MODULBESCHREIBUNG

Kreative Teams: drei Methoden jenseits des Brainstormings

Adaptives Modul | ~20 min

Gut angeleitet entfaltet gemeinsame Kreativität den 1 + 1 = 3-Effekt kollektiver Intelligenz. Das Modul vereint drei wissenschaftlich fundierte Methoden, etwa das Brainwriting. Im Vergleich zu einer klassischen Gesprächsrunde liefert es 20 % mehr Ideen und 42 % mehr originelle Ideen. Zudem zeigt das Modul die fünf Voraussetzungen für eine erfolgreiche Kreativsession und die Tools, die sie lebendig machen, ob remote, hybrid oder mit KI.

LERNZIELE

01 Die vier Grenzen des klassischen Brainstormings erkennen, von der Selbstzensur bis zum Ankereffekt, der die Ideen vereinheitlicht.

02 Mit drei Methoden mehr Ideen zutage fördern: Brainwriting nach der Methode 6-3-5, Reverse Brainstorming (Kopfstandmethode) und 1-2-4-All.

03 Die fünf Bedingungen einer Kreativsession schaffen, von der richtigen Frage bis zum Moderator, der über die Regeln wacht.

04 Eine Session auf Distanz mit den passenden Tools moderieren und generative KI als Beschleuniger und kreativen Partner nutzen.

ZIELGRUPPE

Moderatoren und Teilnehmende von Kreativsessions, vor Ort wie auf Distanz, die gemeinsam bessere Ideen zutage fördern wollen.

- **Voraussetzungen:** keine

ABLAUF DES MODULS

Im Selbststudium, mit Übungen, die sich an die Lernenden anpassen.

1 **Selbsteinschätzung**: zu 9 Dimensionen, um die eigene Praxis einzuschätzen und gezielt zu üben.

2 **Expertenvideo**: von 10 Minuten, mit 3 Pausen zum Nachdenken.

3 **Praxissituationen**: 2 erste Situationen, ausgewählt nach der Selbsteinschätzung, dann 16 weitere zur freien Wahl. Zu jeder Antwort eine Rückmeldung zur Wirkung und eine Anregung, um weiterzukommen.

4 **Vorsatz mit Termin**: ein konkreter Schritt zum Ausprobieren, selbst formuliert oder aus den Vorschlägen gewählt.

5 **Merkblatt zum Herunterladen**: Kernpunkte, Fragen, Vorsatz, persönliche Notizen und Checklisten.

BEWERTUNG UND ABSCHLUSS

Bestehensgrenze: 80 %

In die Punktzahl fließen die Antworten auf die Praxissituationen, der formulierte Vorsatz und gegebenenfalls ergänzende Lernaktivitäten ein. Zum Bestehen sind ein Vorsatz und eine Punktzahl von mindestens 80 % erforderlich.

METHODEN & MODELLE

- Brainstorming – Alex Osborn (BBDO), bekannt geworden durch „Applied Imagination“ (1953)
- Brainwriting, darunter die Methode 6-3-5 – angelehnt an Bernd Rohrbach (1968)
- Design Sprint – Jake Knapp, Google Ventures (2016)
- Raster der fünf Bedingungen für eine Kreativsession und Musterregeln für die Session – Afthonios-Prinzip

QUELLEN & REFERENZEN

- Brucks & Levav – Nature: In Videokonferenzen entstehen weniger kreative Ideen
- Leigh Thompson (Kellogg) – „Creative Conspiracy“: Brainwriting bringt 20 % mehr Ideen und 42 % mehr originelle Ideen als mündliches Brainstorming
- Paulus et al. – Human Factors: Asynchrones Brainwriting bringt 71 % mehr Ideen pro Person und Minute
- Michael Diehl & Wolfgang Stroebe, „Productivity Loss in Brainstorming Groups: Toward the Solution of a Riddle“, Journal of Personality and Social Psychology (1987): Drei Mechanismen bremsen mündliches Brainstorming (Produktionsblockierung, Angst vor Bewertung, nachlassende Anstrengung); die Produktionsblockierung erklärt den Großteil des Verlusts

Ein Modul von Afthonios.com.

Inhalt geprüft am 13.10.2026