

<b>MODERATIONSTECHNIK</b>	<b>Vier-Schritte-Skizze</b>
<b>HAUPTZWECK / FOKUS</b>	#Design Sprint #Ideenfindung #Ideen #Konzepte
<b>PHASE</b>	#Aktion
<b>FÄHIGKEITEN / INHALT</b>	#Innovation #Improvisationsspiel #Kreativität
<b>ZEITRAHMEN</b>	#60-120 #>120 Minuten
<b>GRUPPENGROSSE</b>	#1-5 #6-15 Personen
<b>MODERATIONSNIVEAU</b>	Anfänger/-in
<b>LERNZONE</b>	Komfortzone

## Einführung

Die vierstufige Skizze ist eine Übung, die Menschen hilft, durchdachte Konzepte in einem strukturierten Prozess zu erstellen, der Folgendes umfasst:

1. Überprüfen der wichtigsten Informationen,
2. Beginn der Entwurfsarbeit auf Papier,
3. Berücksichtigen von mehreren Variationen,
4. Erarbeiten einer detaillierten Lösung.

Dieser Übung sollten andere Aktivitäten vorausgehen, welche es der Gruppe ermöglichen, die zu lösende Herausforderung möglichst klar zu definieren.

## Notwendige Werkzeuge (was Sie brauchen)

- ein Videokonferenz-Tool Ihrer Wahl
- ein [Online-Whiteboard-Tool](#), das die Verwendung einer großen, zoombaren Leinwand ermöglicht
- Papier und Stift



## Schritte

Um diese Übung effektiv nutzen zu können, sollten Sie bereits andere Aktivitäten mit der Gruppe abgeschlossen haben, in denen die wichtigsten Herausforderungen geklärt wurden, die es zu lösen gilt. Teilen Sie das Ergebnis dieser vorherigen Übungen über das Konferenztool oder verschicken Sie es an alle Teilnehmenden.

1. **Notizen.** Alle nehmen sich Papier und einen Stift. Geben Sie den Teilnehmenden 20 Minuten Zeit, um sich alles zu überlegen und zu notieren. (WKW-Fragen – „Wie können wir ...?“, Langfristige Ziele, Sprintfragen usw.). Ermutigen Sie die Leute, nicht ordentlich zu sein, die Notizen sind nur für sie selbst.

2. **Ideen.** Die Teilnehmenden sollen sich nun ihre Notizen noch einmal durchlesen und die zentralen Punkte in eine greifbarere Form bringen, indem sie Skizzen zeichnen. Geben Sie dafür weitere 20 Minuten Zeit.

Die gezeichneten Skizzen müssen nicht schön sein, sie sollen nur einen Ausgangspunkt bilden. Das Skizzieren soll den Teilnehmenden dabei helfen, sich einem endgültigen Entwurf anzunähern. Solange alle am Überlegen und Schreiben sind, ist die Gruppe auf einem guten Weg.

Die bis jetzt erarbeiteten Ideen und unordentlichen Skizzen behalten die Teilnehmenden nur für sich.

Wenn alle fertig sind, geben Sie den Teilnehmenden drei zusätzliche Minuten, um ihre Lieblingsideen zu identifizieren und einzukreisen. Im nächsten Schritt werden die Teilnehmenden an der Verfeinerung dieser Ideen arbeiten.

3. **Verrückte 8.** Wählen Sie eine Idee aus den erstellten Skizzen und variieren Sie diese, indem Sie die Idee auf acht verschiedene Weisen zeichnen. Verwenden Sie ein Blatt Papier, das in acht Quadrate unterteilt ist. Verbringen Sie 1 Minute pro Quadrat, während Sie versuchen, Ihre Idee jedes Mal auf neue Weise zu zeichnen. Warnen Sie die Teilnehmenden nach jeder verstrichenen Minute. Nach dieser Warnung müssen sie zum nächsten Feld vorrücken, unabhängig davon, ob sie fertig sind oder nicht.

Ermutigen Sie die Teammitglieder, in jedem 60-Sekunden-Slot etwas aufs Papier zu bringen: Bleib einfach in Bewegung, skizziere weiter!

Das Papier, das die Teilnehmenden erstellen, gehört nur ihnen und muss niemandem gezeigt werden. Der Zweck ist, einen Ausgangspunkt für die Lösungsskizze zu haben.

Während der Arbeit sollten sich die Teilnehmenden folgende Frage stellen:: „Was wäre eine andere gute Möglichkeit, dies zu tun?“ Machen Sie solange weiter, bis den Teilnehmenden keine weiteren Variationen mehr einfallen. Anschließend wählen Sie eine neue Idee aus und beginnen mit dieser Idee den Prozess erneut.

4. **Lösungsskizze.** Geben Sie den Teilnehmenden 40 Minuten, um das Konzept der möglichen Lösung, die sie im Sinn haben, in Form eines Storyboards zu skizzieren. Die Skizze muss vollständig selbsterklärend sein, denn die Teilnehmenden werden keine Gelegenheit haben, ihr Konzept zu erklären, wenn es der Gruppe vorgestellt wird.



Die Skizzen beschreiben oft eine Abfolge von Szenarien (z. B. ein dreistufiges Storyboard) und erstrecken sich daher typischerweise über mehrere zusammengeheftete Papierblätter, die mit Post-its und weiteren Erläuterungen auf den Skizzen ergänzt werden.

5. Wenn die Lösungsskizze fertig ist, sollen die Teilnehmenden von ihrer Skizze ein Foto in guter Qualität machen und dieses in einen freigegebenen Ordner hochladen, in dem dann alle Skizzen von allen eingesehen werden können.

## Tipps

- Bei der Durchführung dieser Aktivität wird davon ausgegangen, dass Sie zuvor in anderen Übungen das zu lösende Problem klar definiert haben (optional haben Sie bereits eine Lightning Demo-Sitzung durchgeführt).
- Es ist kein Zeichenwettbewerb! Hässlich ist in Ordnung. Nur klar sollte die Idee sein.
- Worte sind wichtig! Stellen Sie sicher, dass Sie neben Ihrer Skizze deutliche Erklärungen haben.
- Konzentrieren Sie sich nur auf eine Idee (stellen Sie sicher, dass die Teilnehmenden sich nicht verzetteln beim Versuch, eine allumfassende Lösung zu erarbeiten).

## Quelle

<https://www.thesprintbook.com/>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Haftungsausschluss: Die in dieser Veröffentlichung geäußerten Ansichten und Meinungen liegen in der alleinigen Verantwortung des/der Autor(s) und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Kommission wider.  
Entwickelt von FAVILLE-Partnerschaft. Alle Methoden & Tools © ihre jeweiligen Besitzer.