

Sozialform				Kompetenzen				Basismodell des Lernens				
Plenum	Gruppe	Partner	Einzel	Sach	Selbst	Methode	Sozial	Wissen	Erfahrung	Handlung	Reflexion	Lösung

>> Pinnwandkarten

Schulform: Erwachsenenbildung, Primarbereich, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II

Lehrerrolle: anleiten, Impulse geben

Schülerrolle: Karten ausfüllen, Ideen diskutieren

Material

Anschauungsmaterial (Bilder etc.), Kärtchen, Pinnwand bzw. Tafel, Stecknadeln oder Magnete

Beschreibung:

Die Lehrperson wirft eine Fragestellung in den Raum. Zu dieser Fragestellung notieren die Teilnehmer*innen der Gruppe ihre Ideen oder Vorschläge auf eine Karteikarte. Die Karteikarten werden an die Pinnwand geheftet. Anschließend folgt die Diskussion der Ideen im Plenum. Während der Diskussion stellt sich heraus, welche Ideen von der breiten Mehrheit akzeptiert werden. Andere Ideen werden aussortiert und dadurch das Tafelbild reduziert. Die verbleibenden Ideen können strukturiert werden und für die weitere Bearbeitung, Verbesserung und Diskussion der Fragestellung verwendet werden.

Differenzierungsmöglichkeiten

Zur Berücksichtigung der jeweiligen Lernstände kann der Schwierigkeitsgrad der Fragestellung an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden.

Variation

Anstatt einer Pinnwand und Nadeln können auch eine Tafel und Magnete oder Kreppband verwendet werden. Die Ideenfixierung muss nicht zwangsläufig in schriftlicher Form erfolgen, sondern kann auch in Form von Bildern und Zeichnungen geschehen.

Tipps

Farbige Karteikärtchen wirken ansprechender und unterstützen kreative Denkprozesse.

Quellen

Burkhard Heidenberger <http://www.zeitblueten.com/news/kreativitaetstechniken/#Pinnwandkarten> (Zugriff am 07.06.2016)

3M: Science. Applied to Life. 2016. //die-erfinder.3mdeutschland.de/innovationsprozesse/kreativitat-auf-knopfdruck-methoden-fuer-geniale-gedankenspruenge (Zugriff am 07.06.16)