



1. Brainstorming

Brainstorming hat mit psychologischen, gruppendynamischen Problemen zu kämpfen (schnelles Denken, Mitverfolgen des Fortgangs, Mut zu Vorschlägen, Fähigkeit, sich zu äußern usw.). Bestimmte durchsetzungsstarke Schüler werden dadurch bevorteilt.

Der wichtigste Nachteil des Brainstormings ist das rein auditive Anregen der Kreativität.

Es gilt die Devise:

- Was man gehört hat, vergisst man wieder.
- Was man gesehen hat, daran erinnert man sich.
- Was man gemacht hat, das kann man.

Nicht zuletzt aus diesen Gründen wurde Ende der 70er/Anfang der 80er Jahre eine Technik und Methodik entwickelt, bei der die Ideen zunächst auf Karten gesammelt und dann aufgehängt, strukturiert und bewertet wurde:

2. Die Kartenabfrage : Der Ablauf einer Kartenabfrage

1	<u>Frage stellen</u>	und Antwort auf Packpapier notieren (bzw. vorbereitete Tafel einsetzen)
2	Kartenabfrage	auf Karten schreiben lassen, was dazu einfällt,
3	ggf. Auswahl und Sortierung nach Wichtigkeit durch jeden Teilnehmer selbst	wenn offensichtlich ist, dass es zu viele Karten werden
4	Einsammeln und aufhängen	unsortiert aufhängen, dabei Karteninhalt vorlesen
5	<u>Clustern</u>	Gruppieren der Karten, dabei Interaktion mit allen Teilnehmern, Überschriften zu den Clustern finden, Mehrfachnennungen übereinander hängen, offene und nicht clusterbare Punkte seitlich hängen, noch keine Kritik üben
6	Ergänzen und Kritik	"Was fehlt?" Vorlesen der Gruppen, ggf. Nachfrage mit der Bitte um Konkretisierung oder deutlichere Formulierung ("Wie ist das gemeint?"), weniger Relevantes ggf. wegnehmen, dabei nicht brüskieren
7	ggf. bewerten	Punkte kleben

3. Darstellungsformen und Schreibregeln

Damit alle Schüler alles lesen können, ist das Einhalten einiger Schreibregeln notwendig. Auf dem Packpapier sind mit den verschiedenen Karten verschiedenste optische Darstellungsformen einsetzbar. Die Abbildung gibt einen Überblick über gängige Visualisierungselemente. Grundsätzlich ist hier der Phantasie der Moderatoren und Teilnehmer nur die Grenze der Lesbarkeit gesetzt.

Schrift in der Visualisierung

Maxime

Blöcke mit
Stichworten bilden

✍️ stets hier
beginnen

Groß- u. Klein-
buchstaben verwenden

gedrängt schreiben,
aber nicht dünn

kurze Ober- und
Unterlängen

Gründe

um den Text
schneller zu erfassen

um Platz für Ergänz.
zu lassen

um schneller lesen zu
können

um Platz zu
erhalten

um Platz zu
sparen

Die Handhabung des Filzstiftes muss geübt werden. Man muss die Breitseite und nicht die Spitze benutzen.

Fehler

Die Schrift ist zu klein und zu individuell

**GROSSBUCHSTABEN
SIND SCHWER ZU
ENTZIFFERN**

Viel zu dünne Schrift
im Verhältnis zur
Schriftgröße

**G a n z e S ä t z
e w e i t g e s c h
r i e b e n b r a u c h e n
v i e l P l a t z**

Oberziel

aus 8 m noch gut lesbar