



Jugend im Strukturwandel

**Eine Methodenbox für
Bildungsvermittler:innen**

**Material für die Methoden zur
Ideenfindung**

Kapitel 1 - Kennenlernen



Eine unerwartete Vorstellungsrunde.

- Welches Hobby / Eigenschaft / Geschichte / Detail aus deinem Leben würden die TeilnehmerInnen eventuell nicht von dir erwarten?
- Eine Minuten Zeit zum Überlegen, anschließend präsentiert jeder seine/ihre Blackbox vor allen TeilnehmerInnen.



Kapitel 2 – Großstadt Visualisierungsreise



Aufgabe: Notiert euch so viel wie möglich!

- Was fällt dir auf?
- Was hörst du?
- Was siehst du?
- Was findest du ungewöhnlich?
- Was gefällt dir? Was gefällt dir nicht?
- Was ist so ganz anders als in Löbau?

Kapitel 3 – Fragen entwickeln

- Wir suchen insgesamt **X Fragen!**
- Formulierung der Fragen: „
Welche Möglichkeiten gibt es, um ...
 - z.B. “... ein bestimmtes Problem zu lösen?”
 - z.B. “... eine bestimmte Herausforderung zu bewältigen?”
 - z.B. “... ein bestimmtes Bedürfnis zu befriedigen?”
 - z.B. “... ein bestimmtes Ziel zu erreichen?”

Charakteristika der Fragen:

- positiv (& inspirierend),
- konkret (skaliert) und
- offen formuliert



Kapitel 3 – Fragen entwickeln

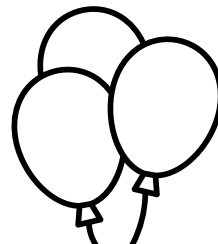
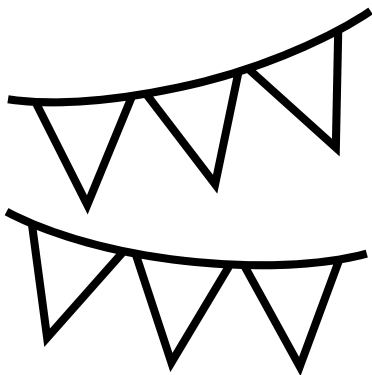
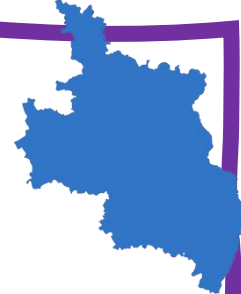


Eure Fragen:

Welche Möglichkeiten gibt es um, ...

-
-
-

Kapitel 4 – Kreatives Warm-Up



Warm-Up



Wir planen gemeinsam eine Party!

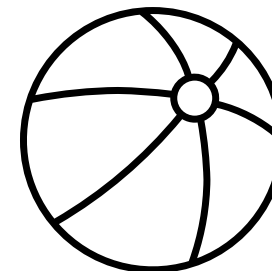
Wer den Ball zugeworfen bekommt, ergänzt das vorher gesagte und beginnt seinen Satz mit „Ja, und ...“

Bsp.: **Person 1:** Ich plane eine Party und bringe den Kuchen mit.

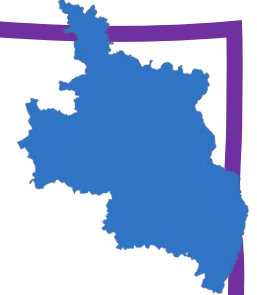
Person 1 wirft den Ball zu Person 2

Person 2: Ja und, ich bringe Kuchengabeln mit.

Person 2 wirft den Ball...



Kapitel 5 – Ideenentwicklung



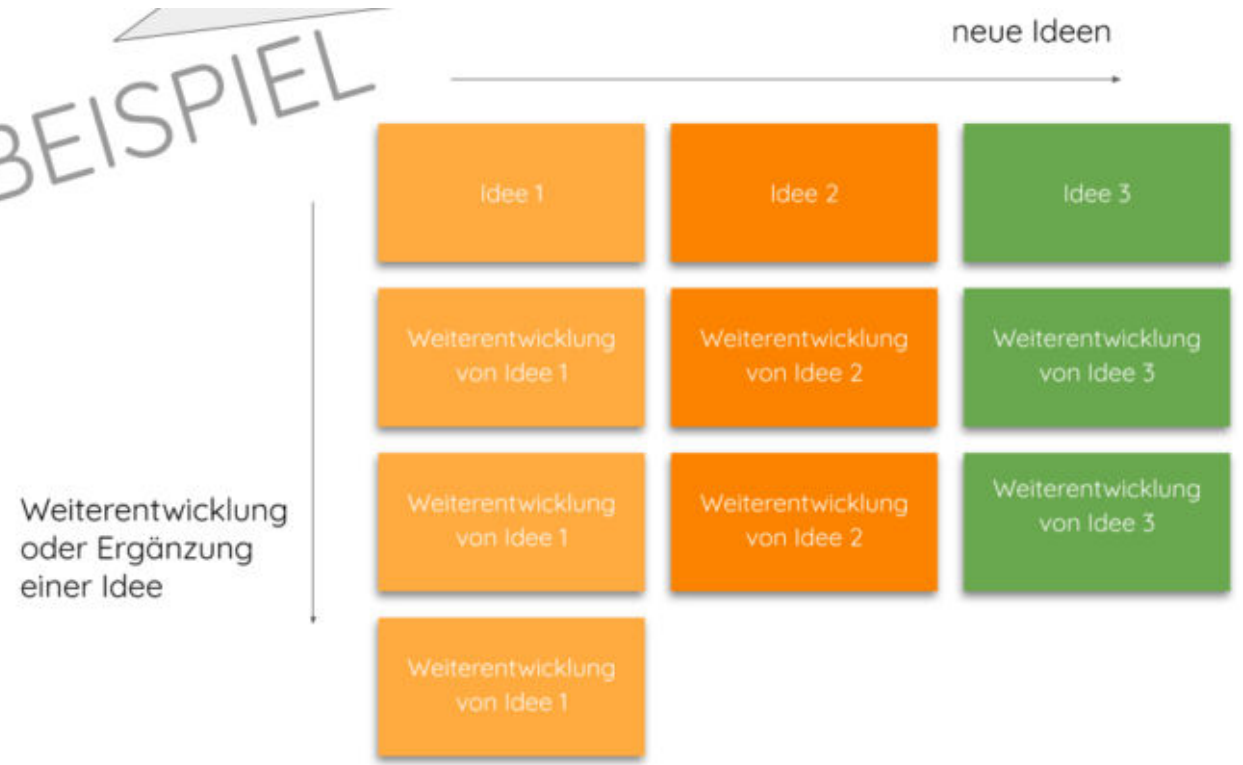
Alle eure **Fragen** findet ihr **auf den Plakaten** verteilt im **Raum**/den Räumen wieder. Ihr habt **20 Minuten** Zeit, um **Ideen** zu **sammeln**. Dafür wollen wir die Methode **3x3 Brainstorming** benutzen.

→ Geht dafür still im Raum herum, lasst euch inspirieren und assoziiert frei.

→ Schreibt eure Ideen auf die vorbereiteten Post-Its nach folgendem Schema:

1. in der **obersten Reihe** werden **neue Ideen** gesammelt.
2. **Nach unten** werden die obigen **Ideen erweitert, abgewandelt, verformt, vergrößert** etc.

BEISPIEL



Hinweis: Nutzt die Klebezettel, damit wir die Ideen einfach auf weitere Plakate übertragen können.

Kapitel 5 – Ideenentwicklung



Behalte folgende **10 Tipps** im Hinterkopf, wenn du **für deine Nutzer nach Lösungen brainstormst**:

1. Denke in alle Richtungen

2. Quantität vor Qualität

3. Auch dumme Sachen dürfen erstmal

aufgeschrieben werden, selektiert wird später

4. Baue auf den Ideen anderer auf

5. Erlaube und ermutige wilde Ideen

6. Visualisiere Notizen und Ideen

7. Aktiviere den Träumer in dir

8. Stelle den inneren Kritiker zurück

9. „Wir spinnen jetzt mal rum“

10. Benutze Analogien und Vorbilder

Kapitel 6 – Ideenauswahl



1. **Ordnet eure positiven Ideen** in die Matrix auf eurem Arbeitsblatt ein. **Verschiebt** dazu die **Klebezettel** von dem Plakat Ideenentwicklung. **Diskutiert** über die Ideen und findet eine **sinnvolle Einteilung**. (ca. 20 min)
2. **Wählt** euren **Favoriten aus** indem jeder 3 Punkte verteilt.

Aufwand der
Umsetzung

CIAO!

HOW!

Ideen und
Herausforder-
ungen für die
Zukunft

Geringses Risiko,
leichter Zugang

NOW!

WOW!

Innovative und
umsetzbare
Ideen

Originalität

Kapitel 7 – Ideenausgestaltung



Formuliert eure Idee mit Hilfe des Arbeitsblatts Ideenserviette aus. (ca. 30min)

Eure Idee wird auf das Essentielle komprimiert, was **Klarheit** für dich, dein Team und potenzielle Nutzer:innen bedeutet.

Ideen-Name

Gruppenmitglieder

Skizze

Kurzbeschreibung

Wer wird erreicht? Wem nutzt es?

Welches Problem löst es?

Was brauchen wir?

Personal	Material	Finanzen

Wer unterstützt uns?

**Was darf auf keinen Fall fehlen?
Was muss beachtet werden?**

Was sind nächste Schritte?

Kapitel 7 – Ideenausgestaltung

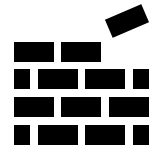


Visualisiert eure Idee und macht sie erlebbar. Nutzt dafür eine der folgenden Varianten (20min) :

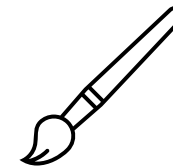
1. Sketch spielen



2. (Lego)Modell bauen/basteln



3. (Wimmel)bild malen



Kapitel 8 – Präsentation

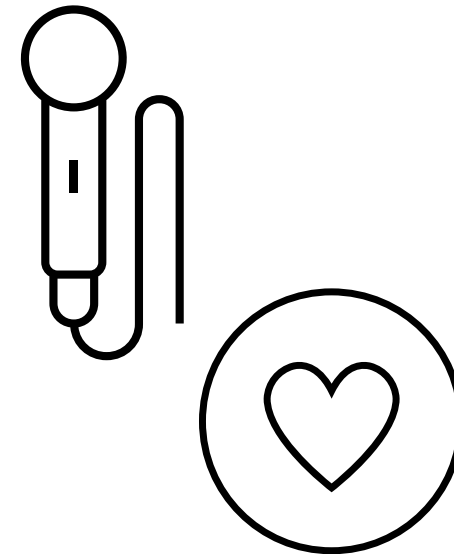


Zeit zur Vorbereitung der Präsentation (20min).

Achtet darauf, dass eure Präsentation spannend ist und ihr den Zeitrahmen von 4 Minuten einhaltet. Bezieht den Prototypen ein.

Nach 4 Minuten (wenn der Wecker klingelt) fangen alle an zu klatschen.

Anschließend ist Zeit für Fragen und Feedback.



Kapitel 9 – Reflektion



Wir schätzt ihr selbst eure Ergebnisse und den Prozess ein?

Was hat euch gefallen?

Welche Erkenntnis nehmt ihr mit nach Hause?

Was können wir am Ablauf verbessern?

