

Methodentipp für Lehrer*innen

Die Walt Disney Methode

Schüler*innen entwickeln Projektideen

LdE-Qualitätsstandards:	Partizipation, Realer Bedarf
Dauer:	45 Minuten
Kombinationsmöglichkeit mit anderen Materialien:	Folgende Methoden können bei der Auswahl einer Engagement-Idee unterstützen: Methodentipp: Leinen los: Projektsegel setzen! Methodentipp: Punkt für Punkt zum gemeinsamen Engagement

Kurzbeschreibung

Bei dieser an der Arbeitsweise von Walt Disney orientierten Kreativübung beleuchten Schüler*innen Lösungsideen aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Hierfür nehmen Kleingruppen in drei Phasen gemeinsam eine unterschiedliche Rolle ein.

Die Phase der Träumenden

Schüler*innen entwickeln Ideen und Visionen, wie sie [die Herausforderung] angehen können. Fokus ist also die Frage „Was?“ – und das Leitprinzip ist „Alles ist möglich“.

Die Phase der Realist*innen

Der Fokus ist hier die Frage „Wie?“ und das Leitprinzip ist, so zu handeln, als ob der Traum erreichbar ist. Die Schüler*innen überlegen: wie könnten die Ideen/Visionen der Träumenden umgesetzt werden? Welche Ressourcen haben wir, was fehlt uns noch?

Die Phase der Kritiker*innen

Die Schüler*innen fokussieren, ob der Aufwand sich lohnt und welche Stärken und Schwächen die Idee (noch) mit sich bringt.

Ablauf

Vorbereitung

- Voraussetzung ist, dass die Schüler*innen eine bestimmte Herausforderung, die sie in dem Engagement bearbeiten wollen, klar identifiziert haben.
- Organisieren Sie die Tische im Klassenzimmer so, dass Kleingruppen ungestört voneinander arbeiten können.
- Halten Sie das Arbeitsblatt „Walt Disneys Geheimmethode“ für die Schüler*innen bereit.

Durchführung

2

1. Gehen Sie sicher, dass alle Schüler*innen die Herausforderung, auf die sie mit dem Engagement reagieren möchten, erfasst haben.
2. Erläutern Sie die Methode (siehe Arbeitsblatt).
3. Die Schüler*innen nehmen zunächst die Rolle der Träumenden ein. Vor dem Wechsel in die jeweils nächste Rolle, empfehlen wir einen Ortswechsel, z. B. durch ein Rotieren der Gruppen in eine andere Ecke des Raumes. Hierdurch wird der Rollenwechsel erleichtert. Auf die Phase der Realist*innen erfolgt erneut der Rollenwechsel in die Phase der Kritiker*innen.
4. Jede Gruppe stellt ihre Idee(n) im Plenum vor und empfängt Nachfragen, Impulse und Feedback aus der Klasse. Wir empfehlen im Anschluss die Methode mit der Klasse zu reflektieren.

Hinweise

Die Methode erlaubt, dass Rollenbilder innerhalb der Klasse aufgebrochen werden. Aus dem/der „Spinner*in“ kann der/die Visionär*in oder der/die Ideenlieferant*in werden. Aus dem/der ewigen Nörgler*in wird im Prozess ein/eine Controller*in oder der/die konstruktive Kritiker*in. Die Methode macht deutlich, dass Kreativität davon abhängt, wie kreativ man glaubt zu sein und dass die Erlaubnis, selbst unterschiedliche Positionen einzunehmen oder in einer Klasse zu verteilen, Ressourcen eröffnet. Die Methode setzt ein positives und offenes Lernklima voraus, bei der alle eingeladen sind, sich mit verschiedenen Meinungen an Diskussionsprozessen zu beteiligen. Sie fördert Abstraktionsfähigkeit, Empathie und die Fähigkeit, sich bewusst auf Rollen einlassen zu können.

3

Lesetipp

Neumann-Wirsig, Heidi (2021). Lösungsorientierte Supervisionstools. Bonn: ManagerSeminare Verlags GmbH

Seifert, Anne, Zentner, Sandra & Nagy, Franziska (2019). Praxisbuch Service-Learning: Lernen durch Engagement an Schulen (2.Auflage). Weinheim, Basel: Beltz Verlag

Wehrle, M. (2021). Die 500 besten Coaching Fragen. Bonn: ManagerSeminare Verlags GmbH

Walt Disneys Geheimstrategie

Worum geht es?

Mit dieser Methode entwickelt ihr Lösungsansätze für eine Herausforderung. Ihr nehmt dabei nacheinander drei verschiedene Rollen ein: die Träumenden, die Realist*innen, die Kritiker*innen.

Durchführung

1. Lest euch die Beschreibung der einzelnen Rollen durch.

Rollenbeschreibungen

4

Rolle 1: Die Träumenden – alles ist erlaubt!

Definiert ein Ziel und legt fest, was die Idee bewirken soll.

Entwickelt Ideen für die Umsetzung. Es ist egal, ob die Umsetzung realistisch ist.

Rolle 2: Die Realist*innen planen die konkrete Umsetzung

Diskutiert, welche Ideen der Träumenden ihr verfolgen wollt.

Definiert Aufgaben und erstellt einen Zeitplan für die Umsetzung der Ideen.

Überlegt gemeinsam: Welche Ressourcen haben wir? Wo können wir uns noch weitere Unterstützung holen?

Rolle 3: Die Kritiker*innen suchen Stärken und Schwächen der Idee

Diskutiert, ob sich die Idee lohnt: Trägt sie zu Lösung der Herausforderung bei?

Wägt ab, welche Stärken und Schwächen die Ideen haben. Was wurde übersehen?

Prüft, ob die Idee vertretbar ist. Anders gefragt: Lohnt sich der Aufwand?

2. Verteilt Aufgaben im Team. Ihr braucht:

- **Zeitwächter*innen:** Sie achten auf die Zeit.
- **Journalist*innen:** Sie schreiben die wichtigsten Ergebnisse mit.
- **Eine Moderation** Die Moderation achtet auf die Einhaltung der Phasen und ermutigt alle zur Beteiligung am Gespräch.

3. Los geht's. Nehmt gemeinsam als Team eine Rolle pro Phase ein. Jede Phase dauert 12 Minuten.

Phase 1: Alle denken aus der Rolle der Träumenden.

Phase 2: Alle denken aus der Rolle der Realist*innen.

Phase 3: Alle denken aus der Rolle der Kritiker*innen.

Der Extra-Tipp

Achtet genau darauf, die einzelnen Rollen zu trennen. Erlaubt euch in der Phase der Träumenden alle Gedanken – eure Fantasie hat keine Grenzen!

Wechselt nach jeder Phase den Ort. Das kann eine andere Ecke des Klassenraums sein, ein Nebenzimmer, der Schulhof. Das hilft euch, in die neue Rolle zu schlüpfen. Ihr könnt auch nach jeder Phase die Rollen einmal „abschütteln“.

Diese Fragen können euch helfen

Die Träumenden	Die Realist*innen	Die Kritiker*innen
Was wollen wir tun?	Wie genau wird die Idee umgesetzt?	Warum könnte jemand etwas gegen diese Idee haben?
Warum wollen wir das machen?	Wie werden wir erkennen, dass das Ziel erreicht ist?	Wer wird diese Idee beeinflussen?
Was versprechen wir uns davon?	Wer kann die einzelnen Aufgaben oder Schritte ausführen?	Inwiefern sind die getroffenen Vereinbarungen realistisch?
Wo soll die Idee uns in Zukunft hinbringen?	Wann wird das Ziel erreicht sein?	Wem nützt das Scheitern oder die Nicht-Umsetzung der Idee?
	Warum ist jeder der einzelnen Schritte wichtig?	Unter welchen Bedingungen würden wir die neue Idee nicht umsetzen wollen?

5

IMPRESSUM

Herausgeberin



Stiftung Lernen durch Engagement – Service-Learning in Deutschland SLIDE gGmbH
Brunnenstr. 29 | 10119 Berlin
www.lernen-durch-engagement.de
www.facebook.com/StiftungLdE | www.twitter.com//StiftungLdE

Autorin

Yasmin Fahimi

Hinweise zum Urheberrecht und zur Nutzung der in diesem Dokument enthaltenen Inhalte



Texte

Sofern im Dokument nicht anders angegeben, stehen die Texte dieses Dokumentes unter der folgenden Lizenz: Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License, abrufbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>. Eine Nutzung der Texte darf nur unter Einhaltung der Lizenzbedingungen der vorgenannten Lizenz erfolgen.

Bildmaterial, Icons und Logos

Sofern im Dokument nicht jeweils ausdrücklich angegeben, stehen sämtliches Bildmaterial, Icons und Logos **nicht** unter einer Creative Commons Lizenz. Jede Nutzung von Bildmaterial, Icons und Logos bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung der Stiftung Lernen durch Engagement. Bitte richten Sie Ihre Lizenzanfragen an: kommunikation@lernen-durch-engagement.de.