

MODERATIONSTECHNIK	How-Now-Wow-Matrix
HAUPTZWECK / FOKUS	#Ideengenerierung #Gamestorming #Brainstorming #Vision #Gruppenpriorisierung
PHASE	#Aktion #Abschluss #Eröffnung
FÄHIGKEITEN / INHALT	#Kreativität #großes Bild #Bewertung
ZEITRAHMEN	#<15 #<30 #<60 Minuten
GRUPPENGROSSE	#1-5 #6-15 #16-30 Personen
MODERATIONSNIVEAU	Anfänger/-in
LERNZONE	Komfortzone

Einführung

Wenn Menschen neue Ideen entwickeln wollen, denken sie am meisten in der Brainstormingphase oder in der Phase des divergenten Denkens über den Tellerrand hinaus. Beim konvergenten Denken greifen die Leute dagegen auf die Ideen zurück, die ihnen am vertrautesten sind. Dies wird als „kreatives Paradox“ oder „Creadox“ bezeichnet. Die How-Now-Wow-Matrix ist ein Werkzeug zur Ideenauswahl, das das Creadox durchbricht, indem es die Leute zwingt, jede Idee anhand von 2 Parametern abzuwägen. Dieses Spiel fügt sich nahtlos in die kreative Ideenfindungsphase ein und hilft den Gruppenmitgliedern, Ideen auszuwählen, um sie weiter zu entwickeln.

Notwendige Werkzeuge (was Sie brauchen)

- ein Videokonferenz-Tool Ihrer Wahl
- ein [Online-Whiteboard-Tool](#) welches die Verwendung einer großen, zoombaren Leinwand ermöglicht

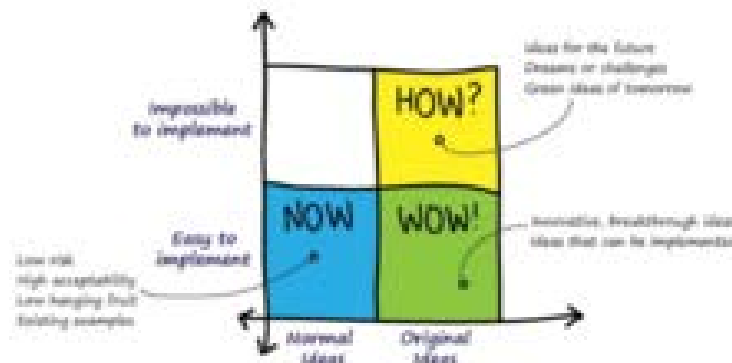
Schritte



1. **Vorbereitung.** Zeichnen Sie eine 2x2-Matrix wie unten wiedergegeben. Die X-Achse bezeichnet die Originalität der Idee und die Y-Achse gibt an, wie einfach (oder schwer) die Idee umzusetzen ist.

Beschriften Sie die Quadranten wie folgt:

- **„Now“/Blaue Ideen** – Normale Ideen, einfach umsetzbar. Diese sind typischerweise mit geringem Aufwand verbunden und stellen Lösungen dar, um bestehende Lücken in Prozessen zu schließen. Sie führen normalerweise zu schrittweisen Verbesserungen.
- **„How“/Gelbe Ideen** – Originelle Ideen, unmöglich umsetzbar. Dies sind bahnbrechende Ideen in Bezug auf die Wirkung, die jedoch angesichts der aktuellen Technologie-/Budgetbeschränkungen derzeit unmöglich umzusetzen sind.
- **„Wow“/Grüne Ideen** – Originelle Ideen, einfach umsetzbar. „Wow“-Ideen haben das Potenzial für weltbewegende Auswirkungen und können in der aktuellen Realität umgesetzt werden.



2. Ablauf:

1. **Listen Sie auf dem Whiteboard die Ideen auf** die aus der kreativen Ideenfindungsphase hervorgegangen sind.
2. **Geben Sie jedem Gruppenmitglied 3 Klebepunkte in jeder Farbe** –d.h. 3 blaue, 3 gelbe, 3 grüne Punkte. (9 Punkte pro Person sind am gängigsten, aber reduzieren oder erhöhen Sie diese Zahl ruhig, je nachdem wie viel Zeit Sie zur Verfügung haben oder wie viele Ideen zur Auswahl stehen.)
3. **Bitten Sie jedes Gruppenmitglied, in jeder Kategorie für die besten drei Ideen zu stimmen.** Dies geschieht, indem die farbigen Punkte bei den entsprechenden Ideen angebracht werden.
4. Zählen Sie am Ende die Punkte unter jeder Idee, getrennt nach Farben. Die höchste Anzahl von Punkten einer bestimmten Farbe weist die Idee dieser Farbe zu.
5. Bei Gleichstand:
 - **Wenn blaue Punkte = grüne Punkte, ist die Idee blau**
 - **Wenn gelbe Punkte = grüne Punkte, ist die Idee grün**
6. Sie haben jetzt einen Eimer voller grüner „Wow“-Ideen, an denen Sie weiterarbeiten können. Aber vergessen Sie auch nicht die einfachen blauen Ideen für die sofortige Umsetzung und merken Sie sich ebenso die gelben Ideen, um die Zukunft im Blick zu behalten.



Tipps

- Wenn Sie kein Online-Whiteboard verwenden, empfehlen wir die Verwendung eines Kollaborationstools wie Google Docs, um die Informationen für jeden Schritt unter einer separaten Überschrift zu sammeln. Ermöglichen Sie allen Mitgliedern den Zugriff auf das Dokument, aber überlegen Sie sich genau, wer alles Bearbeitungsrechte erhalten soll.
- Für den Auswahlprozess können Sie Abstimmungsfunktionen in Tools wie Mural nutzen. Sie können auch Kommentare in Google Docs hinzufügen oder die Teilnehmenden bitten, einer Idee in Slack ein Daumen-hoch-Emoji hinzuzufügen.

Quelle

<http://gamestorming.com>



Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Haftungsausschluss: Die in dieser Veröffentlichung geäußerten Ansichten und Meinungen liegen in der alleinigen Verantwortung des/der Autor(s) und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Kommission wider.
 Entwickelt von FAVILLE-Partnerschaft. Alle Methoden & Tools © ihre jeweiligen Besitzer.