



SCAMPER

Anwendung

Diese Methode ist keine Unterrichtsmethode im eigentlichen Sinne, sondern eine Methode Ideen kreativer umzusetzen oder auf neue Ideen zu kommen. Beliebt ist sie, für die Vorbereitung von Unterricht und insbesondere für Lehrproben/Unterrichtsübungen. Die Methode hat eine gewisse Verwandtschaft mit der [Kopfstandmethode](#), wobei SCAMPER umfangreicher ist.

Umsetzung

- **Substitute** = Ersetzen
 - Welches Thema/Element kann ich durch ein anderes ersetzen?
- **Combine** = Kombinieren
 - Welches Thema/Element kann ich anders kombinieren kann? Oder kann ich das Thema selbst mit einem anderen Thema kombinieren?
- **Adapt** = Anpassen / Ergänzen
 - Welche Themen/Elemente kann ich etwas dem Thema hinzufügen oder austauschen?
- **Modify** = Ändern / Modifizieren
 - Welche Themen/Elemente kann ich abändern?
- **Put to other purposes** = einem anderen Zweck zuführen / "zweckentfremden"
 - Welche Möglichkeiten habe ich noch mit dem Thema/Element? Kann ich es anders einsetzen?
- **Eliminate** = entfernen
 - Welche Themen/Elemente kann ich gänzlich streichen?
- **Reverse** = umkehren - kann ich die Reihenfolge / Richtung von etwas ändern?

Links

- <http://www.notizbuchblog.de/2009/09/10/scamper-mit-variationen-kreativ-werden/>
- <http://karrierebibel.de/scamper-kreativer-werden-durch-sieben-fragen/>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/SCAMPER>

Quelle: <http://wiki.herrspitau.de/> - wiki.HerrSpitau.de

Link zur Seite: <http://wiki.herrspitau.de/methoden/kreativitaet/scamper>

Letzte Änderung: 2013/10/23 07:41

Lizenz: Falls nicht anders bezeichnet, ist der Inhalt dieses Wikis unter der folgenden Lizenz veröffentlicht: [CC Attribution-Noncommercial-Share Alike 4.0 International](#)

