

Basiswissen Schülerfirma

08 Kreatives Denken

INHALT

1. FÜR GUTE IDEEN IN DER SCHÜLERFIRMA.....	1
2. KREATIVE TEAMS: TIPPS FÜR DIE TEAMARBEIT	1
3. KREATIVE RÄUME: TIPPS FÜR DIE RAUMGESTALTUNG	2
4. BE CREATIVE – METHODEN UND TECHNIKEN FÜR GUTE IDEEN IN DER SCHÜLERFIRMENARBEIT.....	2
4.1. ABC-METHODE.....	3
4.2. FLIEGE AN DER WAND	4
4.3. HEIßE KARTOFFEL.....	5
4.4. FRAGENREIHE	6
4.5. KOPFSTAND	7
4.6. 6-3-5-METHODE.....	8
4.7. ZEITREISE	9
4.8. GEDANKENLANDKARTE.....	10
5. SIMPLY THE BEST: TIPPS FÜR DIE IDEENAUSWAHL	11



SACHSEN-ANHALT



EUROPÄISCHE UNION
ESF
Europäischer
Sozialfonds



Mitglied im
**fachnetzwerk
schülerfirmen**
deutsche kinder-
und jugendstiftung

1. FÜR GUTE IDEEN IN DER SCHÜLERFIRMA



Gute Ideen sind in der Schülerfirma immer gefragt: Ihr sucht zum Beispiel nach einer Geschäftsidee, entwickelt neue Produkte oder möchtet ein bestimmtes Problem lösen. Manchmal braucht ihr vielleicht einfach einen guten Einstieg in ein neues Thema. Was ihr auch vorhabt – hier findet ihr einige Anregungen, wie ihr Denkprozesse richtig in Schwung bringt. Kreativitätstechniken machen Spaß, bringen Abwechslung und fordern das Gehirn heraus.

GRÜNDERKIDS hat für euch ein Kartenset entwickelt, das ihr flexibel in der Schülerfirmenarbeit einsetzen könnt. Wendet sie an und ihr werdet sehen, wie viele gute Ideen in euren Köpfen schon darauf gewartet haben, hervorgelockt zu werden. Ausführliche Anleitungen zu den Methoden findet ihr im Folgenden.

2. KREATIVE TEAMS: TIPPS FÜR DIE TEAMARBEIT

Gute Ideen entstehen in vielseitigen Teams. Unterschiedliche Interessen, Talente und Erfahrungen bereichern den kreativen Prozess. Was sind die Vorteile, wenn ihr in Teams arbeitet und euch zusammen auf Ideensuche begeben? Ihr lernt neue Sichtweisen kennen. Ihr findet vielfältige Lösungen, die eure Kunden noch besser ansprechen. Ihr lernt die Stärken jedes Teammitglieds besser kennen. Ihr vertretet eure Meinung und erklärt sie anderen. Ihr übt, mit unterschiedlichen Sichtweisen zurechtzukommen und lernt gemeinsam, Konflikte zu lösen.



Falls eure Schülerfirma viele Mitglieder hat, solltet ihr kleinere Gruppen von 4-6 Personen bilden. Für die Zeit der Übung könnt ihr eurem Team einen Namen geben, das stärkt den Zusammenhalt. Sinnvoll ist es ebenfalls, dass ihr euch auf einige wichtige Teamregeln einigt. Damit das gemeinsame kreative Denken in eurer Schülerfirma so richtig in Schwung kommt, geben wir euch einige Vorschläge, wie solche Regeln aussehen können:

- Jeder kommt zu Wort.
- Wir haben Spaß und lassen unseren Gedanken freien Lauf.
- Wir beurteilen nicht vorschnell die Gedanken und Ideen der anderen.
- Wir erkennen die Ideen der anderen an, unterstützen sie und entwickeln sie weiter.

Eure Teamarbeit wird von eurer Projektbegleitung angeleitet und mit Zeitvorgaben unterstützt. Wie lange ihr für einen kreativen Prozess oder eine Übung Zeit habt, wird vorher entschieden.

Wenn ihr in der Teamarbeit und dem selbstorganisierten Lernen schon geübter seid, könnt ihr auch selbst eine zeitliche Vorgabe entwickeln. Dazu könnt ihr verschiedene Hilfsmittel nutzen: einen Zeitwächter, einen Timer, einen Wecker, Karten, auf denen die zeitlichen Vorgaben zu sehen sind oder auch einen Ablaufplan für eure Übung mit Zeiten oder Zeiteinheiten.

Falls ihr bisher wenig Erfahrung in der Teamarbeit habt oder eure Schülerfirma noch aus vielen neuen Mitgliedern besteht, bildet eure Kleingruppen nach Sympathie oder einfach spontan. Sobald sich euer Schülerfirmenteam gut kennt, solltet ihr für die Kreativübungen möglichst vielfältige Teams bilden, d. h. darauf achten, dass die Teammitglieder unterschiedliche Stärken, Interessen und Arbeitsweisen mitbringen.

3. KREATIVE RÄUME: TIPPS FÜR DIE RAUMGESTALTUNG



Schafft eine Umgebung, in der ihr zu guten Ideen kommen könnt. Stellt euren Raum so um, dass eine Denksinsel für alle gemeinsam und Rückzugsmöglichkeiten für einzelne entstehen. Für einige Übungen bieten sich Teaminseln, also Gruppentische an. Um kreatives Denken zu unterstützen, sollte euch euer Raum die Möglichkeit bieten zu sitzen, zu stehen und sich zu bewegen. Vielleicht könnt ihr auch rausgehen oder zusätzlich andere Räume nutzen?

Falls es Metaplanwände gibt, solltet ihr sie im Raum aufstellen. Daran könnt ihr Fragen und Ideen sammeln und sortieren. Für spontane Übungen eignen sich aber auch die Wände des Klassenraums, die Tafel oder Türen. Mit Kreppband lassen sich spontan Poster oder Karten befestigen und leicht wieder ablösen.

Nützliche Materialien für die Raumgestaltung:

Haftnotizen, Filzstifte, Buntstifte, buntes Papier, Kreppband, großformatiges Papier, Klebepunkte, Notizhefte...

4. BE CREATIVE – METHODEN UND TECHNIKEN FÜR GUTE IDEEN IN DER SCHÜLERFIRMENARBEIT

Im Folgenden stellen wir euch ausgewählte Methoden und Techniken vor, die sich für den Einsatz im Projekt Schülerfirma gut eignen. Das Kartenset erhaltet ihr auf Anfrage kostenfrei bei GRÜNDERKIDS. Ihr könnt aber auch mithilfe dieser Handreichung Methoden ausprobieren.

Jede Methode oder Technik wird anhand dieser Fragen vorgestellt:

Wann eignet sich der Einsatz der Methode?

Was machen wir? (Wie funktioniert die Methode?)

Was ist das Besondere an der Methode?

Der Zeitaufwand für einen kreativen Prozess ergibt sich aus eurer Fragestellung. Je nachdem, ob ihr eine einfache Frage beantworten möchtet oder ein kniffliges Problem lösen wollt, solltet ihr die Methode wählen und das Zeitfenster anpassen.

4.1. ABC-METHODE

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Diese Methode eignet sich, um schnell gedanklich in ein neues, schon feststehendes Thema zu starten.



Was machen wir mit den Buchstaben?

Ihr listet untereinander Buchstaben auf, das können entweder die Buchstaben eines Impulswortes oder ganz allgemein die Buchstaben des Alphabets sein. Die Buchstaben werden zu Anfangsbuchstaben für Assoziationen zu dem Thema. Zu jedem Buchstaben notiert ihr ein Wort oder einen Gedanken. Am besten funktionieren Substantive.

Am Beispiel:

S paß
C
H andeln
Ü ben
L
E rfolg
R aum für Ideen
F
I
R
M
A ngebot und Nachfrage

Was ist das Besondere an der ABC-Methode?

Zu jedem Thema und jedem Begriff werden sofort Assoziationen geweckt. Ihr könnt euren Gedanken freien Lauf lassen und verliert das Thema nie aus dem Blick. Die Buchstaben bieten eine gedankliche Orientierung und gleichzeitig die Herausforderung dazu, ein passendes Wort zu finden. Bei der Suche nach Verbindungsmöglichkeiten werden gewohnte Denkmuster verlassen.

4.2. FLIEGE AN DER WAND



Wie wird man eine Fliege an der Wand?

Schreibt euer Problem für alle sichtbar auf und überlegt gemeinsam, an welchen Orten oder in welchen Situationen ihr dieses Problem besonders gut beobachten könntet. Entscheidet euch, wo und wann ihr beobachten wollt. Schreibt auch auf, worauf ihr besonders achten wollt. Während eurer Beobachtung verhaltet ihr euch möglichst unauffällig – deshalb heißt die Methode "Fliege an der Wand". Schreibt alles auf, was auch auffällt. Stellt euch eure Beobachtungen gegenseitig vor und tragt zusammen, was ihr Neues über euer Problem erfahren habt.

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Bei manchen Problemen hilft es, ganz genau hinzuschauen. Hier geht es um die Beobachtung von Räumen, Situationen oder Verhalten. Es können bekannte und unbekannte Situationen beobachtet werden, um neue Ideen zur Problemlösung zu erhalten. Zum Beispiel bildet sich immer eine Traube Menschen, wenn der Pausenverkauf der Schülerfirma beginnt. Ihr könnt beobachten, welche Wege eure Mitschüler wählen, zu welcher Zeit sie sich wo aufhalten und wie lange sie bereit sind zu warten.

Was ist das Besondere an der Fliege an der Wand?

Als Fliege an der Wand nimmt man nicht aktiv an der Situation teil, das erleichtert die Analyse der Situation. Besonders für ausweglos scheinende Probleme ermöglicht das Beobachten das Entdecken neuer, interessanter und hilfreicher Aspekte. In Bezug auf das Beispiel: Anstatt hinter dem Stand zu stehen, wechselt ihr die Perspektive und analysiert genau, wie eure Kunden sich verhalten. Wer drängelt, wer kommt zuerst, warum bildet sich eine Traube und wie verhalten sich Kunden (Mitschüler) an eurem Stand? Als Beobachter entdeckt ihr Muster in diesem scheinbaren Chaos und könnt anschließend Vorschläge entwickeln, wie der Verkauf geordneter ablaufen könnte.

4.3. HEIßE KARTOFFEL

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Die "heiße Kartoffel" ist eine Variante des Brainstormings. Es geht noch nicht darum, Ideen zu bewerten. Das macht ihr erst im Anschluss. Schnell sein und möglichst viele (auch scheinbar verrückte) Ideen zu finden, ist das Ziel.

Was machen wir mit der heißen Kartoffel?

Schreibt euer Problem oder eure Frage für alle sichtbar auf. Ihr steht im Kreis, ein Teammitglied bleibt außen, um die genannten Ideen sofort aufzuschreiben. Jetzt beginnt ihr, eine "heiße Kartoffel" (z. B. kleiner Ball) zu werfen. Wer sie fängt, nennt spontan eine Idee zu eurer Frage/eurem Problem. Die Kartoffel wird schnell weiter geworfen. Das setzt ihr in mehreren Runden fort. Zusammengefasst: Kartoffel fangen, drauf los reden, weiterwerfen.



Was ist das Besondere an der Heißen Kartoffel?

Hier geht es um schnelles und spontanes Denken. Schnelle Inspiration kann die Lösung für eure Herausforderung sein.

Für den Erfolg des Brainstorming ist eine offene Haltung sehr wichtig. Um Offenheit zu unterstützen, sollten vor jedem Brainstorming klare Regeln aufgestellt werden. Es lohnt sich, diese z. B. auf ein großes Blatt zu schreiben und sichtbar im Raum aufzuhängen:

- Superschnell viele Ideen finden!
- Auf Ideen der anderen aufbauen!
- Verrückte Ideen ermutigen!
- Ideen aufmalen!
- Beim Thema bleiben!
- Bewertungen vermeiden!

4.4. FRAGENREIHE



Wie fragen wir in Reihe?

Hier dürft ihr wieder so neugierig sein, wie kleine Kinder es sind. erinnert ihr euch an eure Warum-Phase?

Schreibt zuerst euer Problem auf. Stellt die Frage „Warum ist das Problem so, wie es ist?“. Notiert die erste Antwort auf die erste Warum-Frage.

Auf diese Antwort folgt die zweite Warum-Frage: „Warum ist das so?“ Notiert auch diese Antwort.

Auf diese Antwort folgt wiederum eine Warum-Frage. Stellt insgesamt fünfmal die Warum-Frage. Aus den Antworten, die ihr gefunden habt, könnt ihr nun Ideen für die Lösung eures Problems ableiten.

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Diese Technik eignet sich, wenn ihr der Ursache für ein Problem genau auf den Grund gehen wollt. Mit jeder weiteren Frage werden weitere Informationen und Hintergründe erfragt, bis ein Problem von möglichst vielen Seiten beleuchtet wurde.

Was ist das Besondere an der Fragenreihe?

Manchmal ist die erste Antwort auf eine Warum-Frage noch sehr allgemein formuliert. Im übertragenen Sinne ist sie wie die erste Stufe einer Leiter. Die weiteren Fragen stehen für weitere Stufen der Leiter. Der Überblick über ein Problem wird mit zunehmender Sicht von oben immer besser.

4.5. KOPFSTAND

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Umwege erweitern die Ortskenntnis: Mit dieser Methode schlägt ihr zuerst einen Umweg ein, bevor ihr konkrete Problemlösungen entwickelt.



Wie macht man einen Kopfstand?

Hier stellt ihr ein Problem auf den Kopf. Es geht darum, eine Frage aus umgekehrter Perspektive zu betrachten: Wie kann etwas misslingen? Was kann zum Scheitern beitragen? Wie geht es garantiert schief? Beispiel: Was müssten wir tun, damit das Projekt Schülerfirma nicht klappt? Sammelt möglichst viele Antworten an der Tafel oder auf Karten. Nach der Sammlung kehrt ihr die Antworten wieder um – in hilfreiche Ansätze zur Problemlösung und Ideenfindung.

Was ist das Besondere am Kopfstand?

Diese Methode macht Spaß, da ihr mit voller Absicht genau in die „verkehrte“ Richtung denken sollt. Was sonst richtig oder falsch ist wird hier auf den Kopf gestellt.

4.6. 6-3-5-METHODE



6 Schüler – 3 Spalten – 5 Minuten

Versucht, euer Team in Gruppen von jeweils sechs Teilnehmern aufzuteilen. Alle benötigen ein Blatt Papier. Jeder zeichnet auf sein Papier eine Tabelle mit drei Spalten und sechs Zeilen. Dann schreibt ihr drei Ideen (z. B. Geschäftsideen für eine Schülerfirma) in die erste Zeile der Tabelle. Nach fünf Minuten reicht ihr das Blatt an den nächsten Teilnehmer weiter. Wenn alle ein neues Blatt haben, schaut ihr euch die drei Ideen auf dem Blatt an. Lasst die vorhandenen Ideen auf euch wirken - erweitert und verbessert sie in der nächsten Zeile und gebt das Blatt wieder weiter. Das macht ihr so lange, bis jeder einmal jedes Blatt hatte und alle Tabellenfelder gefüllt sind.

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Ihr habt ein Problem und euch fehlt ein Lösungsansatz? Für konkrete Fragestellungen ist die 6-3-5-Methode besonders geeignet.

Was ist das Besondere an der 6-3-5-Methode?

Ihr könnt einfach loslegen, niemand kann euch reinreden oder eure kreativen Gedanken unterbrechen. Stattdessen bekommt ihr noch mehr gute Ideen durch eure Vorgänger. Die Ideen könnt ihr alle zusammen auswerten. Hängt die Tabellen für alle sichtbar auf und wählt ein Bewertungssystem aus. Mit eurer Ideenrangliste startet ihr in die Umsetzung.

4.7. ZEITREISE

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Diese Methode regt eure Fantasie an und ermutigt euch, ein Problem aus der Sicht eines anderen zu bewerten. Damit es spannend bleibt, versetzt ihr euch in die Rolle von Menschen aus einer anderen Zeit: etwa aus der Vergangenheit oder der Zukunft.

Wie geht man auf Zeitreise?

Begeht euch auf Zeitreise, um neue Ideen für die Lösung eines Problems zu finden. Zuerst schreibt ihr euer Problem für alle sichtbar auf.

Variante 1: Reise in die Vergangenheit

Fragt euch, wie Menschen in der Vergangenheit dieses Problem angegangen wären. Denkt dabei z. B. an eine bestimmte Jahreszahl und überlegt, was ihr über diese Zeit schon wisst. Welche Möglichkeiten standen den Menschen damals zur Verfügung? Was waren die Mittel und Wege? Schreibt eure Ideen kurz auf.

Variante 2: Reise in die Zukunft

Fragt euch, was ihr tun würdet, wenn ihr in der Zukunft leben würdet. Lasst eurer Fantasie freien Lauf. Beschreibt euch eure Visionen gegenseitig. Wie wäre das Problem in der Zukunft lösbar?



Was ist das Besondere an der Zeitreise?

Hier verknüpft ihr eure eigene Lebenserfahrung mit dem Wissen der Menschheitsgeschichte. Viele Menschen haben vor uns gelebt und Probleme mit den Mitteln ihrer Zeit gelöst. Ihr könnt euch an bekannten Personen aus vergangenen Zeiten orientieren (z. B. Was hätte Sherlock Holmes getan?) oder an der Zeit, die ihr gerade im Geschichtsunterricht behandelt.

Welche Lösungen Menschen in Zukunft finden, wissen wir noch nicht. Hier ist besonders viel Vorstellungskraft gefragt.

Traut euch, in die Rolle anderer zu schlüpfen. Je mehr Zeit zur Verfügung steht, desto intensiver kann das Rollenspiel ausgestaltet werden (z. B. mit Kostümen und Zubehör).

4.8. GEDANKENLANDKARTE



Wie wird eine Gedankenlandkarte erstellt?

Schreibt euer Problem oder eure Frage als Stichwort für alle sichtbar auf. Dafür nehmt ihr ein großes quer gelegtes Blatt oder die Tafel. Der Kern der Frage kommt in einen Kreis in der Mitte. Dann notiert ihr alle gleichzeitig auf Haftnotizen eure spontanen Gedanken dazu. Das können eure Erfahrungen sein oder Wissen, das ihr euch schon angeeignet habt. Stellt euch eure Gedanken gegenseitig vor und ordnet sie um das Schlagwort in der Mitte des Blattes oder der Tafel. Sortiert ähnliche Gedanken zueinander, kreist sie ein und findet eine Struktur. Über eine Gruppe von Gedanken könnt ihr eine Überschrift schreiben. Nach und nach können euch noch mehr Ideen kommen, die ihr auch durch Symbole in die Landkarte einsortieren könnt.

Wann eignet sich der Einsatz dieser Methode?

Mit einer Gedankenlandkarte könnt ihr eure Gedanken zu einem Thema festhalten und sortieren. Besonders in der Phase der Projektplanung der Schülerfirmenarbeit, z. B. am Schuljahresanfang bringt ihr vielleicht schon viele, noch unsortierte Gedanken und Ideen mit. Die Landkarte hilft euch, einen ersten Überblick zu gewinnen.

Was ist das Besondere an der Gedankenlandkarte?

Die kreative Arbeitstechnik funktioniert wie der vernetzte Aufbau unseres Gehirns. Durch die Sortierung und Überschriften sieht man die Zusammenhänge und Strukturen des Themas sofort. Ihr lernt, solche Strukturen zu finden und zu benennen.

5. SIMPLY THE BEST: TIPPS FÜR DIE IDEENAUSWAHL

Mit kreativen Methoden kommt ihr auf jede Menge Ideen. Das ist toll! Bevor nun die Abstimmung für die besten Ideen beginnt, ist es sinnvoll, diese zu sortieren.

Eine Möglichkeit ist die thematische Sortierung. Stellt euch dazu vor, dass verschiedene Ideen unter einer Überschrift zusammengefasst werden.

Eine andere Möglichkeit ist die Sortierung nach verschiedenen Kriterien. In Bezug auf die Schülerfirmenarbeit sind denkbare Kriterien z. B. *gerecht, kostengünstig, machbar, hilfreich, neuartig* oder *schnell umsetzbar*.



Zur Weiterarbeit müsst ihr euch für wenige Ideen entscheiden. Dazu könnt ihr im Team verschiedene Möglichkeiten nutzen:

- Abstimmung: Jeder bekommt drei Klebepunkte und kann diese auf drei Ideen verteilen. Dabei gilt: pro Idee nur ein Punkt, mehrfache Punkteverteilung ist nicht erlaubt. Die Idee mit den meisten Punkten wird ausgewählt.
- Veto: Jedes Teammitglied kann (mehrmals) eine Idee streichen.
- Ninja-Voting: Jeder sucht sich still zwei Ideen aus. Auf 1-2-3 legt ihr eure Zeigefinger auf die beiden Ideen. Die Idee mit den meisten Fingerspitzen gewinnt.