PHASE 3: IDEEN ENTWICKELN

SACHSEN-ANHALT
Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

In dieser Phase sucht ihr nach Möglichkeiten, wie das Problem gelöst werden kann. Hier ist eine offene Haltung gegenüber neuen Ideen wichtig: Das heißt, es wird nicht diskutiert oder bewertet und es darf in unterschiedliche Richtungen gedacht werden. Wählt dafür 1-2 der drei vorgestellten Methoden aus: Eine Mindmap hilft euch, um viele Richtungen zur Lösung aufzumachen und Assoziationen zuzulassen (1). Mit der Crazy 4 - Methode skizziert und sammelt ihr jede noch so verrückte Idee (2). Die Ideen-Staffel könnt ihr nutzen, um vielfältig und nicht nur in einer Kategorie zu denken (3). Am Ende wählt ihr die vielversprechendste Idee aus, die ihr als Prototyp testen wollt.

15 - 20 MIN

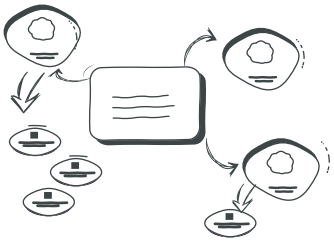


Abbildung 1: Mindmap

MINDMAP ANLEGEN (5 MIN)

a) Schreibt die Herausforderung in die Mitte und notiert spontane Assoziationen auf den Haftnotizen. Eine Anleitung zur Mindmap-Erstellung findet ihr unter diesem externen Link.
b) Klebt die Begriffe auf und notiert weitere Assoziationen mit den neuen Begriffen.
c) Ordnet sie nach Kategorien räumlich in Cluster an, findet Oberbegriffe für die Cluster (im Bsp. farblich hervorgehoben) und hebt Verbindungen durch Pfeile hervor. Falls ihr keine Haftnotizen zur Hand habt, könnt ihr verschiedene Farben verwenden, um Cluster zu kennzeichnen.

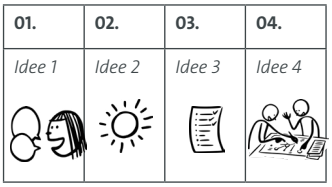


Abbildung 2: Crazy 4

CRAZY 8S ALS CRAZY 4 (10 MIN)

a) Die HowMightWe-Frage ist gut sichtbar platziert und jedes Teammitglied zeichnet 4 Spalten.
b) Dann wird pro Spalte still eine Idee, egal wie verrückt, skizziert. Verwendet dafür Strichmännchen, einfache Symbole und 1–2 Stichworte. Ihr habt insgesamt 4 Minuten Zeit.
c) Dann hat jedes Teammitglied 45 Sekunden Zeit, die Lieblingsidee (oder die verrückteste) zu zeigen. Nur kurze Verständnisfragen sind erlaubt.
d) Bei der Schnellwahl hat jedes Teammitglied eine Stimme und die Top-Idee wird markiert und benannt.

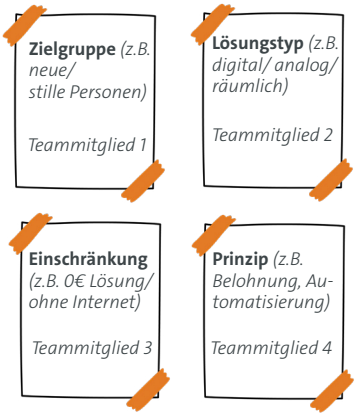


Abbildung 3: Ideen-Staffel

IDEEN-STAFFEL MIT KATEGORIEN (10 MIN)

a) Schreibt auf 4 einzelne Blätter jeweils eine Kategorie wie z. B. Zielgruppe. Je Kategorie gibt es verschiedene Unterkategorien (z. B. stille Personen), für die ihr Ideen entwickeln könnt.
b) Legt die 4 Blätter in die Mitte und jedes Teammitglied stellt sich zu einer Kategorie.
c) Jedes Teammitglied schreibt passend zu seiner Kategorie so viele Ideen wie möglich, pro Idee aber nur eine Zeile mit kurzem Titel und 2–4 Stichworten (2 Min).
d) Dann wechselt ihr euren Platz und damit die Kategorie im Uhrzeigersinn und lest kurz, was dort steht und ergänzt Varianten, Beispiele oder neue Ideen oder präzisiert die vorhandenen Ideen („Wer macht was? Wann? Wo?“).
e) Zur Auswahl einer Idee kommt ihr wieder zusammen und jede Person markiert die Idee, die sie am stärksten findet. Einigt euch jetzt auf eure Top-Idee und formuliert sie wie folgt: „Unsere Idee ist ..., damit ...“ oder „Wir lösen ..., indem wir ...“

FOLGENDE 3 KRITERIEN SOLLTE DIE IDEE ERFÜLLEN:

- ✓ Sie passt zur Nutzergruppe.
- ✓ Sie ist in der Schule realistisch testbar.
- ✓ Sie hat einen spürbaren Nutzen.

Abbildungsverzeichnis:
Icon Glühbirne und Abbildung 1-3; CC BY-SA 4.0, Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt, Projekt: Digitalassistenz an Schulen in Sachsen-Anhalt; 2026. Grafiken in Abbildung 2 von CocoMaterials, Url: https://cocomaterial.com/, Lizenz: CC0 1.0, 2026.

Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt