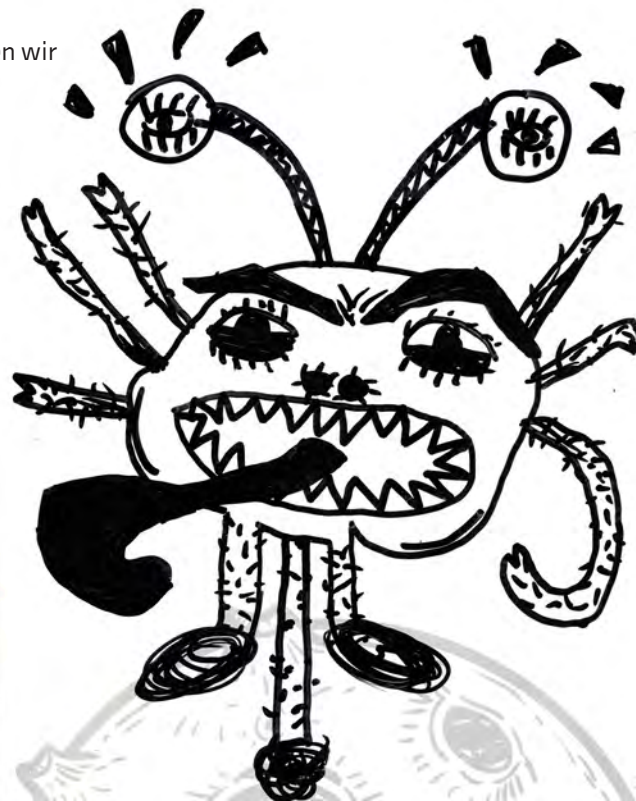
Im Jahr 2010 begann die Erarbeitung des Lehrplans anhand der «Grundlagen für den Lehrplan 21». Der Aufbau des Lehrplans soll Schüler*innen ermöglichen, überprüfbares Wissen und Fähigkeiten zu erwerben, die sie in unterschiedlichen Situationen anwenden und umsetzen können. Mindestansprüche (nationale Bildungsstandards) sollen festgelegt und darauf weiterführende Ziele formuliert werden. Es soll leistungsorientiert und verbindlich festgelegt werden, was die Schüler*innen am Ende der 2., 6. und 9. Klasse wissen und können sollen.

Im nächsten Sommer ist es nun soweit, dass die kantonal adaptierte Version – der Aargauer Lehrplan – verbindlich eingeführt wird. Wir, die Schulleitungskonferenz der Schule Brugg, beschäftigen uns schon einige Zeit damit, vor allem auch mit den Weiterbildungsgefässen für die Lehrpersonen. Dazu haben wir eine Vision 2025 zur Unterrichtsentwicklung an der Schule Brugg erarbeitet.

Bei sämtlichen Bildungsdebatten melden sich alle zu Wort – nur die Schüler*innen fragt meistens keiner. Dies wollten wir ändern. Wie es nun zu diesem Projekt Zukunft Schule Brugg kam, können Sie auf der Seite 4 nachlesen. Mit dieser Broschüre möchten wir Ihnen, liebe Leser*innen, einen kleinen Eindruck von diesem 2.5-tägigen Workshop vermitteln. Klein deshalb, weil die Stimmung, der Umgang der 1.–9. Klässer*innen und die positive, leider durch diese Broschüre nicht vermittelbare Energie, nicht entsprechend ausgedrückt werden kann. Ich durfte am Mittwoch alle begrüßen, am Donnerstagnachmittag mit den Schulleitungen einen Einblick in die Arbeiten nehmen, am Freitagnachmittag bei der ersten Hauptprobe dabei sein und abends über 100 Gäste, vor allem Eltern und Verwandte, zur Präsentation des Prozesses und der Ergebnisse begrüßen. Neben den Resultaten, war für mich das Eindrücklichste, dass weder die Stufen, noch das Alter, das Schulhaus oder das Geschlecht eine Rolle spielten. Diese 40 Jugendlichen haben ihre Kreativität, Ideen, Gedanken ungefiltert eingebracht und in einigen Aussagen

der Schüler*innen bekommen Sie dies auf den folgenden Seiten bestätigt. Ich war beeindruckt, was in 2.5 Tagen möglich ist und dafür möchte ich den «Doktor*innen» Simona Hofmann, Gabriela Hochreuter und Urs Dätwiler recht herzlich danken. Sie haben es geschafft, wildfremde Kinder innerhalb kurzer Zeit zu einem Team zusammen zu schweissen, über ihre Schule in Brugg nachzudenken und dies zum Ausdruck zu bringen. Ebenfalls möchte ich mich bedanken bei zwei Seniorinnen, Anita Hofmann und Elisabeth Thurnherr, und der Klassenassistentin, Luciana Wüst. Sie unterstützten im Hintergrund, sei dies beim Begleiten von Schüler*innen, Vorbereiten des Znünis usw. In meinen Dank einschliessen möchte ich auch die Schulverwalterin, Susanne Müller, für die Administration im Hintergrund und Jimmy Schmid, Hauswart Salzhaus, für seine kooperative Unterstützung.

Wie Sie auf der Seite 5 sehen können, haben wir bereits entschieden, dass dieses Projekt nächstes Jahr in die 2. und 3. Runde gehen wird. Lassen Sie sich überraschen! Nun wünsche ich Ihnen viel Spass beim Lesen und Schmökern in der Broschüre.



Siegbert Jäcke, Gesamtschulleiter Brugg

Inhaltsverzeichnis

Vision Schule Brugg: Die Entwicklung	004 / 005
Design Thinking als Methode und als Prozess	006 / 007
Die Design Thinker als Doktor*innen des Design-Sprints	006 / 007
Das Casting der Teilnehmenden	008 / 009
Die Casting Karten	008 / 009
Das Design-Sprint Programm	010 / 011
Mittwoch, 30. Oktober 2019, Tag 001	012 / 013
Donnerstag, 31. Oktober 2019, Tag 002	014 / 015
Freitag, 1. November 2019, Tag 003	016 / 017
Die 3 Forschungsgruppen und -themen	018 / 019
Die Ergebnisse / Prototypen	020 – 023
Schlussworte, Impressum	024

Schule Brugg:

VISION SCHULE BRUGG; DIE ENTWICKLUNG

Die Vision



Erfinder-Ritual



Schuleingangs-Begrüßungs-Informations-Roboter

Aufgrund der Einführung des Aargauer Lehrplans Volksschule und der Neuen Ressourcierung hat die Schulleitungskonferenz anlässlich einer Klausur ihre Gedanken zur Schule Brugg im Jahr 2025 formuliert:

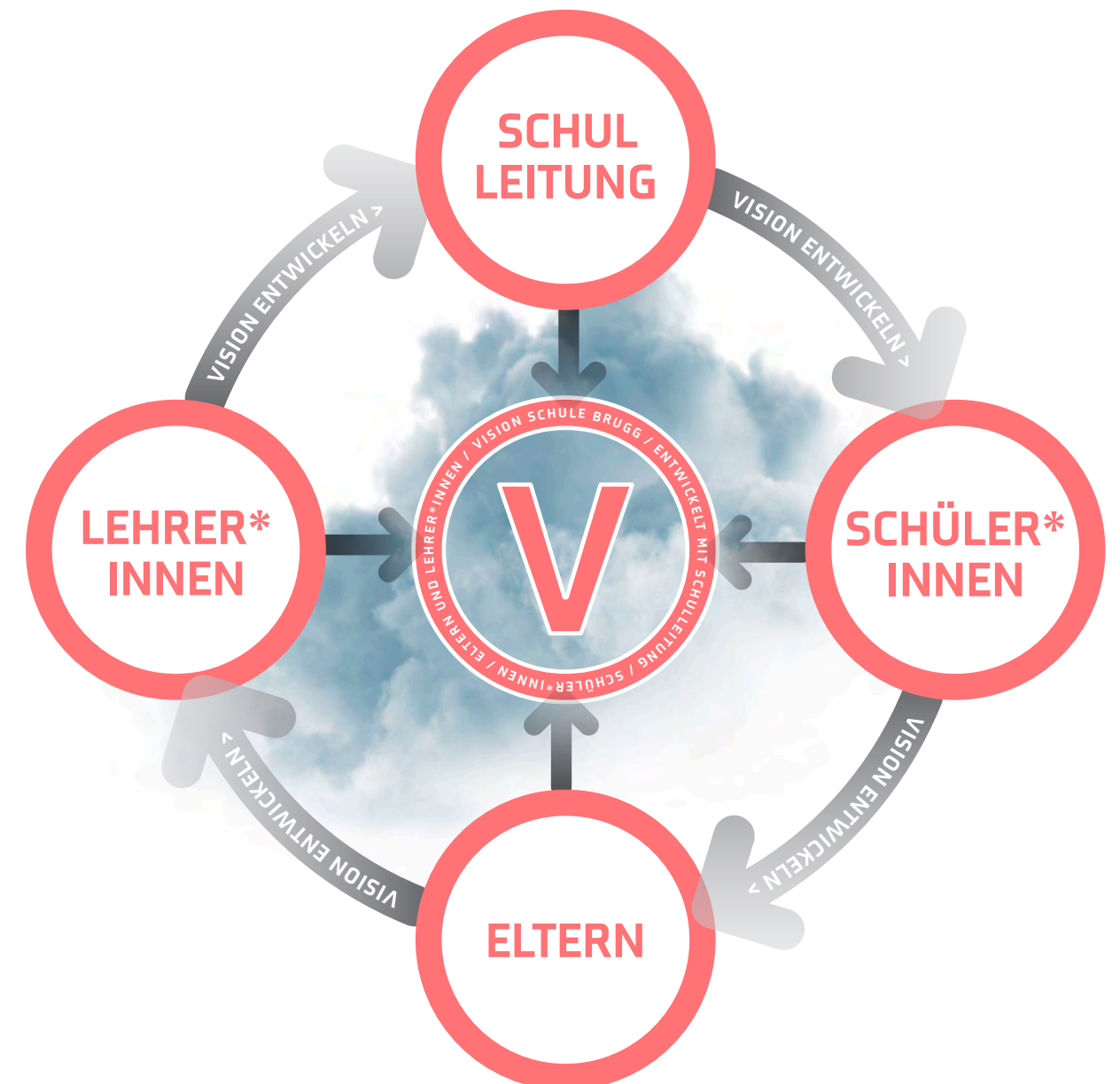
- **Wie innovativ wollen wir sein?**
- **Etwas entstehen lassen und der Zeit voraus sein!**
- **Ein Profil entwickeln, welches als Leuchtturm in der Schullandschaft steht und Ausstrahlung/Anziehung nach aussen bewirkt!**

Inspiziert durch das Buch «Wie wir Schule machen», welches von drei Schüler*innen aus Berlin geschrieben wurde, haben wir beschlossen, in einem nächsten Schritt, nach Möglichkeiten zu suchen, um die Schüler*innen der 1.-9. Klassen zu befragen, beziehungsweise Aussagen zu ihren Vorstellungen, wie Schule in Zukunft aussehen sollte, zu erhalten. Wir haben interne (Gabi Hochreuter) und externe Partner*innen (Simona Hofmann und Urs Dätwiler/Theaterschaffende, Design Thinker und Design Strategen) gefunden. Um die Vision 2025 zu realisieren, wird ein dreistufiger Prozess angestrebt, in welchen Schüler*innen, Eltern und Lehrpersonen eingebunden werden.

Vor den Herbstferien erhielten alle Schüler*innen während dem Schulunterricht eine Teilnahmekarte, welche sie gleich vor Ort ausfüllen und gestalten mussten. Die Schülerinnen und Schüler sollten – vorzugsweise mit Neocolor-Stiften – ihre auf einem fernen Planeten gefundenen Lebewesen auf die Vorderseite der Karte zeichnen. Auf der Rückseite sollten sie drei Superkräfte dieses Lebewesens notieren. Danach wurden durch ein Auswahlverfahren 40 Schüler*innen ausgewählt. Vom 30.10. – 1.11.2019 fand dazu im Salzhaus Brugg ein Workshop statt. Die Arbeitsmethodik war «Design Thinking». Dies ist eine Vorgehensweise für die Bewältigung von komplexen Problemstellungen oder eine Quelle für innovative Ideen. «Design Thinking» öffnet den Weg, spielerisch und neugierig auf Problemstellungen zu schauen und diese zu bearbeiten. Dabei geht es darum, auch scheinbar Unlogisches und Unerreichbares zu denken, ernsthaft zu diskutieren und zu überraschenden Erkenntnissen zu gelangen. Auf den folgenden Seiten können Sie den Prozessverlauf der Workshop-Tage und auch deren Ergebnisse verfolgen.



Smart-Watches für den Informations-Roboter



Die **Vision** einer Institution beschreibt einen idealen Zustand in der Zukunft, den die Institution erreichen möchte. Sie ist eine wichtige Komponente der Führung, weil sie in einer knappen und anschaulichen Formulierung allen Beteiligten deutlich macht, worum es geht. Die Vision der Institution kann auch einzelne Elemente auf dem Weg zu diesem Idealzustand umfassen und benennen. Aus der Institutionsvision lassen sich die wichtigsten Ziele und Strategien für die Zukunft ableiten.

Die Vorgehensweise, die Methode, die Coaches.

WAS IST DESIGN THINKING?

Design Thinking ist eine Vorgehensweise für die Bewältigung von komplexen Problemstellungen oder Quelle für innovative Ideen. Design Thinking öffnet den Weg, spielerisch und neugierig auf Problemstellungen zu schauen und diese zu bearbeiten.

Dabei geht es darum, auch scheinbar Unlogisches und Unerreichbares zu denken, ernsthaft zu diskutieren und zu überraschenden Erkenntnissen zu gelangen.

WARUM DESIGN THINKING?

Der Design-Sprint möchte Schüler*innen kreatives Selbstbewusstsein und praktische Designmethodik vermitteln, damit sie selber als Gestalter*innen ihrer Schule aktiv werden können. Nicht nur weil das gut ist für die Schüler*innen. Sondern weil wir ihre Ideen brauchen. Warum haben alle immer Hunger und wie können wir uns einen eigenen Essenautomaten für die Schule bauen? Wie können wir den Flur in einen gemütlichen Pausenraum verwandeln, ohne dass Möbel die Fluchtwege versperren? Wo gibt's einen freien Platz für einen Rückzugsort in der Schulanlage?

Dabei gehen sie vor wie Designer*innen: Erst genau herausfinden was das Problem ist und dann gemeinsam die Ideen sprudeln lassen. Die besten Ideen werden sofort gebaut, denn dabei denkt man mit den Händen weiter.

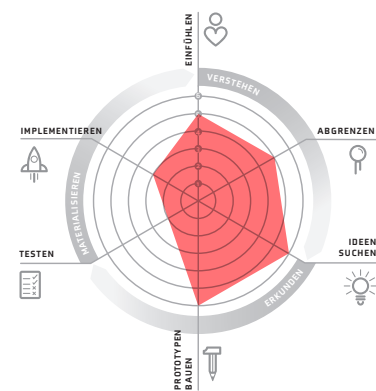
Wenn der erste Prototyp steht, kann man mit anderen darüber reden und in einem weiteren Schritt testen, ob er funktioniert.

Woran wir im Design-Sprint arbeiten, entscheiden die Schüler*innen. Egal ob ein Objekt, ein Raum oder ein Ereignis das Resultat ist – wichtig ist vorerst die Erkenntnis, dass unsere Schule formbar ist. Inhaltlich eignet sich Design Thinking besonders, um den Bereich Bildung für nachhaltige Entwicklung abzudecken.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Komplexität der Welt und deren ökonomischen, ökologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen auseinander. Sie erfassen und verstehen Vernetzungen und Zusammenhänge und werden befähigt, sich an der nachhaltigen Gestaltung der Zukunft zu beteiligen. (Lehrplan 21, Grundlagen, S.4)

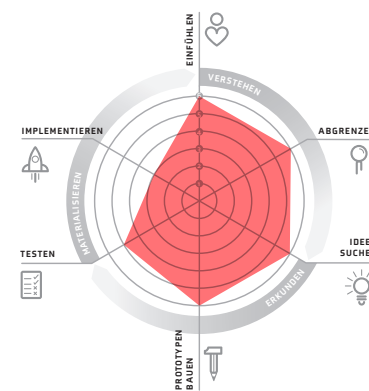
ZIEL?

Design Thinking als Methode kann Einsichten in die Visionen und Vorstellungen der Stakeholder (Person oder Gruppen, die ein berechtigtes Interesse am Verlauf oder Ergebnis eines Prozesses oder Projektes haben) zur Zukunft der Schule Brugg geben, welche in der Folge mit dem Lehrplan 21 und den erarbeiteten Visionen der Schulleitungs-Retraite abgeglichen werden können. Die Teilnehmenden des Work-Shops werden zu Forschenden, Erfindenden, Designenden und Innovierenden.



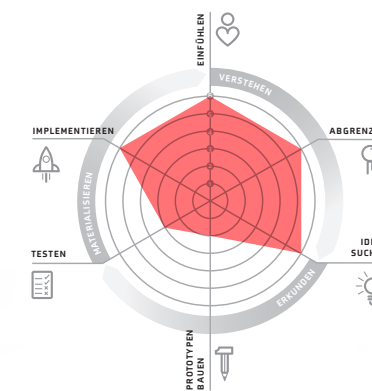
Gabriela Hochreuter

Musikgrundschullehrerin Primarschule Brugg
BA Musik- und Bewegungspädagogik ZHdK



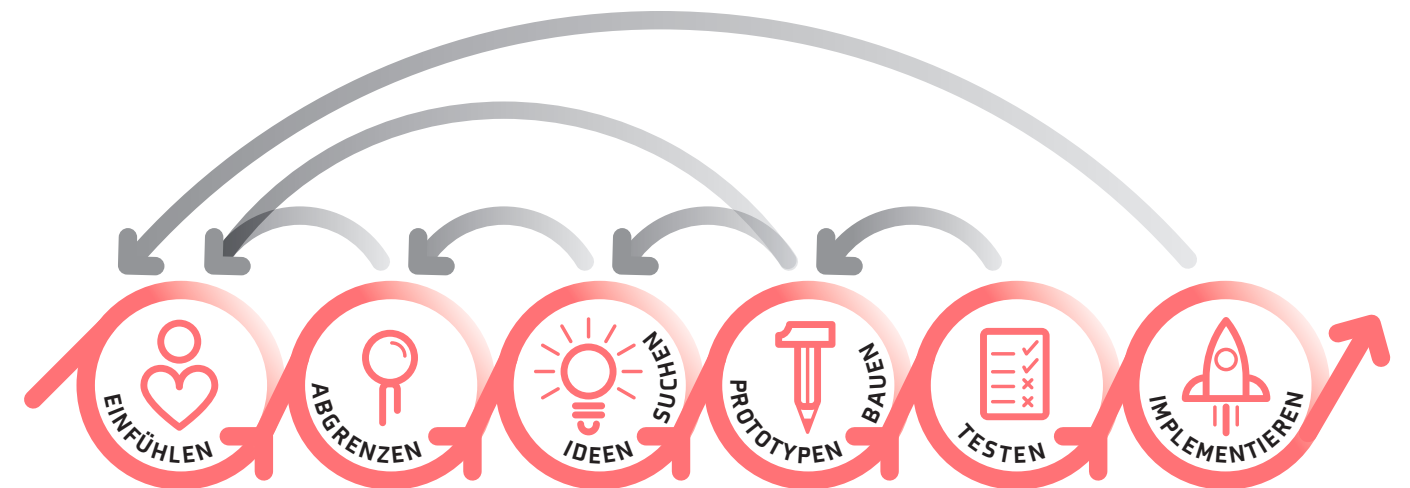
Urs Dätwiler

Designer / Design-Coach
Dozent Packaging-Design HAFL / SVI
MAS Strategic Design ZHdK



Simona Hofmann

SchauspielerIn / Theaterunternehmerin
BA of Arts in Physical Theatre
CAS Design Thinking ZHdK



verstehen

Um ein Problem zu lösen, gilt es zuerst, dieses mit all seinen Einflussfaktoren zu verstehen. Gute Ideen entstehen aus guten Fragen. Die Fragestellung sollte keine Lösung vorgeben. W-Fragen sind hier der Schlüssel für innovative Lösungsansätze: **Warum** gehe ich überhaupt in die Schule? **Wie** sind die Unterrichtsfächer strukturiert? **Wo** findet die Schule statt? **Wer** unterrichtet in der Schule? **Wann** beginnt Schule und hört sie auf? **Was** lerne ich fürs Leben? Das Ziel ist es, dass alle Design-Sprint Teilnehmer*innen zu Experten werden.

erkunden

Beobachten, Befragen und Interagieren. Hier gilt es die Schüler*innen und deren Bedürfnisse zu erfassen und zu verstehen. Die gewonnenen Einsichten werden nun in einem gemeinsamen Standpunkt zusammengeführt. Nun erfolgt die **Ideengenerierung**. Hierfür kann prinzipiell jede beliebige Kreativitätstechnik wie zum Beispiel Clustering angewendet werden. Ziel ist das Produzieren von möglichst vielen Ideen. Aus dieser Menge an Ideen werden die vielversprechendsten bezüglich Attraktivität und Umsetzbarkeit ausgesucht. Nun geht es darum, die ausgewählten Ideen schnell anhand von **Prototypen** auszuprobieren. Prototypen können viele verschiedene Formen annehmen: vom Papiermodell über ein Rollenspiel bis hin zu Storytelling.

materialisieren

Sobald die Prototypen konkrete Formen annehmen, erfolgt ein offener Dialog mit der Zielgruppe. Das daraus entstehende Feedback gibt weitere Ansatzpunkte für Verbesserungen und Alternativen. Diese Phase wird im 2020 angestrebt in einer **Projektwoche** Schule Brugg der Zukunft inklusive Lehrerschaft.

Die Suche im Heuhaufen

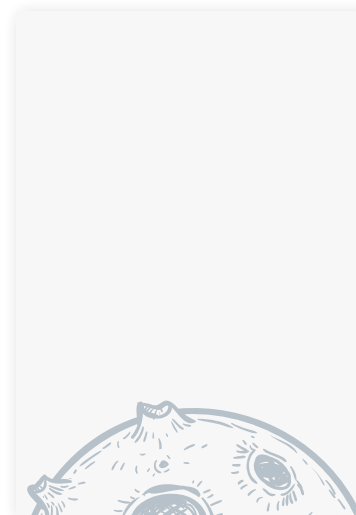
1200 KINDER IN DER SCHULE BRUGG; 40 PLÄTZE IM DESIGN-SPRINT.

Ob jung oder alt, jeder von uns kennt Superhelden oder -heldinnen und ihre Superkräfte. Kinder wachsen mit Superman, Batman oder Wonder-Woman auf und die Helden*innen begleiten uns bis ins Erwachsenenalter. Ihr gemeinsames Ziel: Sie bekämpfen das Böse. Wir haben für das Auswahlverfahren ein Thema gewählt, dass wir alle kennen. Die Schüler*innen mussten sich in die Rolle des Forschenden versetzen und sich Folgendes vorstellen: Du fliegst mit einem Raumschiff zu einem fernen Planeten und findest ein unbekanntes Lebewesen. **Nenne oder zeichne 3 Superkräfte des Lebewesens und illustriere das gefundene Lebewesen.**

« Es ist erstaunlich; wir Coaches haben viele auffällige und im Unterricht nicht sehr präsen- te Schüler und Schülerinnen aufgrund der Zeichnungen und Aussagen ausgesucht.»

Gabriela Hochreuter, Lehrerin Primarschule Brugg

Gegebene Rahmenbedingungen für die Suche im Heuhaufen: Die Schüler*innen malen die Bilder und beschreiben die Superkräfte innerhalb des Unterrichts, um Fremdhilfe auszuschliessen. Die Beurteilungskriterien waren nebst den limitierten Plätzen, dass aus jeder Stufe und jedem Schulhaus Kinder in die Auswahl aufgenommen werden müssen. Wir Coaches hielten uns an folgende Kriterien: **Experimentierfreudigkeit, Fantasie, Originalität, Individualität, Kreativität und Ideenqualität.**



Casting Karte Vorderseite



NAME: _____

ALTE: _____

KLASSE: _____

STADT: _____

SCHULHAUS: _____

LEHRERIN: _____

ZUKUNFT SCHULE BRUGG

Stell Dir vor Du bist Forscherin oder Forscher und fliegst mit einem Raumschiff zu einem fernen Planeten. Du findest ein unbekanntes Lebewesen. Du hast 2 Aufgaben:

1. Zeichne das gefundene Lebewesen auf die Vorderseite der Karte.
2. Nenne oder zeichne drei Superkräfte des Lebewesens.

Superkraft 1: _____

Superkraft 2: _____

Superkraft 3: _____

Casting Karte Rückseite



Das Design-Sprint Programm

SALZHAUS BRUGG, MITTWOCH, 30. OKTOBER BIS FREITAG, 1. NOVEMBER 2019

CASTING



Wir Coaches sind als Aussenstehende ohne jede Beziehung zu den Kindern unbeeinflusst in der Auswahl der unserer Ansicht nach geeigneten Design-Sprint Teilnehmenden. Uns steht nur der Ausdruck auf den Casting-Karten zur Verfügung. Und das passt!

« Die Rollenbilder lösen sich auf, die Grenze besteht nicht mehr zwischen Lehrperson und Schüler*in. Wir entwickeln zusammen eine Idee. Man begegnet sich auf Augenhöhe und die Zusammenarbeit bekommt einen Flow. »

Gabriela Hochreuter



TAG 01

Durch **Warm-ups** aus dem Design Thinking-Werkzeugkasten, wie die **Marshmallow Challenge**, werden die Kinder zu Querdenker*innen und die Gruppe zum Team.

Dazu gehört unter anderem, dass die Kinder sich kennenlernen, ihre **Rolle** innerhalb des Teams **finden** und ein **Konfliktmanagement** entwickeln, um **gemeinsam arbeitsfähig** zu werden.

Durch Methoden wie **Brainstorming** und **Clustering** wird das Problemfeld bespielt und definiert.



Marshmallow-Challenge



Brainstorming



Themen Clustering

TAG 02

Durch das Erkennen der Wünsche, Bedürfnisse und Erwartungen der Kinder werden eine grosse Anzahl von **Ideen** generiert und diese in Form von unterschiedlichen Arten von **Prototypen** umgesetzt:

- **Kartonmodelle**
- **Kurz-Videos**
- **Rauminstallationen**
- **Rollenspiele** und
- **Legu Serious-Play®**.



Begleitung Ideation



Bau Prototypen



Pausen-Ritual

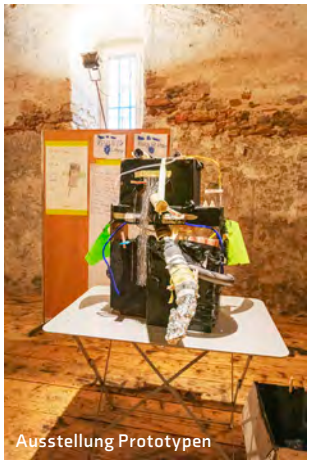
TAG 03



Durch das **Visualisieren** und **Präsentieren** der eigenen Ideen wird das Selbstvertrauen im Kind gefördert.

Die **kurze Präsentationszeit** auf der Bühne zwingt die Kinder dazu, ihre Ideen und Arbeiten **prägnant** zu formulieren.

Zudem gestalten sie den **Aufbau** einer **Ausstellung** mit und entwerfen **Bildtafeln** und **Texte** passend zu den erbauten **Prototypen**.



Ausstellung Prototypen



Präsentation der Arbeiten



Bereit für Erläuterungen zu den erarbeiteten Prototypen

10



Welcome Erfinder-Saft für den Tag 01

08.20 – 08.40

Die Doktor*innen Simona, Gabriela und Urs empfangen die Kids mit dem **Welcome-Drink** aus den Reagenzgläsern. Verteilen der Ausweise und Anwesenheitskontrolle.

08.40 – 08.50

Offizielle **Begrüssung** und **Info**.
Vorstellen Doktor*innen-Team.
Regeln für den Design-Sprint durchgeben.

08.50 – 09.05

Spielfeld PISA, Fragen zur eigenen Befindlichkeit und zur Schule mit Bewegung beantworten.

09.05 – 09.35

Marshmallow Challenge

Aufteilung 1,2,3,4 mit den Kids in Gruppen zu je 4 Kids.
Kurzes Intro, **Bau Turm 01** während 10 Minuten.
Dann Präsentation und Messen, Erfahrungen austauschen.

Bau Turm 02

Präsentation und Messen, küren der Siegergruppe (alle).
Reflexion und Erfahrungen mit allen austauschen.

09.35 – 09.45

Pause

09.45 – 10.45

Info für alle, **Storytelling**: Forscher*in auf Planet besucht Schule, Suche der zu bearbeitenden Themen.

Brainstorming Schule der Zukunft in den Bereichen:

- Räume, Örtlichkeiten, Architektur, innen / aussen, etc.
- Organisation, Klassen, Lehrer*innen, Coaches, Zeiten, Stundenplan, etc.
- Unterrichtsfächer, musische Fächer (kreatives Gestalten, Musik, Tanz, Turnen und Sport), Naturwissenschaften, Sprache und Kommunikation, Leben, Natur, Politik, Geschichte, Handwerken, Mathematik, Empathie, sozialer Zusammenhalt, Religion und Philosophie, etc.

Grosse Charts / Post-Its



Marshmallow-Challenge



Brainstorming in der Gruppe

10.45 – 11.00

Pause

11.00 – 11.35

In den Gruppen **Themen Clustern**
jede Gruppe rund 4 Themen / Schulfächer
Alle zusammen **präsentieren** die **Ergebnisse**.

11.20 – 11.35

Spielfeld

11.35 – 11.45

Desing-Sprint Bewegungs-Ritual und Verabschiedung

Nachmittag

Intern, die Coaches:

Themen, Gruppen und Methoden definieren.
Material zusammenstellen, eventuell noch besorgen.
Arbeitsplätze im Salzhaus **aufbauen.**
Infos für Tag 02 **vorbereiten.**



Erfinder unter sich



Fragen-Spielfeld

02

08.20 – 08.30

Die Doktor*innen Simona, Gabriela und Urs empfangen die Kids mit den **Kreativitäts-Tabletten**. Verteilen der Ausweise und Anwesenheitskontrolle.

08.35 – 08.40

Begrüssung und **Info** für den Tag.
Vorstellen Doktor **Steve** für den Donnerstag als Prototypen-Bau-Experte.
Vorstellen der Hilfsdoktor*innen.

08.40 – 08.50

Spielfeld Verhalten nach Tabletteneinnahme, Bewegung.

08.50 – 09.10

Die Arbeitsgruppen
Vorstellen der Themen, die Doktor*innen.
Aufteilung der Kids in die 3 Hauptgruppen.

Allenfalls Härtefälle bei der Gruppeneinteilung bearbeiten / schlichten.

09.10 – 09.25

Pause

09.25 – 11.45

Arbeiten in den Gruppen
Anfangen mit dem Thema und den vorbereiteten Methoden, Prototyping/Basteln, Theater, Musik, Hörspiel, Tanz, Bau Lego, Website, Film, etc.

Materialien und Arbeitsplätze sind bereit

11.45 – 13.30

Mittags-Pause

13.30 – 15.50

Arbeiten in den Gruppen
Prototyping in allen Gruppen, die Coaches leiten an und helfen bei **Innovations-Staus** oder **Bauproblemen**.

15.50 – 16.05

Verabschiedung



Begrüssungs-Kreativitäts-Booster-Tabletten



Stolze Erfinder



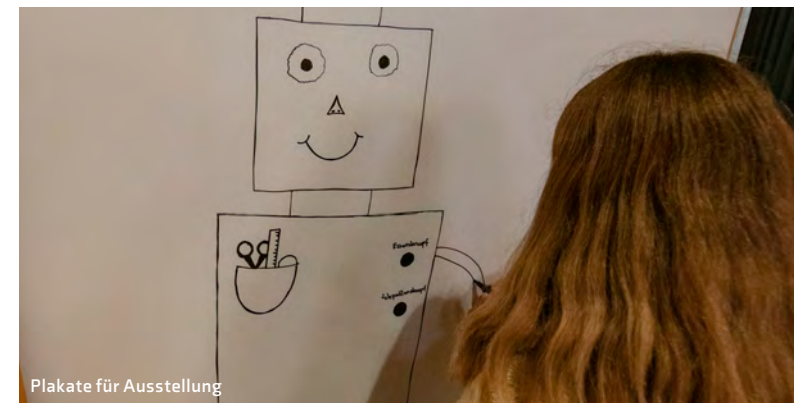
Bau Prototypen



Modellbau für Aussen-Lektion



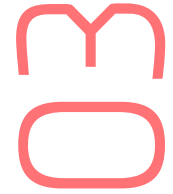
Plakate für Ausstellung



Plakate für Ausstellung



Bau Prototypen



Kreativitäts-Taler
für den Tag 03



Die Ausstellung ist eröffnet



Prototyp Schul-Grusel-Schwimmbad

08.20 – 08.30

Die Doktor*innen Simona, Gabriela und Urs empfangen die Kids mit den **Kreativitäts-Talern**.
Verteilen der Ausweise und Anwesenheitskontrolle.

08.35 – 08.40

Begrüssung und **Info** für den Tag.
Vorstellen der Hilfsdoktor*innen.

08.45 – 09.45

Arbeiten in den Gruppen
In allen Themen die Prototypen weiter entwickeln und fertig bauen.

09.45 – 10.05

Pause

10.05 – 11.45

Vorbereitungen für die Präsentationen
Einrichten und Üben der Präsentationen.

11.45 – 13.30

Mittags-Pause

13.30 – 14.30

Vorbereitungen für die Präsentationen
Einrichten und Üben der Präsentationen.

14.30 – 14.45

Pause

14.40 – 15.20

Probe Präsentationen
Generalprobe 6 x 3 Minuten Präsentationen vor allen.

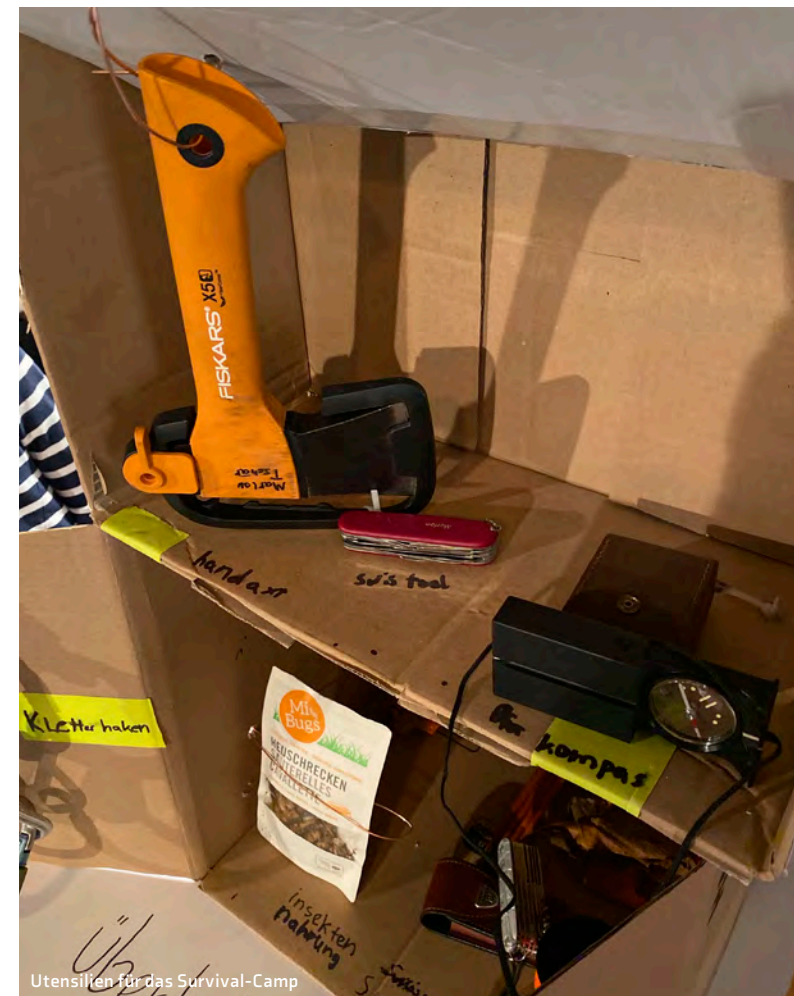
18.30 – 20.30

Präsentationen
Begrüssung der Besucher*innen.
Präsentation der Arbeiten aller Gruppen; Bühne.
Ausstellung aller Arbeiten im Salzhaus.
Apéro, Reflexion und Diskussionen.

Grosses Aufräumen (mit Hilfe einiger Kids, **DANKE**)



Das Klassenzimmer der Zukunft



Utensilien für das Survival-Camp



Film-Setting für das Lektionen-Video

Die 3 Forschungsgruppen

AUS DEN BRAINSTORMING-CLUSTERN ERSTELLTE THEMATISCHE GRUPPEN



DAS KUNSTHAUS
Für artistische Arbeiten
von jungen Kunstschaffenden;
innen und aussen.

« In der Schule mache ich viel Blödsinn.
In diesem Workshop bin ich gefordert,
weil ich viel denken muss. »

Minh Tam, 3. Oberstufe

GRUPPE / THEMA 01

Bau / Architektur / Stadtplanung / Möbel / Digitalisierung



Stadtplan mit Zuhause, Schulweg, Schulanlage (Grundriss auf 2 Tischen)
Planung und Bau Schulanlage (Lego 3-D mit Pausenraum, Klassenzimmer, Aula, Konzentrationsraum, Restaurant, Pool, Sportanlagen, etc.)
Design und Prototyp Tisch / Stuhl im Klassenzimmer (Zeichnung und Modell)
Verkehrs- und Mobilitätskonzept mit Verkehrsträgern für den Schulweg (Zeichnungen und Modelle im Stadtplan)
Digitales Schulplanungs-Instrument (App, Website, Screens im öffentlichen Raum, interaktive Brille mit Head-Up Display)
Digitale Wegweisung und Klassenzimmereinteilung per Screens im Schulhaus

GRUPPE / THEMA 02

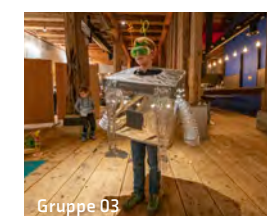
Lehrpersonen und Schulorganisation / Digitalisierung



Lehrer*innen, Profil, **Personacharts** (Steckbrief Mann / Frau), **Wunschzettel** an Lehrpersonen
Digitale Lehrer*in? Als Ergänzung, Erweiterung des Lehrkörpers (Theater/Modell-Prototyp)
Lehrer*innen Chat-Bot für Kids, krank oder abwesend
Lehrer*innen-Wohlfühloase (geplant und Prototyp oder Filme / Theater Kids)
Die zehn Gebote für Lehrer*innen/Kids und Kids/Lehrer*innen
Mobiles Beratungs-Wägel (Schneckenhaus oder ähnlich)
Beratungs-Schulzimmer für Schüler*innen mit Problemen

GRUPPE / THEMA 03

Lernstoff und Aktivitäten (Organisation) / Digitalisierung



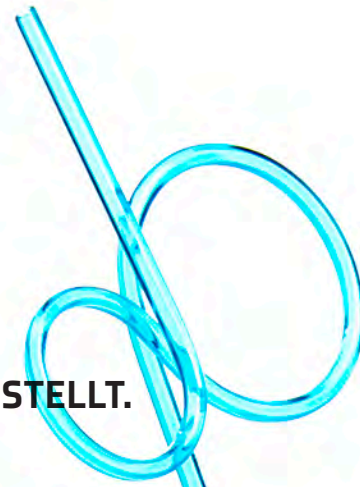
Digitale Anzeigetafel oder Roboter Niveau-Klassen-Zimmer-Fahrplan mit App Superpowers auf dem Handy, Tablet, Brille mit Head-Up Display
Neuer Stundenplan (Fernseh-Sendung, Youtube-Channel, Pressemitteilung)
Aktivitäten Jahresplan
Aktivität bauen; **Nacht im Wald** mit Expert*innen (Spiel)

Die Prototypen

ERARBEITET, ERLÄUTERT, PRÄSENTIERT UND AUSGESTELLT.

« Ich kann von den jüngeren Design-Sprinters profitieren, weil sie phantasiereiche Ideen haben, die ich mir zu erträumen nicht getraut hätte. »

Dia, 5. Klasse



ROLLER DISCO

mit Hohlkehle für Skater und andere Sport-Freaks.
Musik und Licht inklusive.



DER ZAPPEL FILIPP

ist der Ort für Schüler*innen mit Konzentrations-Schwierigkeiten, Problemen in der Schule oder dem persönlichen Umfeld; gemacht und geführt von Schüler*innen.



CHILL-OUT RAUM

für Schüler*innen von Schülern*innen design und gebaut; Pausen und Chillen in stylischer Atmosphäre.



STUNDENPLÄNE FÜR MORGEN
Vorschläge für den neuen Stundenplan der Schule Brugg; von Schüler*innen für Schüler*innen.



« Wir wollen Berufsleute in unsere Klassen holen. Von echten Experten kann man sehr gut lernen. »

Lotta, 5. Klasse

« Die Coaches haben unsere Ideen unterstützt und uns gesagt, dass nichts unmöglich sei. »

Mina, 3. Klasse

« Wir wollen ein Schulsystem, in welchem alle ihre Fächer frei wählen können. »

Rebekka, 3. Oberstufe

« Wir wollen humorvolle und entspannte Lehrpersonen. »

diverse Schüler*innen

« Es braucht mehr Lehrkräfte, damit die einzelne Lehrkraft mehr Zeit für die Vor- und Nachbereitung hat. »

Maxim und Loris, Oberstufe

DER ROBO HILFSLEHRER
mit eingebautem Erläuterungs-Screen für individuellen Lernfortschritt.
Wird nie ungeduldig oder stinkig.
Nur der Reaktions-Screen im Kopf lässt auf Befindlichkeit schließen.



DER PERFERKE LEHRER-ROBOTER
ist immer freundlich, gibt Essen aus, kann Dinge teleportieren, ist gerecht, nicht so ernsthaft, nicht so streng, nett, sollte keine*n Lieblingsschüler*in haben, uns zuhören und vor allem: uns Schüler*innen vertrauen.

DIE «RICHTIG» DROHNE

Bei einem Regelverstoss von Lehrer*innen oder Schüler*innen flüstert die Drohne dem Delinquenten das richtige Verhalten ins Ohr.

« Eine gute Schule soll sich weiter verbessern.
Eine Schule soll uns für die Zukunft vorbereiten. »

Adrian, 1. Oberstufe

Impressum Magazin zum Innovations Design-Sprint Zukunft Schule Brugg / Oktober, November 2019:

Idee: Schulleitungskonferenz Brugg, Doris Bernhard, Ursula Suter, Beat Röthlisberger, Manuel Lehner, Siegbert Jäckle

Auftraggeberin: Schule Brugg, Gesamtschulleitung, Siegbert Jäckle

Innovations-Coaches, die Doktor*innen: Simona Hofmann, Gabriela Hochreuter, Urs Dätwiler

Konzeption Design-Sprint / Methoden: Simona Hofmann, Gabriela Hochreuter, Urs Dätwiler

Texte: Siegbert Jäckle, Simona Hofmann, Transkripte der Interviews: Gabriela Hochreuter

Fotos: Max Dätwiler, Urs Dätwiler

Gestaltung, Satz, Druckvorstufe: Max Dätwiler, Urs Dätwiler

