

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Crazy 8

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen kennen eine Methode, mit der sie in kurzer Zeit sehr viele (innovative) Ideen entwickeln können.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kreativ zu sein● Probleme zu lösen● systemisch zu denken● kritisch zu denken● ...
Material	pro Person: A4-Papier und Stift evtl. Klebpunkte (fürs Dot Voting)
Sozialform	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	ca. 30 Minuten (8 Runden à 1 Minute + Austausch + Auswahl)

Kurzbeschreibung

Crazy 8 ist eine Methode, mit der in kurzer Zeit viele Ideen entwickelt werden. Sie eignet sich gut für die Generierung innovativer Ideen.

Vorbereitung

Im Vorfeld muss von den Teilnehmer:innen eine Team-Design Challenge definiert werden. Alternativ kann auch die Ausschreibung 'Destination der Zukunft' als Ausgangspunkt gewählt werden - die Region kann je nach Bedarf genannt werden. (In Anlehnung an 'Stadt der Zukunft - Initiativen im Wettbewerb', FuturZwei - Stiftung Zukunftsfähigkeit, <https://futura2wei.org/article/bildungsmaterialien>) - siehe Varianten.

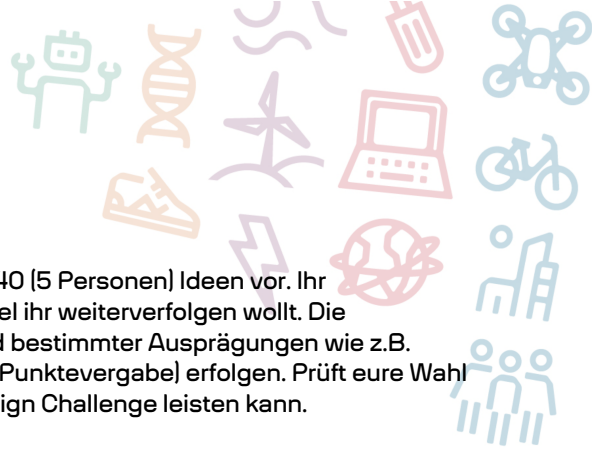
Durchführung

1. Viele Ideen entwickeln

Nehmt ein DIN-A4-Blatt und faltet es dreimal in der Mitte, sodass ihr acht gleich große Rechtecke habt. Schreibt nun in jedes Rechteck eine konkrete Lösungsidee. Für jede Idee habt ihr genau eine Minute Zeit. Versucht die Idee zu visualisieren, also zu zeichnen und nicht zu schreiben und nicht miteinander zu sprechen (ihr habt danach Zeit dafür). Nach jeweils 60 Sekunden (Timer) wird die nächste Idee im nächsten Feld skizziert, bis alle acht Felder gefüllt sind.

Versucht dabei, 'out of the box' zu denken und kreative, wilde Ideen zuzulassen. Überlegt euch: was wäre das Verrückteste, Coolste, was würde ich machen, wenn ich Superkräfte hätte, keine Konventionen beachten müsste etc.

Anschließend tauscht ihr euch im Team über eure Ideen aus. Neue Ideen, die im Laufe des Austausches dazukommen, können bspw. ergänzend auf Post-Its skizziert werden. Masse ist Klasse: entwickelt so viele Ideen, wie es in dieser Zeit möglich ist.



2. Ideen auswählen

Je nach Gruppengröße liegen nun mindestens 24 (3 Personen) bis 40 (5 Personen) Ideen vor. Ihr könnt nun im Team entscheiden, welche Idee / welches Ideenbündel ihr weiterverfolgen wollt. Die Entscheidung kann beispielsweise mit Hilfe eines Portfolios anhand bestimmter Ausprägungen wie z.B. Machbarkeit und Wirksamkeit oder ganz einfach durch 'dot voting' (Punktevergabe) erfolgen. Prüft eure Wahl auch noch dahingehend, ob sie einen Beitrag zur Lösung eurer Design Challenge leisten kann.

Varianten

Für die Ideenfindung bieten sich weitere Methoden wie beispielsweise die Methoden 10+10, Brainsketching oder 6-3-5. Siehe dazu auch <https://ph-tirol.ac.at/node/1549>.

Wissenswert / Vorsicht

Im ersten Schritt sollen die Teilnehmer:innen möglichst viele Ideen entwickeln, ohne bereits daran zu denken, ob sie umgesetzt werden können. Das erfolgt im zweiten Schritt. Unabhängig von der gewählten Methode empfehlen wir, dass sich Phasen, in denen Teilnehmer:innen allein eigene Ideen entwickeln, mit Phasen, in denen sie sich im Team austauschen und gemeinsam neue Ideen ergänzen, abwechseln. Warm Up's wie 'Ja, aber - Ja, und' helfen den Teilnehmer:innen zu verstehen, warum es in der Phase der Ideenentwicklung wichtig ist, aufzumachen und in der Phase der Entscheidung zu schließen.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Reflektiert die Methode mit den Teilnehmer:innen, beispielsweise anhand folgender Leitfragen:

- Wie hat sich die Methode angefühlt?
- Wie ist es euch mit dem Zeichnen gegangen? Warum zeichnen?
- Welche Alternativen zur Methode gibt es, um möglichst schnell zu sehr vielen - auch verrückten - Ideen zu kommen? Was fördert, was behindert den Prozess? Warum?
- Welche alternativen Methoden gibt es, um Ideen auszuwählen?
- Wie gelingt es, während des Prozesses die entsprechenden Haltungen (z.B. 'Ja, aber' - 'Ja, und') einzunehmen?
- ...