

Tinkering / Bricolage

Kreativmethoden

Beschreibung

Tinkering bedeutet so viel wie tüfteln. Wie bei der Fernsehfigur MacGyver ist damit gemeint, dass die zur Verfügung stehenden Ressourcen und Materialien zur Problemlösung anpasst und für die eigenen Bedürfnisse zweckentfremdet werden. In der Anthropologie wird für dieses Vorgehen der Begriff Bricolage (vom französischen bricoler für herumbasteln) benutzt. Charakteristisch für Tinkering ist die Problemorientierung und eine experimentierfreudige Lösungssuche, wobei mehr der Prozess als ein perfektes Produkt im Fokus steht.

Vorgehen

1. Konkrete Problemstellung identifizieren
2. Unterschiedliches Material und Werkzeug bereitstellen oder mitbringen lassen (Stichwort: Upcycling)
3. Raum und Zeit zum Tüfteln eröffnen

Beispiele

<https://www.deichtorhallen.de/halle4/basics-bricolage>



Designpoker

Kreativmethoden

Beschreibung

Der Designer Andreas Brandolini entwickelte diese Methode in den 80er-Jahren. Durch das Spiel mit dem Zufall können ungewöhnliche Ideen und ganz neue Lösungen für bereits oft bearbeitete Felder und eingefahrene Konzepte gefunden werden. Die Methode regt in hohem Maße die Kreativität an und eröffnet einen neuen Blick auf das jeweilige Problemfeld.

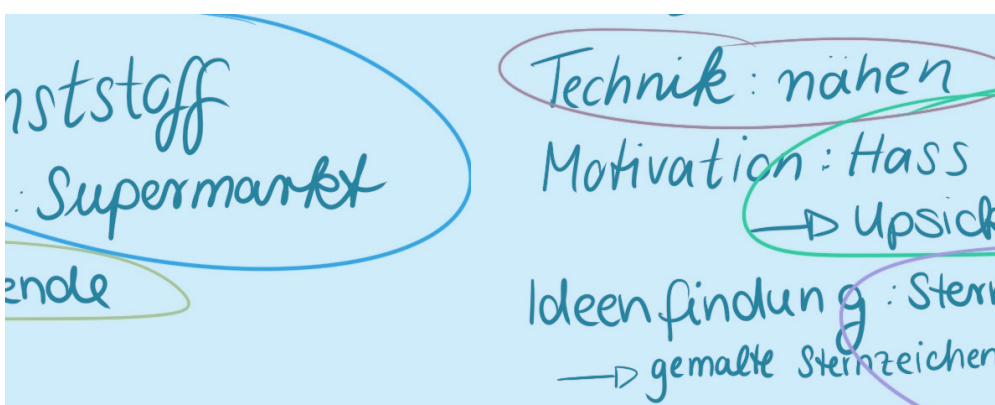
Vorgehen

1. Die sechs wichtigsten Kriterien für das Produkt festlegen
2. Karteikarten vorbereiten, pro Kriterium so viele Karten mit unterschiedlichen Möglichkeiten wie Teilnehmende
3. Aus jeder Kategorie eine Karte ziehen (wie beim Poker dürfen zwei Karten getauscht werden)

Beispiele

<https://www.ableton.com/de/blog/creativity-through-constraints/>

<https://kunst-unterrichten.de/unterricht/methoden/kreative-prozesse/>



Gamification: Quests

Kreativmethoden

Beschreibung

Gamification beschreibt die Übertragung von Spielprinzipien in einen nicht-spielerischen Zusammenhang. Da es sich dabei eigentlich um ein ganzes Methodenbündel handelt, soll hier nur die Variante der Quest herausgegriffen werden. Diese sorgt für eine kreative Neudeutung der vorliegenden Aufgabenstellung, indem eine Erzählung oder ein Weltmodell mit ihr verknüpft werden. Methoden der Gamification gelten als motivierend, inspirierend, den Austausch fördernd und kreativ im Sinne des Einnehmens einer neuen Perspektive.

Vorgehen

1. Den Ablauf zur Problemlösung inklusive Zielbedingung gemeinsam festlegen.
2. Gemeinsam eine Welt mit dazugehöriger Erzählung erfinden, die mit der Aufgabe kompatibel ist, aber sie anders beschreibt.
3. Den Ablauf innerhalb der Welt-Metapher hinterfragen, umstellen, verändern, um zu probieren, ob das Ziel auch anders zu erreichen ist.

Beispiele

<https://digital-spielend-lernen.de/gamifiziertes-lernen-in-der-schule-quest-basiertes-lernen>

