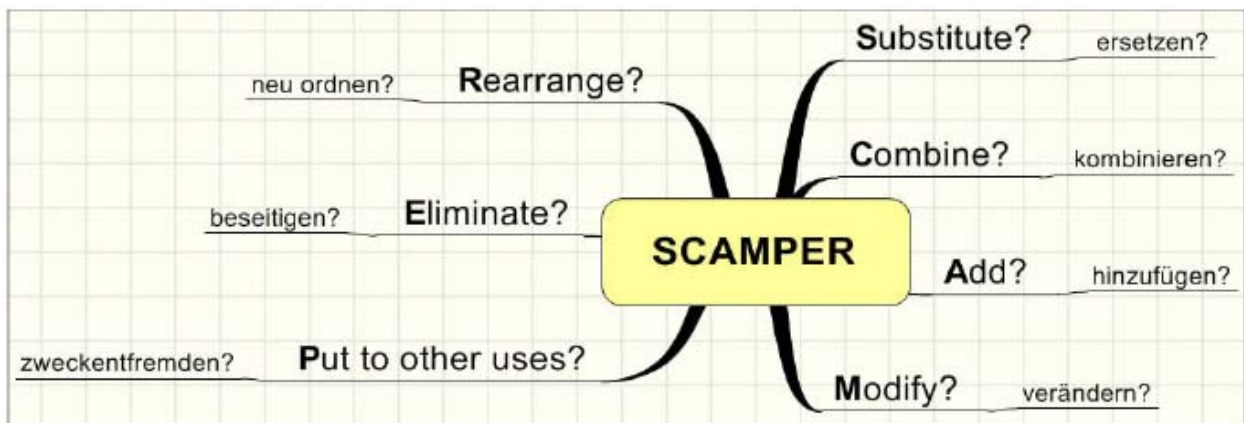


SCAMPER

SCAMPER ist eine kreative Technik zur schnellen Sammlung und Visualisierung von Verbesserungsideen. Sieben prägnante Leitfragen steuern den Brainstormingprozess und lenken die Aufmerksamkeit der Teilnehmer gezielt auf unterschiedliche Lösungsansätze. Die Methode ist vor allem in der Bearbeitungsphase von Workshops hilfreich. Wenn die aktuell existierenden Strategien, Prozesse, Strukturen, Produkte oder Dienstleistungen einer Organisation optimiert werden sollen, hilft SCAMPER, schnell und interaktiv möglichst viele Ideen der Teilnehmer ans Licht zu bringen und grob zu sortieren.



Der herausragende Nutzen dieser Methode besteht in der Verbindung von Interaktion, Tempo, Kreativität und Systematik. SCAMPER nutzt die Stärken der Brainstorming-Technik (schnell gemeinsam viele spontane Ideen generieren) und vermeidet deren Nachteile (chaotische Vielfalt ohne System). Die sieben SCAMPER-Fragen sorgen für ein Mindestmaß an Struktur, ohne die Kreativität der Teilnehmer einzuzengen. Die Regeln des Brainstormings stellen dabei sicher, dass vielfältige Ideen generiert werden, (fast) alles erlaubt ist, jeder sich einbringt und die Ideen nicht voreilig bewertet oder zerredet werden.

Schritt 1 : Vorstellung der Methode

SCAMPER besteht aus sieben lösungsorientierten Leitfragen, die den kreativen Prozess unterstützen und gleichzeitig eine gewisse Struktur gewährleisten sollen. SCAMPER ist ein Akronym für die englischen Begriffe substitute, combine, add, modify, put to other uses, eliminate und rearrange. Die Begriffe helfen, bei der Ideensuche systematisch den Blickwinkel zu verändern.

Substitute ? - Was können wir ersetzen ?

Combine ? - Was können wir miteinander verbinden ?

Add ? - Was fehlt und sollte hinzugefügt werden ?

Modify ? - Was sollte zwar grundsätzlich beibehalten, aber angepasst, z.B. vergrößert oder verkleinert werden ?

Put to other uses ? - Gibt es Möglichkeiten, einzelne Inhalte oder Elemente für ganz andere Zwecke zu nutzen ?

Eliminate ? - Was sollten wir entfernen, beseitigen, löschen ?

Rearrange ? - Was sollten wir neu anordnen bzw. in eine andere Reihenfolge bringen ?

Schritt 2 : Ideensammlung mit der SCAMPER-Technik

Die Gruppe erstellt nun das Plakat mit der SCAMPER-Struktur und startet anschließend mit der Ideensammlung und -visualisierung. Für den Prozess gibt es eine wichtige Spielregel : Quantität geht zunächst vor Qualität ! Alle Ideen sind wichtig und ausdrücklich erlaubt. Es findet in dieser Phase noch keine Bewertung der einzelnen Lösungsvorschläge statt. Der Moderator sollte darauf hinweisen, dass es letztlich nicht entscheidend ist, ob die Ideen immer den „richtigen“ Fragen zugeordnet werden. Wichtiger ist es, einfach loszulegen, sich durch die Fragen inspirieren zu lassen und eine bunte Vielfalt von Ideen zu erzeugen.

Schritt 3 : Bewertung der Ideen

Wenn die Methode für die Gruppe neu war, ist es sinnvoll, den Teilnehmern an dieser Stelle Gelegenheit zu geben, sich kurz zum Prozess und den Ergebnissen zu äußern. Die einzelnen Statements werden nicht diskutiert. Danach erfolgt die Bewertung der Ideen. In der Regel ist es nicht hilfreich, alle Lösungsvorschläge einzeln zu besprechen. Effizienter ist es, mittels Punktbewertung die favorisierten Ideen zu ermitteln. Wenn alle Teilnehmer ihre Punkte geklebt haben, zählt der Moderator für jede Idee die Anzahl der Punkte zusammen, ermittelt die Rangfolge der Ideen und fasst das Gruppenergebnis in wenigen Sätzen zusammen. Eventuell findet im Anschluss noch ein kurzer Austausch statt. Jeder Teilnehmer benennt in der Runde zumindest die aus seiner subjektiven Sicht wirkungsvollste Idee und kommentiert deren besonderen Reiz.

Schritt 4 : Definition von Maßnahmen

Mit den Ergebnissen aus Schritt 3 (Bewertung der Ideen) kann auf unterschiedliche Weise weitergearbeitet werden. Entweder werden bereits im Workshop detaillierte Maßnahmen beschlossen („wer macht was mit wem bis wann ?“), oder die weitere Bearbeitung wird an einen Verantwortlichen bzw. in eine Arbeitsgruppe delegiert.