

Steckbrief: Brainstorming

Kategorie	<p>Methoden zur Gewinnung von Synergie aus interdisziplinären Teams (in Wortform)</p> <p>Die Regeln des Brainstormings bestehen aus einem Set von Verhaltenweisen, die in einem gemeinsamen (Team-)Prozess die Entfaltung von Kreativität fördern bzw. Kreativitätsblockaden abbauen wollen. Die Kernregeln sind:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Trenne die Phase der Ideenfindung von der Phase der Ideenbewertung („Keine Kritik“);2. Höre gut zu; greife Ideen Dritter auf und entwickle sie weiter.3. Sei mutig genug, um alle Ideen zu äußern, die dir in den Sinn kommen, auch wenn sie sehr spekulativ und unfertig erscheinen („Freie Phantasie“)4. Lege den Ehrgeiz ab, nur möglichst gute Ideen hervorbringen zu wollen und versuche stattdessen, möglichst viele Ideen zu produzieren – dann werden auch ausreichend viele gute darunter sein. <p>Brainstorming ist sozusagen der „Prototyp“ kreativer Teamarbeit. Die Regeln sollten auch bei der Anwendung anderer Kreativitätstechniken beibehalten werden.</p>
Typische Aufgabenstellungen	<p>Alle Probleme, die auf die Entwicklung neuer Konzepte zielen.</p> <p>Komplexe Probleme sollten in unabhängig lösbare Teilprobleme zerlegt werden, die dann in separaten Brainstormings behandelt werden.</p>
Zeitbedarf	<p>Reine Ideenfindungsphase: 20-60 Minuten, in selteneren Fällen auch länger - je nach Ideenspielraum des behandelten Problems und der kreativen Qualitäten der Teilnehmer.</p>
Notwendige Erfahrung	<p>Eine gewisse Teamfähigkeit sowie die Befähigung, sich vom „bewährten Stand der Technik“ innerlich befreien zu können.</p>
Mögliche Probleme bei Erstanwendung	<p>Man fällt in „alte“ Verhaltensweisen zurück, insbesondere in die Bewertung vorgebrachter Ideen.</p> <p>Die Regel „Freie Phantasie“ wird mißverstanden; man produziert zu vorsätzlich Absurditäten.</p>
Empf. Teamgröße und -struktur	<p>5-7 Teilnehmer; Mischung aus Experten und Vertretern aus solchen Fachgebieten, aus welchen sich interessante Impulse für das gestellte Problem erwarten lassen.</p> <p>Empfehlenswert: Rollen der Moderation und der Protokollführung getrennt besetzen.</p> <p>Bei nicht-technischen Problemen ist eine Mischung der Geschlechter (♂ + ♀) anregend.</p>

Einzelanwendung	Es ist durchaus sinnvoll, die Regeln 1,3 und 4 auch beim solitären Ideenfinden einzuhalten.
Besondere Vorteile	Die Breite der bearbeitbaren Aufgabenstellungen; die Regeln sind für jedermann einsichtig
Anwendungs- klippen	<ul style="list-style-type: none"> • Vor allem die Regeln 1 und 3 werden nur an der Oberfläche, nicht aber in voller „Verinnerlichung“ ausgeübt. • Das gewählte Problem ist zu komplex • Die Protokollführung hält Ideen nur in Stichworten, nicht aber in den hervorgebrachten kreativen Details fest. • Bei technischen Problemen werden Ideen nicht ausreichend visualisiert.
Weiterführende Literaturquellen	Helmut Schlicksupp: Ideenfindung. 6. Auflage, Würzburg 2004

© Gesellschaft für Kreativität e.V.
Dr. Helmut Schlicksupp