Die Worst-Case-Methode

Quelle: <http://lerntipps.lerntipp.at/die-worst-case-methode/> (11.1.2024)

Diese auch Umkehrmethode oder Kopfsteh-Technik wurde von [Edward de Bono](http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/PRAESENTATION/ideenfindung.shtml) als Kreativitätstechnik zur Lösung von Problemen entwickelt. Ihr Einsatz ist immer dann sinnvoll, wenn die Suche nach einer Idee mit umfangreichen Planungs- und Vorbereitungsaufgaben zusammenfällt. Dies kann sowohl im Alltag der Fall sein, zum Beispiel, wenn nicht nur ein Motto für die nächste Party gesucht wird, sondern diese auch noch organisiert werden muss. Aber auch in der Schule gibt es viele Möglichkeiten, die Kopfsteh-Technik anzuwenden, zum Beispiel, wenn eine Idee für das nächste Geschichtsreferat benötigt wird. Diese Methode dient der systematischen Ideensuche, um das Problem oder die Aufgabe, die gelöst werden soll, aus einem ganz neuen Blickwinkel heraus zu betrachten, das Problem einmal auf den Kopf zu stellen.
In einem ersten Durchgang werden in einer Brainstorming-Runde spontane Problemlösungen gesammelt und aufgeschrieben – am besten auf eine Tafel oder eine Pinnwand, damit alle Gruppenteilnehmer sehen können, welche Ideen schon genannt worden sind.
Jetzt wird die Aufgabe in ihr Gegenteil verkehrt, wobei man sich den schlimmsten Fall, der eintreten könnte (worst case), vorstellen soll. Zu dieser geänderten Fragestellung erfolgt nun ein weiteres Brainstorming, wobei auch die Ideen, die in dieser Runde zusammentragen werden, schriftlich festgehalten werden.
Abschließend wird jede gesammelte Idee wieder in ihre Gegenlösung übertragen, wobei sie nun als Lösungsansatz für die ursprüngliche Aufgabe dient.
Dadurch werden **Denkblockaden** aufgehoben und mehr Lösungen gefunden als ohne Anwendung der Umkehr-Technik.

Die Umkehr-Technik kann auch in einer Umkehr des **Betrachterhorizonts**, also in einem bewussten **Rollentausch**, eingesetzt werden. Als Polizist kann ich mich z.B. fragen, wie würde ein Verbrecher vorgehen, wodurch möglicherweise sehr wirksame präventive Maßnahmen gefunden werden können.

Placemat Activity

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Placemat_Activity> (11.1.2024)

Die **Placemat Activity** (engl. für [Platzdeckchen](https://de.wikipedia.org/wiki/Deckchen)) ist eine Form der [Gruppenarbeit](https://de.wikipedia.org/wiki/Gruppenunterricht) und ein Bestandteil des [Kooperativen Lernens](https://de.wikipedia.org/wiki/Kooperatives_Lernen). Im deutschen Sprachraum wird sie auch Platzdeckchenmethode genannt.

Die Klasse wird in (Schüler-)Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe besteht aus idealerweise vier Mitgliedern. Jede Gruppe erhält eine *Placemat*, das wie auf der Abbildung unten vorbereitet worden ist, damit vier Felder plus eins in der Mitte entstehen. Das Placemat hat eine Größe eines A3- oder A2-Papiers.



Placemat

Alle erhalten einen Auftrag zu einem bestimmten Thema, zum Beispiel: Was versteht ihr unter [Demokratie](https://de.wikipedia.org/wiki/Demokratie)? Jeder Teilnehmer schreibt seine Gedanken, Ideen oder Wissen auf seinem Teil des *Placemat* in einer vorher festgelegten Zeit – etwa fünf bis zehn Minuten.

Das klassische Vorgehen ist Folgendes:

1. Nachdenken und Schreiben: Jeder notiert in seinem Segment eigene Gedanken zu der Hauptfrage (Dauer etwa fünf Minuten)
2. Stummes Vergleichen: Jeder liest die Notizen der anderen und stellt nur Rückfragen bei Verständnisproblemen oder Leseschwierigkeiten (Dauer etwa fünf Minuten)
3. Teilen und Konsens finden: Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welche der genannten Gedanken in die Mitte des Blattes geschrieben werden. Hilfreich ist eine Begrenzung, etwa „Einigt euch auf fünf Hauptpunkte.“ Diese Hauptpunkte können dann auch noch priorisiert werden. (Dauer etwa zehn Minuten)

Abschließend [präsentiert](https://de.wikipedia.org/wiki/Referat_%28Vortrag%29) jede Gruppe ihre Arbeitsergebnisse der ganzen Klasse. Dazu kann in der Mitte auch eine Tageslichtprojektorfolie gelegt werden.