

Studierpersönlichkeit Materialsammlung

Kategorie: Offenheit (Kreativität und Neugier)

Methode: Superheld:in Brainstorming



Bildquelle: freepic @macrovector

Diese Handreichung ist im Projekt SKILL - studierendenzentriert | kollaborativ | innovativ | Lehren und Lernen an der Universität Bremen in Zusammenarbeit mit der Studierwerkstatt der Universität Bremen entstanden.

Das Projekt wurde von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre im Rahmen der Förderlinie „Hochschullehre durch Digitalisierung stärken“ von August 2021 bis Dezember 2025 gefördert.

1. Kurzbeschreibung der Methode:

Das Superheld:in Brainstorming (auch Figuring Storming) soll dabei helfen, in einem Ideenfindungsprozess gedanklichen Zugriff auf neue Perspektiven zu erhalten; d.h. auf andere Denkmuster zuzugreifen als die, die man üblicherweise, zumeist unbewusst, bevorzugt. Dazu wird die Frage gestellt: Was würde „XY“ tun, um das Problem „P“ zu lösen? Die Methode wird in der Gruppe (idealerweise bis 6 Personen) angewendet, kann aber auch allein genutzt werden.

Gewählt werden kann zum Beispiel die Perspektive eines Superhelden wie Superman. Es kann aber auch die Perspektive von genialen Persönlichkeiten, persönlichen Vorbildern, Kindheitshelden, erfolgreichen Organisationen oder Unternehmen u. a. gewählt werden. Die Auswahl trifft jeder in der Gruppe für sich individuell.

Empfohlene Dauer: ca. 30 Minuten

2. Vorbereitung:

- Um die Methode anzuwenden sollte vorab ein konkretes Problem formuliert werden, für das Lösungsideen erarbeitet werden sollen.
- Es sollten Zettel und Stifte bereitgelegt werden, so dass die Ideen mitgeschrieben werden können. Am besten wird eine Idee pro Zettel aufgeschrieben (z.B. auf einfache, geviertezte Zettel, Post-its oder Metaplanwandkarten). Die Antworten können auch auf einem digitalen Whiteboard (z.B. Conceptboard) zusammengetragen werden.

3. Durchführung:

- Zunächst haben alle Teilnehmenden 10 Minuten Zeit, um sich eine Perspektive auszusuchen und erste Ideen (möglichst gut leserlich) auf Zettel zu notieren.
- In der Gruppe werden die Ideen anschließend kurz und knapp vorgestellt und für alle sichtbar aufgehängt oder ausgelegt.
- Dann wird das Brainstorming gemeinsam 10 bis 20 Minuten fortgeführt. Die bisher gesammelten Ideen können dabei als Inspirationsquelle dienen.

Tipps und Hinweise:

- Die Ideen dürfen unsinnig oder absurd erscheinen. Oft entstehen gute Einfälle, wenn das Gehirn „ausschweifen“ darf.
- Um in der Gruppe zu entscheiden, welche der gesammelten Ideen weiterverfolgt werden, kann die Methode Dotvoting / Dotmocracy angewendet werden. Dazu erhalten alle Teilnehmenden drei Stimmen (z.B. als Klebepunkte), mit denen sie

abstimmen können, welche Ideen ihnen am besten gefallen. Die Punkte werden direkt auf die Ideen geklebt (oder gemalt). Alle Stimmen können für eine Idee verwendet oder auf mehrere aufgeteilt werden.

Quellenhinweise und -empfehlungen

Josine Gouwens / Rozemarijn Dols (2022): 75 Übungen für Brainstorming und Ideenfindung im Team, Göttingen: Hogrefe.

Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer (Hrsg.) (2020): Das Design Thinking Toolbook. Die besten Werkzeuge & Methoden, München: Vahlen.