

**Alisa Poleshchuk &  
Xervenia Wagner**  
Hochschule Harz

# Brainstorming – vor Ort, online, hybrid.

**Eine Handreichung zur einfachen Umsetzung von  
Brainstorming-Methoden in analogen und digitalen  
Lehr-/Lernsettings.**



# Brainstorming – vor Ort, online, hybrid

**Beschreibung:** Bei einem Brainstorming werden Ideen zu einem Thema oder einer Frage entwickelt und gesammelt. Das Hauptmerkmal dieser Methode ist, dass die Ideen oder Assoziationen spontan geäußert und ohne Kritik gesammelt werden. Jede Idee ist willkommen und keine Aussage darf bewertet werden. Die Aussortierung, Beurteilung, Kategorisierung und Priorisierung sowie Diskussion geschieht erst in späteren Schritten.

Die Handreichung gibt einen Überblick über die drei Brainstorming-Varianten (mündlich, schriftlich, elektronisch) und welche dieser Varianten sich jeweils für das gewünschte Lehr-Lernsetting (vor Ort, online oder synchron-hybrid) eignet. Außerdem werden Informationen zu verwandten Methoden gegeben, die auf dem Prinzip des Brainstormings basieren oder Brainstorming-Phasen beinhalten.

**Didaktische Funktionen des Brainstormings:** Einstieg, Vorwissen aktivieren, Wissenserwerb, Wissensstrukturierung, Aufgabe lösen und Ergebnissicherung

**Geeignet für Sozialform:** Plenum, Gruppenarbeit, Paararbeit

## Inhalt

Übersicht Lehr-/Lernsettings .....	3
Varianten .....	4
Mündliches Brainstorming .....	4
Analoges schriftliches Brainstorming .....	5
Elektronisches schriftliches Brainstorming .....	5
Verwandte Methoden .....	7
Think-Pair-Share .....	7
Blitzlicht .....	7
Round Robin Brainwriting .....	7
6-3-5 Methode .....	9
Rollen-Brainstorming .....	9
Kopfstand-Methode/Reverse Brainstorming .....	10
ABC-Liste .....	10
Mindmapping .....	10
Literatur .....	11
Abbildungen .....	12

# Übersicht Lehr-/Lernsettings

Brainstorming lässt sich sowohl in der klassischen vor-Ort-Lehre als auch in online oder synchron-hybriden Veranstaltungen durchführen. Je nach Setting eignen sich die Varianten verbales Brainstorming, analoges schriftliches Brainstorming und/oder elektronisches schriftliches Brainstorming. Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die empfehlenswerten Kombinationen. Mit einem Klick auf die gewünschte Variante gelangen Sie ganz einfach zu den weiteren Erklärungen.

Tabelle 1: Überblick über die empfehlenswerten Brainstorming-Arten in verschiedenen Lehr-Lernsettings.

	<b>vor Ort</b>	<b>online</b>	<b>hybrid</b>
<b><u>mündliches Brainstorming</u></b>	<b>+</b>	<b>+</b> Kein spontanes Reinrufen, die TN sollen sich zu Wort melden	<b>(+)</b> Kein spontanes Reinrufen, die TN sollen sich zu Wort melden; auf ausgeglichenes Verhältnis achten (Beiträge von Vor-Ort- und Online-TN); Ergebnisse digital festhalten
<b><u>analoges schriftliches Brainstorming</u></b>	<b>+</b>	<b>-</b>	<b>(-)</b> Prinzipiell für die Vor-Ort-Gruppe möglich, Online-TN müssen dann elektronisches Brainstorming durchführen und die Ergebnisse miteinander geteilt werden; empfehlenswerter: elektronisches Brainstorming für alle TN
<b><u>elektronisches Brainstorming</u></b> <b><u>Audience Response Systeme</u></b>	<b>+</b> Für die Arbeit mit einem ARS reichen i.d.R. Smartphones aus, die die meisten Studierenden dabei haben	<b>+</b>	<b>+</b> Für die Arbeit mit einem ARS reichen i.d.R. Smartphones aus, die die meisten Studierenden auch vor Ort dabei haben; einfache Einbindung der Online-TN
<b><u>elektronisches Brainstorming</u></b> <b><u>kollaborative Boards oder Dokumente</u></b>	<b>(+)</b> TN benötigen je nach Tool Tablet oder Laptop	<b>+</b>	<b>(+)</b> TN vor Ort benötigen je nach Tool Tablet oder Laptop; einfache Einbindung der Online-TN

Abkürzungen: ARS - Audience Response Systeme, TN – Teilnehmende, LV - Lehrveranstaltung

# Varianten

Brainstorming kann „klassisch“ mündlich erfolgen, analog schriftlich durchgeführt oder schriftlich mithilfe von digitalen Tools umgesetzt werden. Die Varianten werden nachfolgend erklärt.

## Mündliches Brainstorming

Bei verbalem oder mündlichem Brainstorming werden Ideen mündlich geäußert und optional von einer Person dokumentiert. Die Ideen können entweder spontan oder der Reihe nach vorgetragen werden. Beide Vorgehensweisen bringen zwei wesentliche **Risiken** mit sich: **Bewertungsangst** und **Blocking-Effekt**.

Da beim verbalen Brainstorming keine Anonymität gegeben ist, könnten die Teilnehmenden **Bewertungsangst** entwickeln. Es besteht die Gefahr, dass sie sich entweder gar nicht äußern oder mögliche Ideen aus Angst vor negativer Bewertung zurückhalten (Gallupe et al., 1992, S. 352). Der **Blocking-Effekt** tritt auf, weil nicht alle gleichzeitig ihre Ideen einbringen können. Während jemand spricht, müssen andere ihre Gedanken im Gedächtnis behalten. Diese zusätzliche kognitive Belastung kann den Prozess der Ideenproduktion negativ beeinflussen (Nijstad & Stroebe, 2006, S. 188). Einer der Hauptvorteile des Brainstormings im Allgemeinen ist, dass die Beiträge anderer einen Anstoß für eigene Ideen geben können. Doch wenn die Teilnehmende sich mehr auf das Speichern eigener Ideen konzentrieren als auf aktives Zuhören und Weiterentwicklung der Ideen, führt das zur Produktivitätsrückgang.

Der Austausch, bei dem alle ihre Ideen spontan äußern, hat weitere Risiken. Erstens könnten sich zurückhaltende oder schüchterne Personen zurückziehen, sodass die Gruppe von ihren Ideen nicht profitieren kann. Zweitens kann bei größeren Gruppen das Phänomen des **sozialen Faulenzens** auftreten: Je mehr Menschen am Brainstorming teilnehmen, desto weniger verspüren Einzelne das Bedürfnis, sich zu beteiligen, und es kommt zu weniger Beiträgen pro Person. Dieser Effekt ist jedoch relativ gering (vgl. Nijstad & Stroebe, 2006, S. 188), und der wichtigste Faktor für die negativen Ergebnisse des verbalen Brainstormings (Verlust der Motivation zur Ideengenerierung, geringere Anzahl an generierten Ideen pro Gruppe, geringere empfundene Zufriedenheit mit dem Brainstorming) bleibt der Blocking-Effekt (vgl. Paulus & Kenworthy, 2019, S. 296). Daher liegt der Schwerpunkt vieler Studien auf der Suche nach Möglichkeiten, den Blocking-Effekt zu überwinden. Mögliche Lösungsansätze sind beispielsweise, mehr Zeit für die Entwicklung der Ideen einzuräumen, die Studierenden in Kleingruppen einzuteilen (ggf. die Think-Pair-Share-Methode anzuwenden) oder elektronisches Brainstorming durchzuführen.

Trotz der genannten Risiken bietet das mündliche Brainstorming auch wichtige Vorteile für den kreativen Prozess. Durch verbales Brainstorming wird die Möglichkeit eröffnet, nonverbale Hinweise zu nutzen. Körpersprache, Mimik und Gestik können helfen, Ideen besser zu vermitteln und die Emotionen hinter den Vorschlägen zu verstehen. Außerdem können Ideen in einem mündlichen Setting schnell und spontan geteilt werden, sodass weniger Zeit für innere Kritik und Analyse bleibt.

## Analoges schriftliches Brainstorming

Beim schriftlichen Brainstorming notieren die Teilnehmenden ihre Ideen **individuell auf Papier**, anstatt sie mündlich in der Gruppe zu äußern. Der typische Ablauf beginnt damit, dass die Lehrperson das zu bearbeitende Thema oder die Fragestellung vorstellt. Anschließend erhalten alle Teilnehmenden Papier und Stift (gut geeignet sind bspw. Moderationskarten), um ihre Gedanken in einer festgelegten Zeit (meist 5-10 Minuten) aufzuschreiben. Nach der individuellen Schreibphase können die Beiträge entweder in der Gruppe vorgestellt sowie diskutiert oder (anonym) gesammelt und an einer Pinnwand/einem Board ausgehängt werden.

Schriftliches Brainstorming ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie mit den Beiträgen der Studierenden weiterarbeiten wollen, da bereits alle Beiträge dokumentiert sind. Die schriftliche Durchführung ermöglicht es zudem, **Ideen in Ruhe und ungestört zu entwickeln**, ohne durch die Beiträge anderer beeinflusst zu werden. Zudem entfällt der „Wettbewerb“ um Redezeit, der beim spontanen verbalen Brainstorming auftreten kann, was insbesondere zurückhaltenden Studierenden zugutekommt.

## Elektronisches schriftliches Brainstorming

Beim elektronischen Brainstorming erfolgt das Sammeln von Ideen/Beiträgen mithilfe von digitalen Tools. Dabei kann es bereits **ab vier Personen pro Gruppe wesentlich produktiver als mündliches Brainstorming** sein (vgl. Gallupe et al., 1992, Nijstad & Stroebe, 2006; Paulus & Kenworthy, 2019). Ähnlich wie beim schriftlichen Brainstorming verhindert das gleichzeitige Einbringen von Ideen, dass einzelne Personen den Ideenfindungsprozess dominieren. Die Eingaben werden typischerweise gleichmäßig auf alle Gruppenmitglieder verteilt, was sowohl die Anzahl der generierten Ideen als auch die Zufriedenheit der Teilnehmenden mit dem Prozess erhöht (vgl. Gallupe et al., 1992, S. 367). Die Anonymität digitaler Tools kann die hemmenden Auswirkungen von Bewertungsangst reduzieren. Elektronisches Brainstorming erleichtert es Gruppenmitgliedern, auch umstrittene Ideen zu äußern, um z. B. Advocatus Diaboli zu spielen, sodass unterschiedliche Standpunkte diskutiert werden können (vgl. Gallupe et al., 1992, S. 366). Prinzip und Ablauf orientieren sich generell am mündlichen sowie schriftlichen Brainstorming. Zur Auswahl stehen verschiedene Arten von digitalen Tools, die jeweils verschiedene Stärken und Schwächen haben:

### **Audience Response Systeme (ARS):**

- Bei der Arbeit mit einem ARS geben alle Studierenden gleichzeitig ihre Ideen ein, die gesammelten Ergebnisse können dann bspw. als "Wortwolke" dargestellt werden (s. Abb. 2 und 3). Die Beiträge der anderen werden erst am Ende sichtbar, d. h. alle Studierenden geben ihre Antworten ein, ohne zu wissen, was andere geantwortet haben. So können sie sich auf ihre eigenen Ideen fokussieren, es findet allerdings auch keine Anregung durch andere Beiträge statt. Die Abfrage ist i. d. R. anonym, es ist daher nicht möglich nachzuvollziehen, wer welchen Beitrag geliefert hat oder wer sich ggf. enthalten hat. Auch können die Ideen nur gesammelt eingesehen werden, einzelne Beiträge neu zu clustern ist daher nicht ohne weiteres möglich, bei sehr vielen Beiträgen kann die Darstellung auch unübersichtlich werden.

- ARS können i. d. R. im Browser via Smartphone, Tablet oder Laptop genutzt werden.
- Sie sind besonders geeignet, wenn in kurzer Zeit kompakte, anonyme Beiträge der Studierenden gesammelt werden sollen. Beispiele für den Einsatz: Abfrage von Vorwissen oder Assoziationen zur Aktivierung (zu Beginn oder während der Lehrveranstaltung); wichtige Aspekte zusammenfassen oder kurzes Feedback geben zum Abschluss eines Themas oder einer Sitzung.
- Beispiele für Tools: *Particify\**, *Quizacademy\**, *Mentimeter*, *Kahoot!*  
\*DSGVO-konform (Stand 02/2025)

### **Kollaborative Tools:**

- Wird in einem kollaborativen Tool gearbeitet, notieren alle Studierenden ihre Ideen in einem Dokument oder auf einem Board. Im Gegenteil zum Brainstorming in einem ARS werden die Beiträge der anderen dabei in Echtzeit sichtbar, sodass Studierende diese lesen und ggf. auf sie Bezug nehmen können. Sollen zunächst alle TN/Gruppen in einem separaten Bereich arbeiten, kann mit verschiedenen Zugriffsberechtigungen gearbeitet werden. Die Antworten liegen schriftlich vor, was es einfach macht, diese zu besprechen und mit diesen (auch in späteren Sitzungen) weiterzuarbeiten. Für Brainstorming in Kleingruppenarbeiten bieten kollaborative Tools die Möglichkeit, jeder Gruppe ein eigenes Dokument oder Board (bzw. Bereich auf einem Board) zuzuweisen. Die Abbildungen 4 und 5 zeigen, wie dies beispielhaft in der kollaborativen Pinnwand Taskcards aussehen kann. Auf diese Weise können die Teams untereinander Ideen sammeln, bevor diese mit der Gesamtgruppe geteilt werden. Ein besonderer Vorteil bei der Nutzung kollaborativer Boards besteht zudem darin, dass auch Links oder Dateien wie Bilder und Dokumente eingebunden werden können.
- Sie sind besonders geeignet, wenn ausführlichere Beiträge gesammelt werden sollen, die für die Weiterarbeit festgehalten werden müssen. Beispiele für den Einsatz: Ideen sammeln und anschließend clustern; späterer Rückbezug auf erste Ideen; Brainstorming als Bestandteil von Gruppenarbeiten, bei denen die Ideen mit anderen Gruppen geteilt werden sollen.
- Beispiele für Tools:  
Kollaborative Pinnwand: *Taskcards\**, *Padlet*  
Kollaboratives Whiteboard: *Collaboard\**, *Conceptboard\**, Whiteboard des Videokonferenztools  
Kollaboratives Textdokument: *CryptPad\**, *zumPad\**, *Yopad\**, *Nextcloud-Dokument\**  
\*DSGVO-konform (Stand 02/2025)

## Verwandte Methoden

Neben dem klassischen Brainstorming gibt es weitere didaktische Methoden, die Brainstorming-Anteile aufweisen oder auf demselben Prinzip basieren. Nachfolgend ist eine Auswahl zu finden, die sich ebenfalls gut für Vor-Ort-, Online- und Hybrid-Lehre eignet.

### Think-Pair-Share

Bei der Methode Think-Pair-Share wird eine bestimmte Fragestellung zuerst allein und dann in Paaren/Kleingruppen bearbeitet, bevor die Ergebnisse mit der Großgruppe geteilt werden. Ausführliche Beschreibungen und Anleitungen zur Methode finden Sie bspw. in diesen Handreichungen der [Uni Bielefeld](#) und des [Karlsruher Institut für Technologie](#).

Die Methode beinhaltet wie beschrieben verschiedene Brainstorming-Phasen, die entsprechend den obenstehenden Hinweisen durchgeführt werden können. Für die Umsetzung im Online-Setting werden die Studierenden für die Pair-Phase in Breakout-Räume der Videokonferenz geschickt. Für die hybride Umsetzung arbeiten die Online-Teilnehmenden entsprechend ebenfalls in Breakout-Räumen zusammen, während vor Ort "klassische" Paare/Kleingruppen gebildet werden. In beiden Varianten (online und hybrid) eignen sich kollaborative Tools am besten, da sie die Weiterarbeit mit den Ideen sowie die Ergebnissicherung und -darstellung erleichtern. Besonders hilfreich für die Think-Pair-Share-Methode sind Tools mit Einstellungsmöglichkeiten zur Sichtbarkeit der unterschiedlichen Beiträge. Bspw. bieten viele kollaborative Pinnwände Optionen an, mit denen jedes Paar zunächst nur einen zugeteilten Bereich sehen und bearbeiten kann, ohne bereits die Beiträge der anderen Gruppen zu sehen (Beispiel in Taskcards s. [Abb. 4](#) und [5](#)).

### Blitzlicht

Beim Blitzlicht sollen die Teilnehmenden in einer vorab festgelegten oder spontan gebildeten Reihenfolge (möglichst kurze) Beiträge liefern. Ausgangspunkt ist auch hier eine von der Lehrperson gestellte Frage oder ein beschriebenes Problem. Durch die Reihenfolge wird sichergestellt, dass jede\*r Studierende sich beteiligt. Die Methode eignet sich deshalb besonders auch für die online und hybride Durchführung eines mündlichen Brainstormings, um das Durcheinanderreden zu minimieren. Eine ausführliche Beschreibung mit Ablauf finden Sie z. B. im [Methodenpool der Uni Köln](#) oder in dieser [Handreichung der Uni Düsseldorf](#).

### Round Robin Brainwriting

Round Robin Brainwriting ist eine Methode für Kleingruppenarbeit. Zunächst wird ein Thema oder eine Fragestellung festgelegt, zu dem/der Ideen gesammelt werden sollen. Anschließend werden je nach Anzahl der Teilnehmenden Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen gebildet. Im klassischen Verlauf dieser Methode schreiben die Teilnehmenden ihre Ideen zunächst auf Zettel, die dann an andere Gruppenmitglieder im Uhrzeigersinn weitergereicht werden. Diese

lesen die vorhandenen Ideen, fügen neue hinzu oder entwickeln die bestehenden Ideen weiter. Der Prozess wird fortgesetzt, bis die Zettel den Kreis durchlaufen haben und jedes Gruppenmitglied seinen ursprünglichen Zettel zurückerhält.

Die Methode lässt sich sehr gut **digital** umsetzen. Statt Zetteln werden dabei Bereiche eines kollaborativen Tools verwendet. Bei **hybriden** oder **Präsenzveranstaltungen** benötigen die Studierenden digitale Endgeräte (Laptops). Der Ablauf entspricht weitgehend dem einer Online-Veranstaltung.

Vor der Sitzung richtet die Lehrkraft für jede Gruppe Felder auf einem kollaborativen Board ein. Jedes Feld enthält eine Tabelle mit farblich gekennzeichneten Kästchen und einen Bereich für die Farbzuoordnung der Studierenden. Die Spalten in der Tabelle symbolisieren die Runden des Brainstormings (s. Abb. 1)

Das Brainstorming findet ausschließlich im kollaborativen Tool statt. Auf mündliche Kommunikation (in Breakout-Räumen) wird verzichtet, da sie die Teilnehmenden von der Aufgabe ablenken und die kognitive Belastung unnötig erhöhen würde. Der Austausch erfolgt erst in der zweiten Phase, in der die Ideen diskutiert werden.

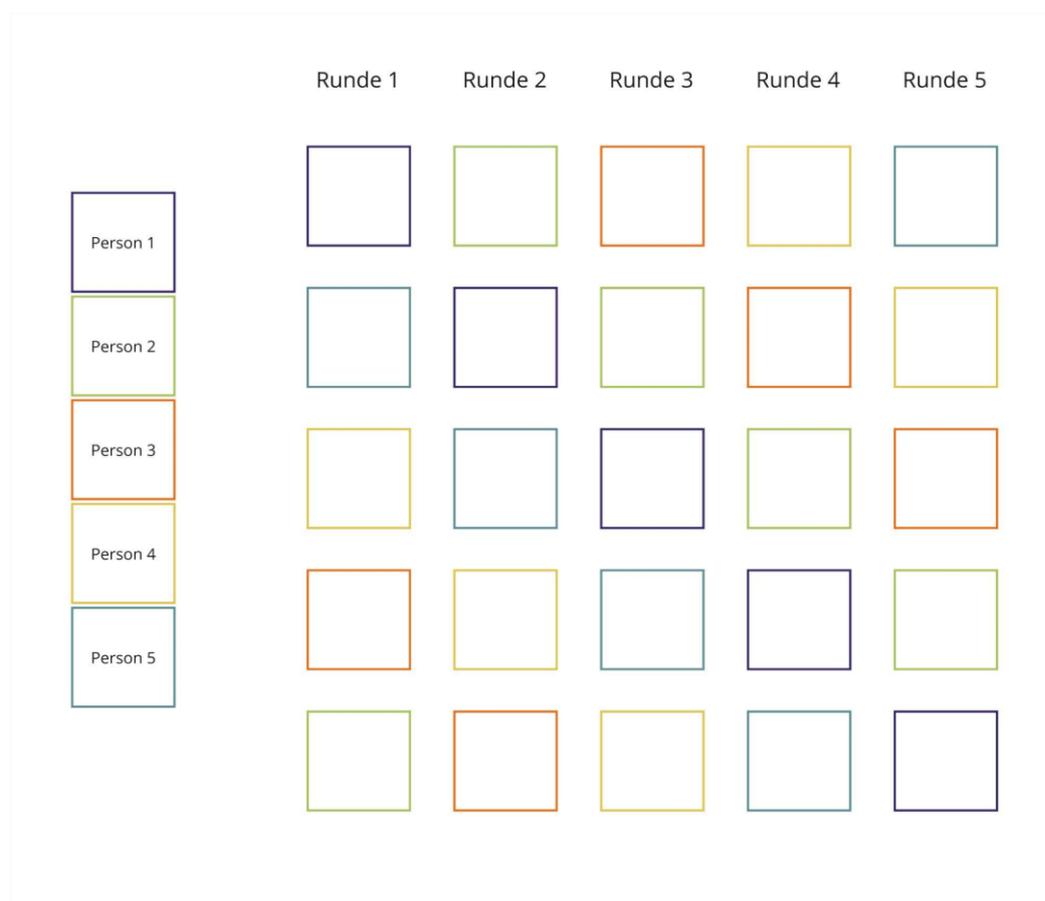


Abb. 1: Round Robin Brainwriting.

Die **Durchführung** erfolgt folgendermaßen: Die Studierenden beginnen damit, dass sie eine Farbe auswählen und bei Bedarf ihren Namen in das entsprechende Kästchen eintragen. Für jedes Gruppenmitglied ist pro Runde ein farblich gekennzeichnetes Kästchen in der Tabelle vorgesehen. In der ersten Runde notieren die Studierenden ihre erste Idee im Kästchen ihrer Farbe. Ab der zweiten Runde lesen die Studierenden zunächst die bereits vorhandenen Ideen, die sich links befinden, bevor sie eine neue Idee in ihr Kästchen notieren. Nach Abschluss haben alle Studierenden nicht nur ihre eigenen Ideen eingebracht, sondern auch die Ideen ihrer Gruppenmitglieder gelesen. Im direkten Anschluss können die Strukturierung der Ideen und die Diskussion beginnen.

Es besteht auch die Möglichkeit, jede Runde mit einer zusätzlichen Frage oder Perspektive zu ergänzen, zum Beispiel: „Welche Herausforderungen/Vorteile siehst du bei der vorherigen Idee?“ In diesem Fall entwickeln die Studierenden keine neuen Ideen zur ursprünglichen Frage oder zum Ausgangsproblem, sondern beziehen sich auf die vorherige Idee. Dies führt zwar zu weniger Ideen zum ursprünglichen Problem, diese sind jedoch bereits durchdacht und reflektiert. Eine Abstimmung über die beste Idee kann im Anschluss erfolgen.

Diese Methode bringt verschiedene **Vor- und Nachteile** mit sich: Einerseits müssen sich alle Teilnehmenden aktiv beteiligen, wodurch fehlendes Engagement (Social Loafing) schnell erkennbar wird. Zudem wird sichergestellt, dass alle Teilnehmenden die entwickelten Ideen lesen, was das Potenzial für kognitive Stimulation erhöht. Andererseits kann die starke Fokussierung auf gemeinsame Ideen dazu führen, dass Teilnehmende weniger eigene neue Ideen entwickeln und stattdessen vorrangig bestehende Ideen weiterentwickeln.

Wie die Umsetzung mit einem kollaborativen Board aussehen kann, zeigt z. B. diese [Vorlage von Conceptboard](#).

## 6-3-5 Methode

Die Methode ähnelt dem Round-Robin-Brainwriting: Es werden Kleingruppen zu je sechs Personen gebildet, die dann auf einem eigenen Blatt jeweils drei Ideen/Beiträge zu einer festgelegten Fragestellung notieren. Die Blätter werden dann insgesamt fünfmal weitergegeben, wobei jedes Mal das nächste Gruppenmitglied die vorherigen Ideen/Beiträge ergänzt. Die Methode eignet sich für verschiedene Themen und Phasen der Lehrveranstaltung, den allgemeinen Ablauf finden Sie z.B. bei der [TU Braunschweig](#), eine Beschreibung zum Einsatz als Lehrevaluations-Methode in einer [Handreichung der HS Osnabrück](#).

Eine Umsetzung in online oder hybriden Settings kann mithilfe eines kollaborativen Boards realisiert werden. Orientieren Sie sich hierzu einfach am obenstehenden Round-Robin-Brainwriting.

## Rollen-Brainstorming

Sobald ein Problem oder Thema festgelegt ist, werden Kleingruppen gebildet. Innerhalb dieser Gruppen werden verschiedene Rollen verteilt. Während die Studierenden ihre Ideen entwi-

ckeln, sollen sie das Problem aus der Perspektive ihrer jeweiligen Rolle betrachten. Diese Methode lässt sich gut mit der Round Robin Brainwriting- oder der Think-Pair-Share-Methode kombinieren.

Eine Möglichkeit des Rollen-Brainstormings ist die **6-Hüte-Methode**, bei der die Teilnehmenden eine von sechs festgelegten Rollen einnehmen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie z. B. in diesem [Blogbeitrag der Ostfalia Hochschule](#).

Wie eine Umsetzung mit einem kollaborativen Board aussehen kann, zeigt bspw. diese [Vorlage bei Conceptboard](#).

Möglich ist auch die **Walt-Disney-Methode**, bei der eine Problem-/Fragestellung als Träumer\*in, Realist\*in und Kritiker\*in betrachtet wird, weitere Informationen zum Prinzip und Ablauf finden Sie bspw. in der [Methodenkartei der Uni Oldenburg](#).

## Kopfstand-Methode/Reverse Brainstorming

Die Kopfstandmethode ist eine inhaltliche Variation des Brainstormings, bei der die zu behandelnde Frage zunächst "auf den Kopf gestellt" und damit aus der entgegengesetzten Perspektive betrachtet wird. Aus Ideen zum "umgedrehten" Problem können Lösungsvorschläge für die eigentliche Frage abgeleitet werden, die sonst vielleicht nicht oder nicht so schnell entwickelt worden wären. Die Umsetzung in Online- oder Hybrid-Settings erfolgt wie beim "klassischen" Brainstorming/Brainwriting. Ausführliche Beschreibungen und Beispiele der Methode finden Sie z.B. in dieser [Methodensammlung der Uni Düsseldorf](#).

## ABC-Liste

Die ABC-Liste ist eine Form von Brainstorming, bei der die Ideen/Beiträge entlang eines vorgegebenen Schemas gesammelt werden. Üblicherweise geschieht dies alphabetisch (passende Ideen von A bis Z), möglich ist aber auch ein für die Fragestellung zentraler Begriff, bei dem dann für jeden Buchstaben eine Idee gefunden werden soll.

Ausführliche Beschreibungen und Beispiele der Methode finden Sie z.B. im [ZfW-Blogbeitrag der Uni Bochum](#) oder der [Methodenkartei der Uni Oldenburg](#).

Die Methode kann mündlich, schriftlich oder elektronisch über ein kollaboratives Dokument oder Board durchgeführt werden und ist damit auch für online oder hybride Settings geeignet.

## Mindmapping

Mit einer Mindmap können Ideen/Beiträge gesammelt und visuell strukturiert werden. Ausführlichere Informationen bietet bspw. diese [Methodensammlung der Uni Düsseldorf](#).

Neben der klassischen Umsetzung mit Papier und Stift können Mindmaps für online und hybride Veranstaltungen auch auf einem kollaborativen Board oder mittels spezieller Mindmap-Editoren erstellt und gemeinsam bearbeitet werden.

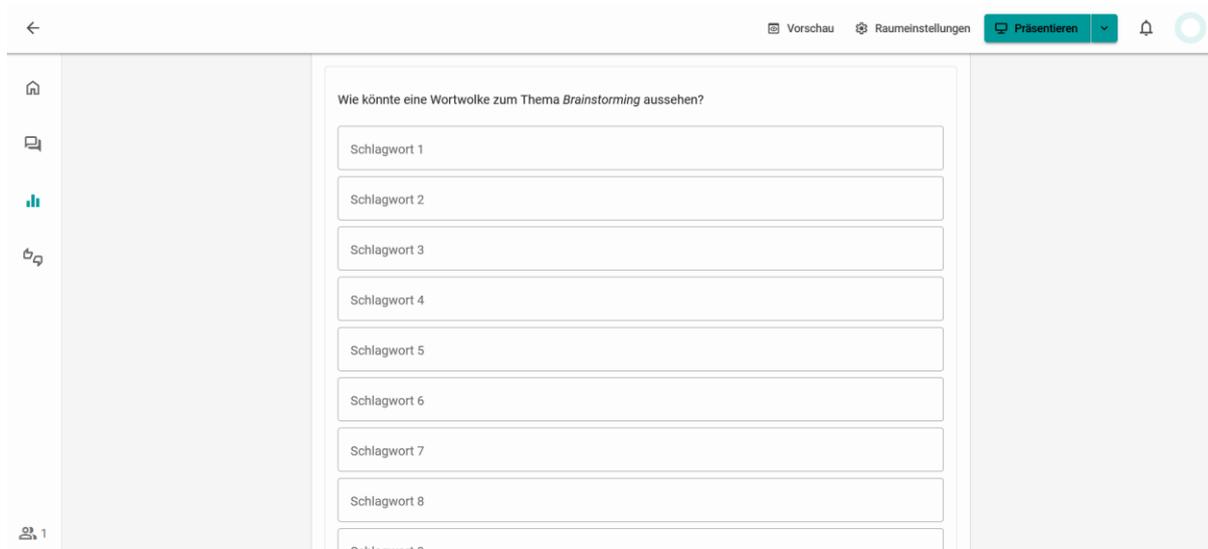
## Literatur

- Gallupe, R. B.; Dennis, A. R.; Cooper, W. H.; Valacich, J. S.; Bastianutti, L. M. & Nunamaker, J. F. (1992): Electronic Brainstorming and Group Size. In: *The Academy of Management Journal*, 35(2), S. 350–369.
- Nijstad, B. A. & Stroebe, W. (2006): How the group affects the mind: a cognitive model of idea generation in groups. In: *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), S. 186–213.
- Paulus, P. B., & Kenworthy, J. B. (2019). Effective brainstorming. In: P. B. Paulus & B. A. Nijstad (Hrsg.). *The Oxford handbook of group creativity and innovation* (S. 287–305). Oxford University Press.

---

Diese Veröffentlichung entstand im Rahmen des Projekts eSALSA. Dieses Projekt wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung über die Stiftung Innovation in der Hochschullehre gefördert.

## Abbildungen



The screenshot shows a web interface for creating a word cloud. At the top, there are navigation icons and a 'Präsentieren' button. The main area contains a question: 'Wie könnte eine Wortwolke zum Thema Brainstorming aussehen?'. Below the question are eight empty input fields, each labeled 'Schlagwort 1' through 'Schlagwort 8'. A sidebar on the left contains icons for home, chat, analytics, and settings.

Abb. 2: Eingabemaske "Wortwolke" im ARS Particify; Anzahl der Schlagworte pro TN kann individuell eingestellt werden.



Abb. 3: Beispielhafte Darstellung Ergebnissammlung "Wortwolke" im ARS Particify; Mehrfachnennungen werden größer dargestellt, einzelne Nennungen kleiner.

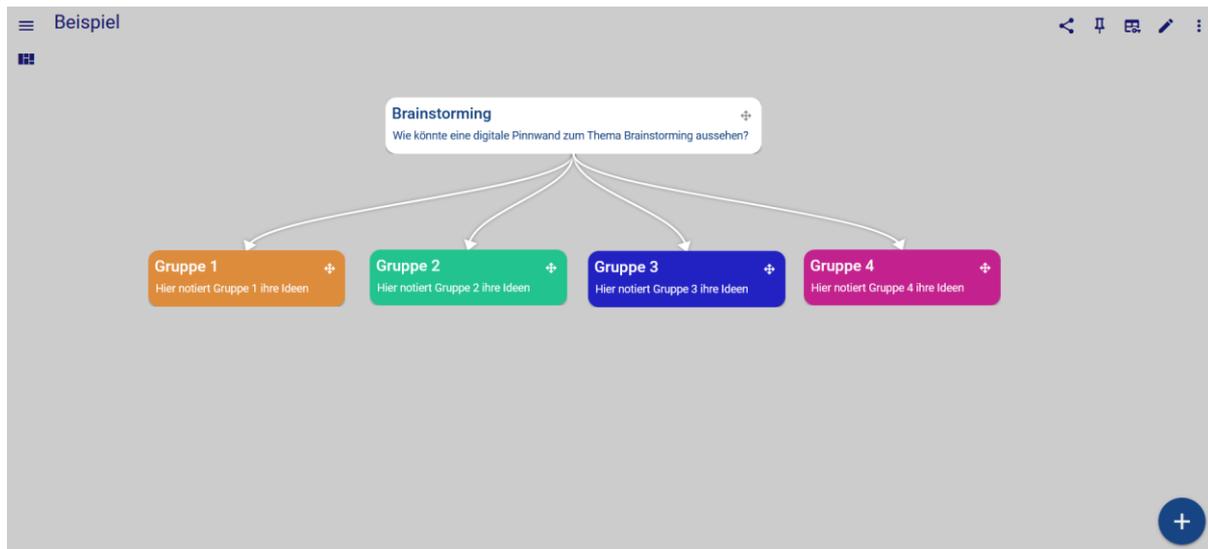


Abb. 4: Beispiel kollaborative Pinnwand Taskcards; Übersichtsansicht: Beiträge und Ergebnisse aller TN/Gruppen können für alle sichtbar dargestellt werden.

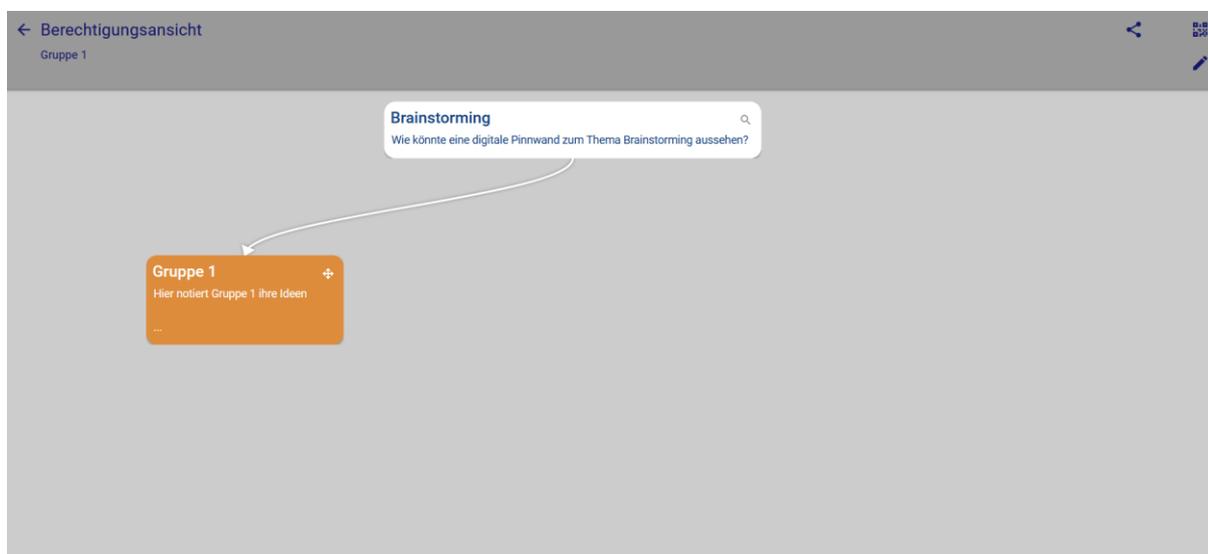
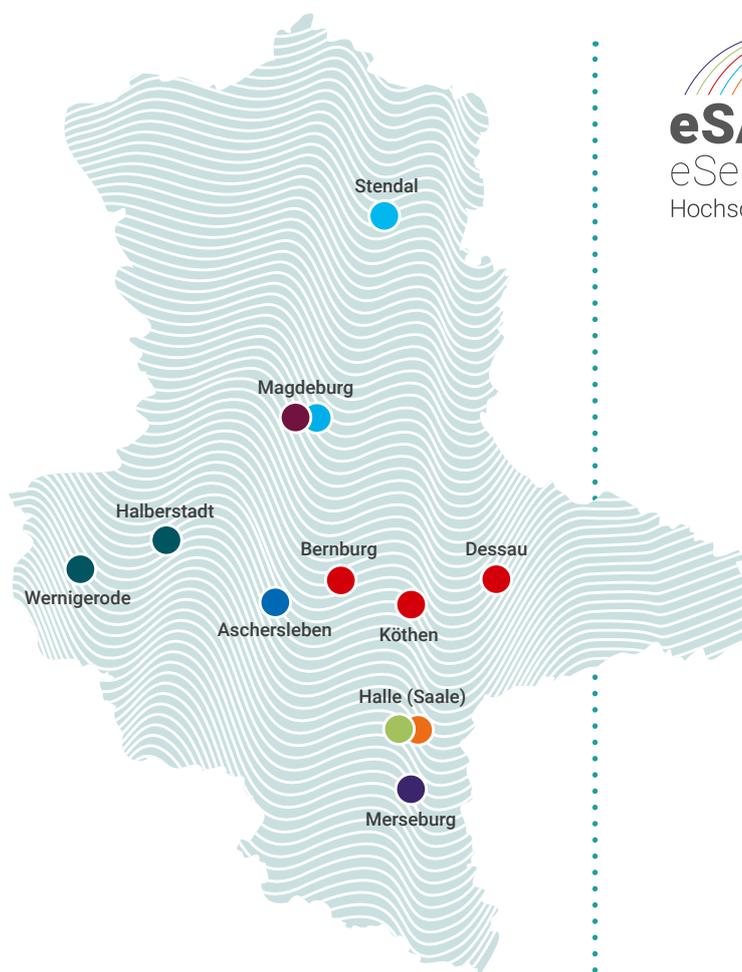


Abb. 5: Beispiel Pinnwand mit Taskcards: Berechtigungsansicht: Für Bereiche können verschiedene Berechtigungen vergeben werden, so können Arbeitsbereiche für einzelne Teilnehmende oder Kleingruppen entstehen, die nicht von anderen TN/Gruppen eingesehen werden.

- Hochschule Merseburg
- Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
- Hochschule Anhalt
- Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
- Hochschule Magdeburg-Stendal
- Hochschule Harz
- Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
- Fachhochschule Polizei Sachsen-Anhalt



## HOCHSCHULLEHRE GEMEINSAM GESTALTEN

Das Verbundprojekt „**eService-Agentur der Hochschulen im Land Sachsen-Anhalt**“ (eSALSA) ist eine Kooperation von acht Hochschulen im Land Sachsen-Anhalt. Bis 2024 schaffen wir die Voraussetzungen für eine koordinierende Dienstleistungsstruktur im Bereich der Digitalisierung in der Hochschullehre. Potentiale bündeln und Synergien schaffen sind wichtige Ziele unseres Projekts.

Wir konzentrieren uns dabei auf die Bereiche ePrüfungen, hybride Lehre und Online-Weiterbildung. Darüber hinaus erarbeiten wir nachhaltige Organisationsformen für den Einsatz der technischen Ausstattung, des didaktischen Kompetenzerwerbs sowie zur Unterstützung und Qualifizierung von Lehrenden.

Die Empfehlungen des Wissenschaftsrats zu Digitalisierung in Lehre & Studium sind eine wichtige Grundlage für Diskussion und Weiterentwicklung.

