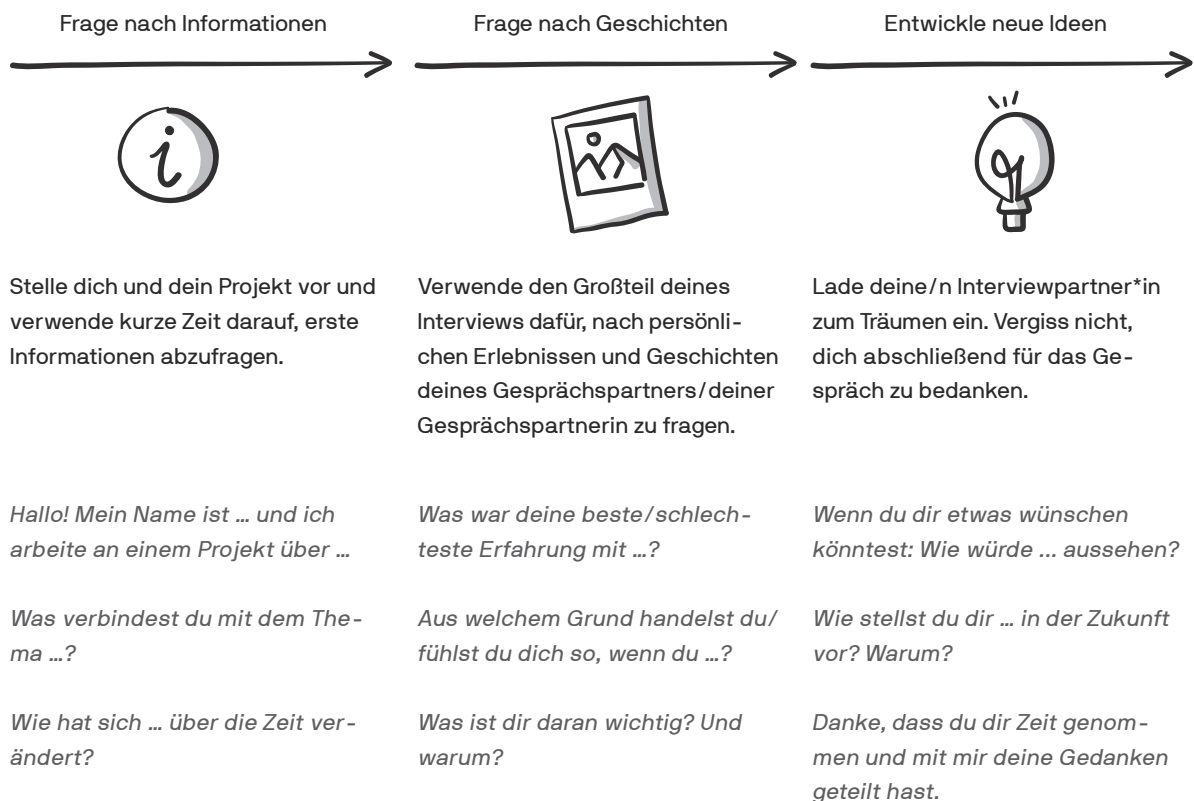
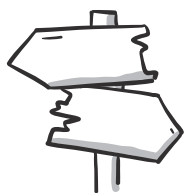


Interview-Tipps

Genau wie ein guter Film folgt auch ein gut geführtes Interview einer Dramaturgie und einem logischen Ablauf. Die folgenden Beispielfragen helfen bei der Durchführung deines Interviews.



Um ein erfolgreiches Interview zu führen, gibt es einige Dinge zu beachten. Folgende Tipps helfen dir, dich in deine/n Gesprächspartner*in hineinzufühlen:



Stelle offene Fragen, die deine/n Interviewpartner*in anregen, ausführlicher zu antworten.



Halte die Stille aus, wenn dein/e Interviewpartner*in über deine Frage nachdenkt.



Sprich maximal 20 Prozent der Zeit und lasse deine/n Interviewpartner*in 80 Prozent reden.



Hake bei Antworten nach und versuche den Grund für Gefühle oder das Verhalten deines Interviewpartners/deiner Interviewpartnerin zu finden.

NAME/-N:

Interview-Dokumentation

Findet heraus, was euer/eure Interviewpartner*in über eure Herausforderung denkt und fühlt. Er/Sie kann euch wichtige Informationen geben, um eine Idee zu entwickeln. Haltet die spannendsten Antworten auf Haftnotizen fest.

Interview 1

1 Wer ist euer/eure Interviewpartner*in? Wie sieht er/sie aus?



NAME: ALTER:

BERUF:

WOHNORT:

2 Notiert hier die wichtigsten Aussagen eures Interviewpartners/eurer Interviewpartnerin auf Haftnotizen.

Large dashed box for notes, containing a smaller dashed box representing sticky notes.

Interview 2

3 Wer ist euer/eure Interviewpartner*in? Wie sieht er/sie aus?



NAME: ALTER:

BERUF:

WOHNORT:

4 Notiert hier die wichtigsten Aussagen eures Interviewpartners/eurer Interviewpartnerin auf Haftnotizen.

Large dashed box for notes, containing a smaller dashed box representing sticky notes.

NAME/-N:

Ideen-Skizze

Diese Arbeitsvorlage hilft euch dabei, eure Idee weiter auszuarbeiten und festzuhalten.

1 Gebt eurer Idee einen Namen.

Empty box for naming the idea.

2 Zeichnet eure Idee.

Large empty box for drawing the idea.

3 Beschreibt eure Idee: Was sind die wichtigsten Funktionen?

Empty box for describing the idea's functions.

4 Was verbessert eure Idee in der Welt? Welches Problem löst eure Idee?

Empty box for describing the world improvement and problem solved.

Interviews vorbereiten und führen

Die SuS lernen, Empathie aufzubauen und Menschen mit ihren Problemen, Wünschen, Zielen und Bedürfnissen zu sehen. Es geht darum, Interviews vorzubereiten und durchzuführen, um Erlebnisse direkt Beteiligter zu erfahren und neue Erkenntnisse zum Thema zu gewinnen.

🎯 Ziel Die SuS planen und führen Interviews, um Probleme und Bedürfnisse von Menschen zu verstehen.

🕒 Dauer 60 min

👥 Anzahl ab 2 Personen

📌 Einsatzmöglichkeit Diese Methode eignet sich besonders gut, um den SuS neue Perspektiven auf eine Herausforderung zu geben. Sie sammeln unterschiedliche Haltungen und Einstellungen von Menschen. Dadurch werden Vorurteile und Klischees abgebaut.

📄 Material Papier, Stifte, AV Interview-Tipps (25), AV Interviewdokumentation (26)

Ablauf

Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1 Die LP bespricht im Plenum die Tipps für ein gutes Interview und erläutert kurz die Interview-Dramaturgie auf der [AV Interview-Tipps](#).
- 2 Die Teams besprechen zehn Minuten die Themen, die sie im Interview behandeln möchten, und sammeln erste Interviewfragen. Hierfür können auch Beispielfragen gemeinsam an der Tafel gesammelt oder die Fragen auf der [AV Interview-Tipps](#) genutzt werden.
- 3 Die Teams teilen sich gegebenenfalls in Untergruppen auf und weisen die Rollen für das erste Interview zu. Dafür gibt es die Interviewer*innen, die hauptsächlich die Fragen stellen, und als deren Unterstützung die Co-Interviewer*innen sowie die Schriftführer*innen, die die Antworten der interviewten Personen mitschreiben.
- 4 Die Teams führen das erste Interview, notieren dabei das Gehörte auf Haftnotizen und sichern diese auf der [AV Interviewdokumentation](#).
- 5 Nach dem Interview wechseln die Rollen, sodass jede/r Schüler*in einmal ein Gespräch geführt hat.
- 6 Anschließend teilen die Teams ihre Erkenntnisse aus den Interviews miteinander. Gleichfalls bietet sich eine gemeinsame Reflexion des Erlebten im Plenum an, beispielsweise zur Fragetechnik (Waren die Fragen verständlich und einfach zu beantworten?) oder zu den Interview-Erfahrungen allgemein.



Prototypen bauen

Das sogenannte »Prototyping« wird auch als »Denken mit den Händen« bezeichnet. Dabei setzen die SuS ihre Ideen in ein physisches Modell um. Prototypen machen eine Idee plastisch und erfahrbar. Sie eignen sich damit gut für das Einholen von Feedback oder für eine Ergebnispräsentation. Prototypen werden im Versuchslabor gebaut. Es ist erwünscht, zu experimentieren. Wenn ein Prototyp misslingt, ist das nicht schlimm, denn aus den Fehlern lernen die SuS.

🎯 Ziel Die SuS setzen ihre Ideen haptisch und visuell in einem Modell um und experimentieren mit verschiedenen Darstellungsformen und Materialien.

🕒 Dauer ab 25 min

📌 Einsatzmöglichkeit Das Prototyping eignet sich nach Brainstorming-Phasen. Prototypen helfen, schnell ein Gespür dafür zu entwickeln, welche Ideen funktionieren und wo noch Hürden bestehen.

👤 Anzahl ab 1 Person

📄 Material Wäscheklammern, Pfeifenputzer, Strohhalme, Legosteine, Luftballons, Papier, Schere, Klebeband, Knetmasse, Alu- und Frischhaltefolie, Kartons ... (je mehr Krimskrans, desto besser) siehe Tipps und Tricks im Leitfaden zum Einsatz der Zukunftsbox in der Schule

Ablauf

Die LP breitet auf einem Tisch zentral im Raum die Materialien wie ein Buffet aus. Vor Beginn erläutert die LP das Ziel, die Dauer und den Ablauf der Methode.

- 1** Die SuS schreiben die drei wichtigsten Funktionen ihrer Idee in drei Stichworten auf. Sie überlegen sich damit die Kernfunktionen, ohne die diese Idee nicht glückt. (Beispiel: Auto – Räder, Motor, Lenkrad)
- 2** Anschließend starten die SuS mit dem Experimentieren. Die LP weist darauf hin, keine umfangreichen »Konstruktionszeichnungen« anzufertigen, sondern sich direkt von den zur Verfügung stehenden Materialien inspirieren zu lassen. Beim Prototyping geht es nicht um Schönheit und Details, sondern um die Darstellung einer Idee. Die SuS sollen deshalb darauf achten, dass sämtliche Kernfunktionen im Prototyp erkennbar sind. Die 15-minütige Arbeitsphase beginnt.
- 3** Die LP signalisiert die verbleibenden zwei Minuten, in der die SuS ihre Prototypen finalisieren.
- 4** Nachdem die SuS ihre Prototypen gebaut haben, kann auch noch eine Feedbackrunde eingeplant werden. Dafür zeigen und erklären die SuS in Kleingruppen ihre Prototypen und spiegeln, was sie noch nicht verstanden haben, was sie an dem Modell mögen und was sie noch verbessern möchten. Dieses Feedback kann anschließend eingearbeitet werden, um die Prototypen zu verbessern.

