

# Verbesserungsvorschläge für die eigene Stadt entwickeln



In diesem Modul entwickeln die Schüler:innen mithilfe verschiedener zur Verfügung stehender Kreativitätsmethoden innovative Ideen für (bereits identifizierte) städtische Herausforderungen, ohne dabei den Anspruch auf Umsetzbarkeit berücksichtigen zu müssen. Die Schüler:innen können sich dabei auf eine Herausforderung bzw. einen Trend festlegen oder zunächst frei überlegen. Nachfolgend werden vier Methoden vorgestellt, die die Schüler:innen in ihrem Ideenfindungsprozess unterstützen sollen. Sie können selbst entscheiden, welche Methode Sie mit Ihren Schüler:innen umsetzen wollen. Möglicherweise entscheiden sich die Schüler:innen auch für unterschiedliche Methoden.

## Methoden

### 1 WALT-DISNEY-METHODE<sup>1</sup>

Zeit: ca. 10–15 min für jede Perspektive; Kleingruppen

#### Erklärung und Ablauf

Um Ideen zu generieren, realitätsorientiert weiterzuentwickeln und Entscheidungen zu treffen, betrachten die Schüler:innen eine Idee aus drei verschiedenen, sich ergänzenden Perspektiven. Die Schüler:innen durchlaufen die Rollen (je 10–15 min) in der unten genannten Reihenfolge und wiederholen den Kreislauf so oft, bis keine neuen Ergebnisse mehr aufkommen.

- 1. Träumer:in:** Alles ist möglich! Sei subjektiv und enthusiastisch. Kreiere positive und wünschenswerte Situationen.
- 2. Realist:in:** Denke logisch und systematisch über die Ideen und Kritikpunkte nach. Überarbeite bzw. streiche absolut unrealistische oder nicht umsetzbare Ideen.
- 3. Kritiker:in:** Formuliere konstruktive und positive Kritik, die hilft, mögliche Fehlerquellen zu identifizieren und die entwickelten Ideen zu verbessern.



**ZIELGRUPPE**  
ab Klasse 9



**ZEITRAHMEN**  
abhängig von  
Methodenauswahl



#### DIFFERENZIERUNG

Wenn die Schüler:innen zu diesem Zeitpunkt bereits Herausforderungen und Trends für ihre eigene Stadt identifiziert haben (z. B. in Modul 2), eignen sich insbesondere die Walt-Disney-Methode und das 25/10 Crowdsourcing. Sollte dies nicht der Fall sein, zum Beispiel weil sie den Fokus in Phase eins stärker auf das Grundkonzept OIC gelegt haben (Modul 1), kann der Ideenfindungsprozess jedoch auch frei und ohne Fokussierung auf bestimmte Herausforderungen erfolgen. In diesem Fall eignen sich insbesondere das Innovations-ABC und das Innovations-Bingo, da hier noch keine Fokussierung auf eine spezifische Herausforderung bzw. einen spezifischen Trend erforderlich ist. Insbesondere das Innovations-Bingo regt die Schüler:innen dazu an, aus verschiedenen Perspektiven in verschiedene Richtungen und damit out of the box zu denken.



**SOZIALFORM**  
je nach Methode Einzel-  
und/oder Gruppenarbeit

**ACHTUNG**  
Die Module 4 und 5 sind für  
die Unterrichtsgestaltung  
zum Thema OIC elementar.  
Mindestens eines sollte  
auf jeden Fall verwendet  
werden.



## 2 25/10 CROWDSOURCING<sup>2</sup>

Zeit: ca. 5 min für die Ideenfindung; 5 min für jede Bewertungsrunde; mind. 6 Personen

### Erklärung und Ablauf

Mutige Ideen in kurzer Zeit generieren, sichten und priorisieren! Die Fragestellung, die für alle gut sichtbar formuliert wird (z. B. an der Tafel oder dem Whiteboard):

Wenn du zehnmal mutiger wärst, welche verrückte Idee würdest du vorschlagen, um deine eigene Stadt zu verbessern?

1. Alle Beteiligten schreiben ihre verrückteste Idee mit einer Überschrift und wenigen Sätzen auf eine Karte und legen diese auf ihren Platz.
2. Alle Beteiligten wandern durch den Raum und lesen die Karten kurz durch.
3. Auf ein Signal hin nehmen alle einen Platz ein, auf dem eine Karte liegt (nicht den eigenen), und bewerten die dortige Idee (1–5 Punkte). Die Bewertung wird auf der Rückseite der Karte notiert.
4. Schritt 3 wird noch viermal wiederholt.
5. Die Punktzahlen auf den Karten werden zusammengezählt und notiert. Anschließend werden anhand der ermittelten Punktwerte die Top-5-Ideen identifiziert.

### Weiterführende Hinweise und Umsetzungsalternativen

- Die x besten Ideen (die Anzahl ist abhängig von der Größe der Lerngruppe) werden in den weiteren Modulen weiterverfolgt.
- Nach Ende des Auswahlprozesses erhalten die Schüler:innen Post-its und können die vorliegenden Ideen mit weiteren Aspekten anreichern, z. B. Für welche Zielgruppe wäre das interessant? Wen müssen wir fragen? Worauf müssen wir achten?

## 3 INNOVATIONS-ABC<sup>3</sup>

Zeit: ca. 20 min für die Bearbeitung des ABCs; ca. 15 min Austausch und Entscheidung

### Erklärung und Ablauf

Aufgabe: Versuche in max. 20 min, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Titel für eine Innovation für deine Stadt zu notieren. Wenn du noch mehr Ideen hast, kannst du natürlich auch mehrere Titel zu einem Buchstaben notieren.

Setzt euch in einer Kleingruppe zusammen (ca. 4 Personen) und markiert auf den ABCs der anderen die zwei Ideen, die ihr am interessantesten findet.

### Umsetzungsmöglichkeiten

- In Einzelarbeit
- In Teams: Die Lerngruppe wird in zwei oder mehr Teams aufgeteilt. Das ABC wird z. B. an der Tafel aufgezeichnet. Jedes Team erhält Post-its (jedes Team in einer anderen Farbe) und notiert die entsprechenden Ideen und klebt sie zu dem passenden Buchstaben. Die Gruppe, die zuerst alle Buchstaben bearbeitet hat, gewinnt.



**ZIELGRUPPE**  
ab Klasse 9



**ZEITRAHMEN**  
abhängig von  
Methodenauswahl



### DIFFERENZIERUNG

Wenn die Schüler:innen zu diesem Zeitpunkt bereits Herausforderungen und Trends für ihre eigene Stadt identifiziert haben (z. B. in Modul 2), eignen sich insbesondere die Walt-Disney-Methode und das 25/10 Crowdsourcing. Sollte dies nicht der Fall sein, zum Beispiel weil sie den Fokus in Phase eins stärker auf das Grundkonzept OIC gelegt haben (Modul 1), kann der Ideenfindungsprozess jedoch auch frei und ohne Fokussierung auf bestimmte Herausforderungen erfolgen. In diesem Fall eignen sich insbesondere das Innovations-ABC und das Innovations-Bingo, da hier noch keine Fokussierung auf eine spezifische Herausforderung bzw. einen spezifischen Trend erforderlich ist. Insbesondere das Innovations-Bingo regt die Schüler:innen dazu an, aus verschiedenen Perspektiven in verschiedene Richtungen und damit out of the box zu denken.



**SOZIALFORM**  
je nach Methode Einzel-  
und/oder Gruppenarbeit

**ACHTUNG**  
Die Module 4 und 5 sind für  
die Unterrichtsgestaltung  
zum Thema OIC elementar.  
Mindestens eines sollte  
auf jeden Fall verwendet  
werden.



<sup>2</sup> Lipmanowicz, H./McCandless, K.: Liberating Structures – Innovation durch echte Zusammenarbeit, [online] <https://liberatingstructures.de/liberating-structures-menue/2510-crowdsourcing/> (30.10.2023)

<sup>3</sup> In Anlehnung an: Fischer, C./Hillmann, D./Kaiser-Haas, M./Konrad, M. (2021): Strategien selbstregulierten Lernens in der individuellen Förderung. Ein Praxishandbuch zum Förder-Förder-Projekt. Münster: Waxmann.



## 4 INNOVATIONS-BINGO

Zeit: ca. 45 min

### Erklärung und Ablauf

Aufgaben (werden als Bingo-Spielkarte dargestellt), z. B.:

1. Finde einen Titel für eine innovative Idee im Bereich Mobilität.
2. Stell dir vor, du wärst ein Tier. Was würde dir in deiner Stadt ein besseres Leben ermöglichen? (Beispielantworten: mehr Grünflächen, Wildblumenwiesen, Futterspender für Vögel etc.)
3. Vervollständige den folgenden Satz: 2030 soll es in unserer Stadt / soll unsere Stadt ...
4. Denke dir ein futuristisches Transportmittel für die Stadt aus, das keine Straßen benötigt.
5. Wenn Geld und Ressourcen keine Rolle spielen würden, welche Herausforderung würdest du sofort lösen?

Für die Rechercheaufgaben dürfen die Schüler:innen ihre Smartphones oder Tablets nutzen.

### Umsetzungsmöglichkeiten

- Auf einem Blatt Papier als Einzel- oder Partnerarbeit (wenn die ersten x Personen (ca. 15–20 % der Gesamtgruppe) „Bingo!“ gerufen haben, endet das Spiel und die fertig gewordenen Personen stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor.
- Als größere Gruppe (Bingo-Feld wird an die Tafel gemalt und die Felder werden durchnummeriert); die Schüler:innen bearbeiten die Aufgaben und pinnen ihre Ergebnisse an die Tafel. Die Gruppe, die zuerst drei Durchgänge für sich entscheiden kann, gewinnt. Regeln: Alle Felder dürfen dabei von allen Teams belegt werden; eine Reihe, in der schon drei Felder durch das eigene Team belegt wurden, darf von diesem Team in den nächsten Runden nicht weiterbespielt werden.



**ZIELGRUPPE**  
ab Klasse 9



**ZEITRAHMEN**  
abhängig von  
Methodenauswahl



### DIFFERENZIERUNG

Wenn die Schüler:innen zu diesem Zeitpunkt bereits Herausforderungen und Trends für ihre eigene Stadt identifiziert haben (z. B. in Modul 2), eignen sich insbesondere die Walt-Disney-Methode und das 25/10 Crowdsourcing. Sollte dies nicht der Fall sein, zum Beispiel weil sie den Fokus in Phase eins stärker auf das Grundkonzept OIC gelegt haben (Modul 1), kann der Ideenfindungsprozess jedoch auch frei und ohne Fokussierung auf bestimmte Herausforderungen erfolgen. In diesem Fall eignen sich insbesondere das Innovations-ABC und das Innovations-Bingo, da hier noch keine Fokussierung auf eine spezifische Herausforderung bzw. einen spezifischen Trend erforderlich ist. Insbesondere das Innovations-Bingo regt die Schüler:innen dazu an, aus verschiedenen Perspektiven in verschiedene Richtungen und damit out of the box zu denken.



**SOZIALFORM**  
je nach Methode Einzel-  
und/oder Gruppenarbeit

**ACHTUNG**  
Die Module 4 und 5 sind für  
die Unterrichtsgestaltung  
zum Thema OIC elementar.  
Mindestens eines sollte  
auf jeden Fall verwendet  
werden.