Partizipation im Internet
Brainstorming

Marco Rademacher

29. Oktober 2002

Zusammenfassung

In frühen Projektphasen ist oft noch nicht klar, was genau entwickelt werden soll und wie das zu geschehen hat. Hier braucht es Kreativität, und jeder Projektteilnehmer erhöht das kreative Potential der Gruppe. Ihm Impulse zu entlocken, ist das Ziel diverser Kreativtechniken, wie z.B. dem Brainstorming.

1 Methode

»Beim Brainstorming setzen sich mehrere Personen zusammen und versuchen, spontan und in freier Rede innerhalb eines bestimmten Zeitraums (20 bis 30 Minuten), möglichst viele Ideen zur Lösung eines vorgegebenen Problems zu finden. Dabei gilt das Prinzip ‘Quantität vor Qualität´.

Wesentlich: andere Teilnehmer dürfen keine Kritik an den Vorschlägen der anderen üben oder diese bewerten, da dies Zeit kostet und außerdem den Gedankenfluß hemmt. Auch ungewöhnliche und sinnlos anmutende Ideen sollen frei und ungehemmt ausgesprochen werden, da sie unter Umständen wiederum auf andere Teilnehmer inspirierend wirken. Die Ausschaltung von externen, die Gedanken begrenzenden Einflußfaktoren (zum Beispiel Vorgesetzte) soll dem Unterbewußtsein helfen, Ideen ins Bewußtsein zu schleusen.

Wichtig für den Erfolg der Sitzung ist ein guter Moderator, der die Technik des Brainstormings beherrscht und von den Teilnehmern akzeptiert wird. Seine Aufgabe ist es, die Einhaltung des Themas und der Regeln sicherzustellen, den Diskussionsverlauf gezielt auf fruchtbare Überlegungen zu lenken und bei nachlassendem Ideenfluß neue Impulse zu geben.«[1]

2 Ablauf

Heute wollen wir mit Hilfe des Brainstormings zu neuen, ungewöhnlichen Ansätzen kommen. Dabei bilden wir neue Gruppen aus etwa 5 Personen. Die Gruppen bearbeiten Fragestellungen in 25 Minuten und referieren dann kurz in 5 bis maximal 10 Minuten. Gesamtdauer: 60 Minuten

- 5 min. neue Gruppen zu Fragestellungen bilden
- 20 min. Brainstorming
- 5 min. Zusammenfassung der Ergebnisse auf Folie
- 2x10 min. Kurzreferate
- 10 min. Abschlußdiskussion und Formulierung gemeinsamer Ziele

[1] Volker Jungbluth: Denktechniken – Der Weg zum genialen Einfall, in c't 20/1998, S. 136, Heise Verlag, Hannover, 1998

Dazu geht folgendermaßen vor:

1. Bestimmt einen Moderator, der mitschreibt und über den positiven Verlauf der Diskussion wacht!
2. Lasst Ideen sprudeln! Es dürfen auch gerne absurde Ideen sein.
3. Fasst einen Ideenstrang auf der Folie zusammen!
4. Bestimmt einen Referenten, der das Ergebnis in einem 5 bis maximal 10 minütigen Referat vorträgt.

3 Fragestellungen

Welche Fragestellungen genau behandelt werden, hängt von der vorher stattgefundenen Projektentscheidung ab.

1. Welche Themen tangiert unser Projektthema?

   Ziel dieses Brainstormings ist, möglichst viele Bereiche zu identifizieren, zu denen genauere Kenntnisse gebraucht werden, um sie in den nächsten Sitzungen zu behandeln.

2. Mit Hilfe welcher Methoden könnte das Projekt durchgeführt werden?

   Nicht alles wird aufgrund der Kürze des Semesters realisierbar sein. Dennoch treten vielleicht Ideen zu Tage, aus denen die besten realisierbaren dann erst im Nachhinein ausgewählt werden.

3. Mit welchen Problemen ist während des Projekts zu rechnen? Welche Lösungsmodelle gibt es?

4 Aufgaben

1. Grenzt ein, worauf Ihr Euch im Projekt konzentrieren wollt!
2. Identifiziert Eure Wissenslücken und findet Möglichkeiten, sie in den nächsten drei Wochen zu schließen. Einige Lücken werden dann im Rahmen der Vorlesung geschlossen, andere durch kleine Referate aus Eurer Mitte oder durch Eigenarbeit.
3. Plant den gesamten Arbeitsprozess von der nächsten bis zur vorletzten Semesterwoche.
4. Jeder schreibt eine Webseite, auf der er seine eigene Arbeit und seine nächsten Arbeitsschritte beschreibt (und teilt mir per Mail die Adresse mit).

Literatur

[1] Volker Jungbluth:
Denktechniken – Der Weg zum genialen Einfall
In: c't 20/1998, S. 136, Heise Verlag, Hannover, 1998

In diesem Artikel werden Kreativtechniken wie Brainstorming, Brainwriting oder morphologischer Kasten beschrieben.