Frankfurter Allgemeine

Get Started

Unser Guide für euer Projekt

Innovations-methoden kennenlernen

So klappt's sicher

Methodenguide

Euch fehlt noch die zündende Idee für die Schule der Zukunft? Oder seid ihr schon mitten im Projekt, und statt dem perfekten Plan habt ihr Chaos und keinen Durchblick? Vielleicht läuft es auch ganz gut, aber ihr seid einfach schlapp von der ganzen Arbeit.

Atmet tief durch, und lehnt euch zurück. In diesem Guide erhaltet ihr Methoden zur Ideenfindung, zum Aufgabenmanagement und Spiele zur Entspannung, die euch in jeder Phase eures Projekts helfen können.

Time Boxing

Bringt eure Ideen auf den Punkt.

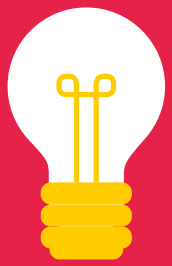
Packt die Stoppuhr aus!

Time Boxing

Diese Methode dient der Ideensammlung. Sie ist effizient und fair, weil alle Teilnehmer die gleiche Zeit haben, ihre Ideen einzubringen und aufzuschreiben.

Formt einen großen Kreis. Alle Teilnehmer tragen ihre Ideen einzeln vor und halten sie danach auf Moderationskarten fest. Die Karten sammelt ihr für später. Time Boxing bedeutet, dass es für jeden Schritt feste Zeitrahmen gibt, die fest eingehalten werden. Pro Aktion, also Formulierung der Idee und Aufschreiben, legt ihr 30 Sekunden fest. So haben alle Teilnehmer je eine Minute Zeit.

Tipp:
Ganz easy! Stellt euch auf einem Handy einen Timer, und lasst das Gerät reihum gehen.



Interview-Planung

Die richtigen Fragen
für die wichtigen Antworten.

Gut gefragt ist halb geantwortet.

Interview-Planung

Lenkt euer Projekt in die richtige Bahn mit fokussierten Interviews. Bedenkt zuerst die Wahl eurer Interviewpartner. Wen interessiert die Schule von morgen? Gibt es Experten, etwa aus Kunst, Architektur, IT zu dem Thema, die ihr fragen könnt?

Mit den passenden W-Fragen nehmt ihr euch die Aufregung vor einem Interview und bekommt wichtige Informationen. Wer ist die interviewte Person? Was ist ihre Idee für die Schule der Zukunft? Wie soll die Idee umgesetzt werden? Warum muss gehandelt werden? Wann – morgen oder im Jahr 3000? Wo genau –nur an eurer Schule oder überall auf der Welt?

Tipp:
Fragt am Anfang vor laufender Kamera immer, ob ihr die Aufnahmen für euer Projekt und zur Präsentation verwenden dürft!

Interview-Auswertung

Früher riesiger Zeitfresser,
heute nur wenige Klicks.

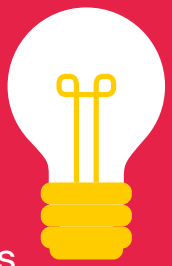
How to transcript – but smart.

Interview-Auswertung

Der Angstgegner aller Interviewer: das Transkript, die Verschriftlichung eines gesprochenen Interviews. Wir zeigen euch, wie das ganz easy geht, z. B. mit Youtube!

Ladet euer Interview-Video privat bei Youtube hoch. Öffnet das Video danach im Browser, klickt rechts unten auf die drei Punkte und wählt „Transkript anzeigen“ aus, welches dann rechts neben dem Video angezeigt wird. Kopiert alles in ein Textverarbeitungsprogramm, und schon habt ihr den ganzen Text zur Verfügung. Er ist euer Tool, um die wichtigen Themen leicht zu finden und Kategorien zu erstellen.

Tipp:
Sucht im Text nach Stichwörtern und wichtigen Punkten, und markiert sie. So kommt ihr schnell an die Kernaussagen des Interviews.



Getting things done

Für einen kühlen Kopf in der heißen Phase des Projekts!

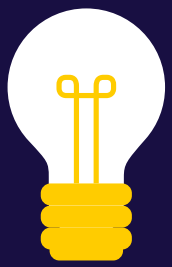
Sammeln, machen, fertig.

Getting things done

So behaltet ihr den Überblick über den aktuellen Status eurer Aufgaben. Verwendet z. B. ein Whiteboard, und erstellt drei Spalten nebeneinander.

In der ersten Spalte, „Getting“, sammelt ihr To-dos und Ideen auf Moderationskarten und ordnet sie nach ihrer Wichtigkeit. Wenn ihr eine Aufgabe beginnt, nehmt ihr euch die Moderationskarte und hängt sie in die zweite Spalte „Things“, damit alle wissen, dass diese Aufgabe in Bearbeitung ist. Sobald ihr fertig seid, hängt ihr eure Karte in die dritte Spalte „Done“ und widmet euch einer neuen Aufgabe.

Tipp:
Gönnt euch zwischen den Aufgaben kleine Pausen. Je voller die dritte Spalte wird, desto entspannter seid ihr. Versprochen!



Walt-Disney-Methode

Walt Disney hat diese Kreativtechnik entwickelt, no Cap.

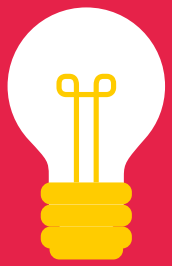
Goofy vs. Mickey

Walt-Disney-Methode

Dieses Rollenspiel eignet sich immer dann, wenn ihr auf der Suche nach Ideen oder Lösungsstrategien seid. Ihr nehmt als Klasse nacheinander verschiedene Perspektiven ein, um euch mit Problemen und Fragen auseinanderzusetzen.

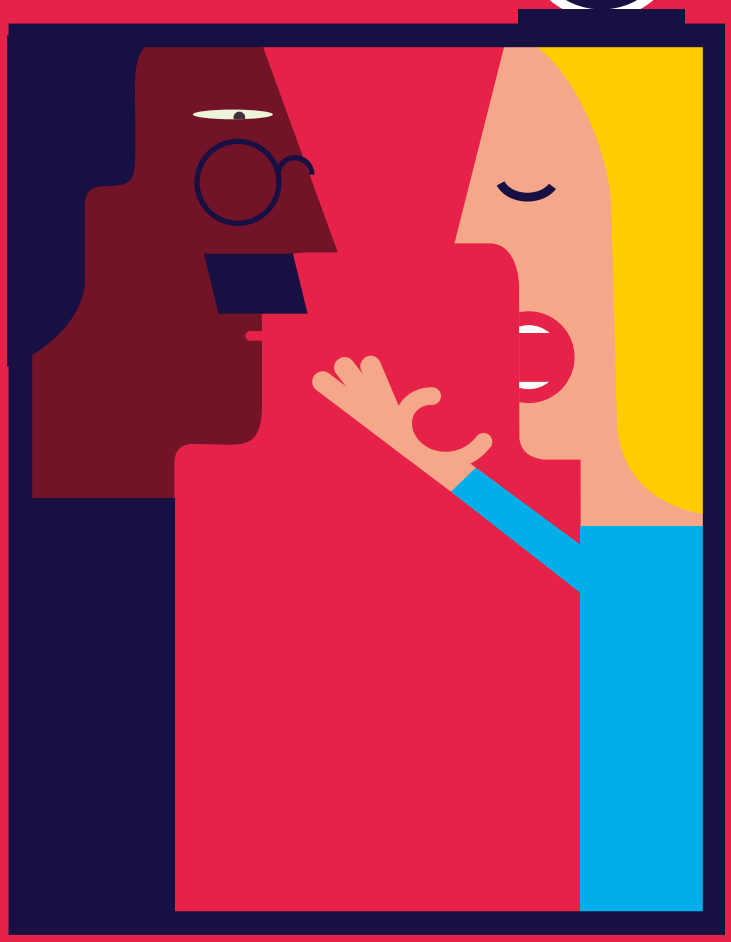
Zuerst seid ihr Träumer, die kreative Ideen für die Schule der Zukunft grenzenlos heraussprudeln. Im nächsten Schritt werdet ihr zu Realisten, die praktisch denken. Ihr diskutiert, ob die Ideen umsetzbar sind und ob es z. B. Vorschriften und Ressourcen gibt. Zuletzt werdet ihr Kritiker. Ihr analysiert gemeinsam lösungsorientiert die Stärken und Schwächen eurer Pläne.

Tipp:
Erstellt für die Methode eine Mindmap! Schreibt die Ideen der Träumer in die Mitte, und führt darüber eine Diskussion.



Elevator Pitch

Packt die Stoppuhr aus, und präsentiert euer Projekt wie echte Werbeprofis!



Seid auf Zack!

Elevator Pitch

Euer Projekt ist geschrieben, doch jetzt kommt das große Finale – die Präsentation. Trainiert das mit dieser Methode. Stellt euch dazu vor, ihr habt nur eine Minute, in etwa die Zeit einer Fahrstuhlfahrt, um die Jury von eurem Projekt zu überzeugen. Nutzt dafür das „AIDA"-Prinzip.

Hinter AIDA verstecken sich englische Begriffe. „Attention" – macht auf euch aufmerksam. „Interest" – weckt das Interesse der Person mit euren Top-Visionen. „Desire" – die Person soll von eurem Projekt überzeugt werden. „Action" – die Person soll im Anschluss zum Handeln angeregt werden.

Tipp:
Arbeitet die AIDA-Punkte stufenweise ab, so läuft eure Präsentation wie am Schnürchen.

Übungen zur

Aktivierung und Lockerung

In Projekten gibt es viel zu tun, deshalb ist es wichtig, bei der Arbeit ausreichend Pausen zu machen und den Akku aufzuladen. Macht euch locker!

Go Stop Kick

Ein schnelles Spiel, das Körper und Geist aktiviert.

Kampf den Denkblockaden

Go-Stop-Kick

Optimal zum Kopf frei bekommen. Ein Teilnehmer übernimmt die Spielleitung und gibt Anweisungen in mehreren Spielphasen. In der ersten Phase bewegen sich alle Teilnehmer bei „Go“ und bleiben bei „Stop“ stehen. In der nächsten Phase vertauscht ihr die Bedeutung von „Go“ und „Stop“. Im dritten Schritt heißen beide Anweisungen wieder richtig, und es kommt der neue Befehl „Kick“ dazu, bei dem ihr, na klar, alle in die Luft kicken sollt. Dann wird es kniffelig! In der letzten Phase werden alle Bedeutungen der Befehle von der Spielleitung willkürlich vertauscht, also passt genau auf.

Tipp:
Phase 4 kann mehrmals wiederholt werden, wobei die Bedeutungen der Befehle immer wechseln können.

Vulkan-ausbruch

Werdet gemeinsam zur Naturgewalt und trampelt den Stress weg.

Es soll brodeln und beben

Vulkanausbruch

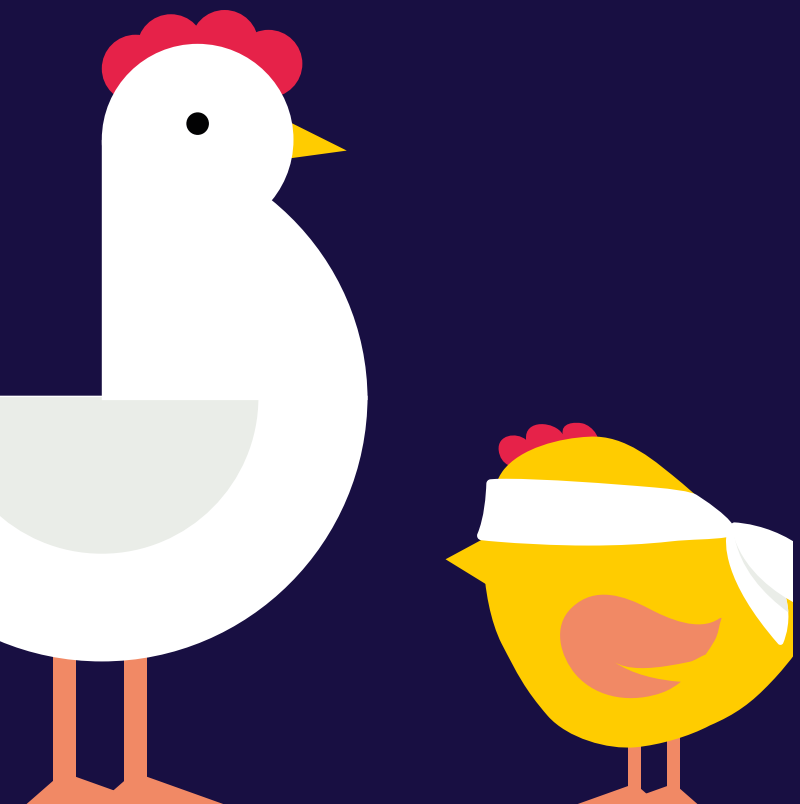
Wenn die Konzentration nachlässt, hilft stampfen. Stellt euch alle in einen Kreis, lasst den Oberkörper nach vorne fallen und die Arme hängen. Ihr seid ein Vulkankrater, der langsam aus dem Schlaf erwacht.

Zuerst zittern die Arme ein wenig, dann zappeln die Beine, ihr zischt und grummelt. Schon bald trampelt ihr auf dem Boden, die Arme beginnen sich zu heben, und die Erde unter euch soll beben. Imitiert die Geräusche eines Vulkanausbruchs, werft zum Höhepunkt die Arme in die Höhe, springt und stampft auf den Boden und schreit, so laut ihr könnt.

Tipp:
Ein Durchgang dauert ungefähr 2 Minuten. Wenn ihr noch nicht locker seid, wiederholt das Spiel!

Küken und Glucke

Lasst euch blind von euren Partnern führen.



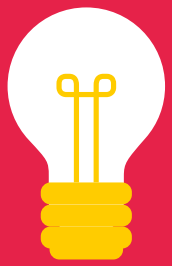
Vertrauen ist der Schlüssel

Küken und Glucke

Bildet Paare, und bestimmt die Rollen der Glucke und des Kükens. Dem Küken werden die Augen verbunden. Am Anfang hält die Glucke ihre offene Hand zum Küken, welches seine Finger in die Hand legt.

Die Mutter führt nun das blinde Küken zwischen den anderen Teams kreuz und quer durch den Raum und macht dabei ein unverkennbares Geräusch, damit das Küken immer weiß, welche seine Mutter ist. Wenn das gut funktioniert, hebt das Küken seine Finger, weg von der Hand der Glucke, und folgt nur noch dem Signal. Zur Kontrolle senkt das Küken seinen Arm, um zu erfühlen, ob die Mutter noch da ist.

Tipp:
Seid ihr ein gut eingespieltes Team, kann die Mutter das Signalgeräusch in verschiedenen Lautstärken und Abständen machen.



Stimm-training

Mit einer guten Stimme gewinnt ihr eure Zuhörer.

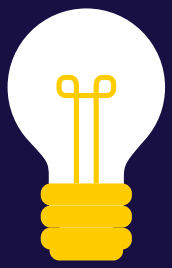
Power beim Präsentieren

Stimmtraining

Hier gibt's das knackige Workout für eine klare und präsente Stimme, damit ihr bei der Präsentation eures Projekts brilliert.

Zieht die Schultern zu den Ohren hoch, haltet 3 Sekunden, lasst sie locker fallen und atmet aus. Klopft dann euren Körper mit der flachen Hand einmal von der Brust über die Arme bis zum Bauch sanft ab und schnalzt dabei mit der Zunge. Sagt ein paar Sätze mit eurem Daumen im Mund. Wiederholt die Sätze ohne Daumen im Mund. Zum Schluss lockert ihr euren Kiefer, indem ihr euch vorstellt, ihr hättet eine Kirsche im Mund, die immer größer wird, bis der Unterkiefer ganz nach unten hängt.

Tipp:
Wiederholt das Workout mindestens dreimal, dann hat es mit Sicherheit einen spürbaren Effekt.



Legt los mit unseren Top-Tipps für euer Projekt

Viel Erfolg!

Kommunikation
Tauscht euch untereinander aus. Wichtig ist eine offene Kommunikation, bei der alle zu Wort kommen dürfen.

Gruppenarbeit
Allein addiert man, gemeinsam multipliziert man. Organisiert euch in kleinen Teams.

Pausen machen
Ihr seid viel produktiver, wenn ihr eurem Körper und Geist genug Zeit zum Regenerieren gebt.