

MODERATIONSTECHNIK	Aufwand-Wirkung-Matrix
HAUPTZWECK / FOKUS	#Gamestorming #Entscheidungsfindung #Ideenfindung #Ideengenerierung
PHASE	#Aktion
FÄHIGKEITEN / INHALT	#Evaluation
ZEITRAHMEN	#<30 #<60 Minuten
GRUPPENGROSSE	#1-5 #6-15 Personen
MODERATIONSNIVEAU	Anfänger/-in
LERNZONE	Komfortzone

Einführung

Die Aufwand-Wirkung-Matrix (engl. Effort Impact Matrix) ist ein häufig genutztes Tool für die Entscheidungsfindung. Dabei werden alle prinzipiell möglichen Maßnahmen auf zwei Achsen abgebildet, die jeweils für den für die Umsetzung erforderliche Aufwand und für die potenzielle Wirkung der Maßnahme stehen. Das Hauptziel besteht also darin, Ideen zu generieren und sie anhand von zwei Faktoren zu bewerten: Aufwand und Wirkung. Die Kategorisierung von Ideen in dieser Hinsicht ist eine nützliche Technik für die Entscheidungsfindung, da sie die Teilnehmenden zwingt, vorgeschlagene Maßnahmen abzuwägen und zu bewerten, bevor sie sich auf eine festlegen. Die Aufwand-Wirkung-Matrix wird auch als Aktionsprioritätsmatrix bezeichnet.

Sie kann auf alles angewendet werden, von einfachen Aufgaben bis hin zu komplexen Projekten, und sie kann von einzelnen Personen ebenso gut wie von großen Organisationen genutzt werden.

Die Aufwand-Wirkung-Matrix ist ein einfaches, aber leistungsstarkes Werkzeug, um in einem Gruppengespräch zu klären, wo die Prioritäten liegen sollten. Sie können die Übung mit Ihren Teams durchführen und damit herausfinden, woran Sie künftig arbeiten sollten.

Wozu ist das nötig? Nur weil Sie der Gruppe die Prioritäten erläutert haben und selbst eine klare Vorstellung davon haben, heißt das nicht, dass sie auch den anderen Teammitgliedern wirklich klar sind. Ihr Gegenüber hört immer etwas anderes als das, was Sie zu sagen glauben. Wenn Sie die Aufwand-Wirkung-Übung mit Ihrem Team durchführen, wird Ihnen allen alles viel klarer werden und Sie können zudem auch beleuchten, woran jeder/jede Einzelne gerade arbeitet.

Die vier Abschnitte der Matrix sind:

- **QUICK WINS** (hohe Wirkung, geringer Aufwand): Dies sind die attraktivsten Ideen/Projekte, bei denen Sie für relativ wenig Aufwand eine gute Wirkung erzielen.

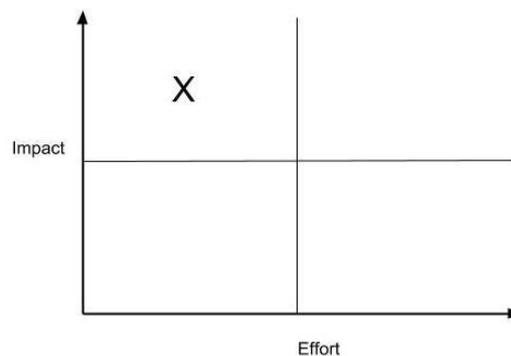
- GROSSPROJEKTE (hohe Wirkung, hoher Aufwand): Diese bringen zwar gute Wirkungen, dauern jedoch lange und können komplex in der Ausführung sein.
- WAIT (geringe Auswirkung, geringer Aufwand): Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken über diese Vorhaben – wenn Sie genügend Zeit haben, dann machen Sie sich an die Umsetzung.
- DON'T DO (geringe Auswirkung, hoher Aufwand): Vermeiden Sie diese Ideen. Sie erzielen nicht nur geringe Wirkungen, sondern nehmen auch Zeit in Anspruch, die anderswo besser genutzt werden könnte.

Notwendige Werkzeuge (was Sie brauchen)

- ein Videokonferenz-Tool, mit dem Sie Gruppen Breakout-Räumen zuweisen können (z. B. Zoom)

Schritte

1. Bereiten Sie eine Aufwand-Wirkungs-Matrix vor – ein Raster mit vier Quadranten. Der Faktor Wirkung wird auf der y-Achse abgebildet. Je höher, desto mehr Wirkung. Der Aufwand verläuft entlang der unteren x-Achse. Je weiter rechts, desto schwieriger die Aufgabe oder das Projekt (siehe Bild unten).
 - Wirkung: Der potenzielle Ertrag der Maßnahme
 - Aufwand: Die Kosten für die Durchführung der Maßnahme



X = highest impact for lowest effort

2. Erklären Sie den Teilnehmenden die Matrix und teilen Sie die Gruppe dann in Untergruppen von maximal 5 Personen auf. Wenn die Gruppe kleiner ist, können die Teilnehmenden auch einzeln arbeiten. Geben Sie jeder Gruppe eine Abbildung der Matrix.



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.

3. Um die Übung einzuleiten, formulieren Sie das Ziel in Form einer „Was tun“- oder „Was wir brauchen“-Frage. Die Frage kann so einfach formuliert sein wie: „Was benötigen wir, um unser Ziel zu erreichen?“ Wenn ein Ziel vorgegeben ist, können die Untergruppen verschiedene Ideen entwickeln, wie es erreicht werden kann.
4. Öffnen Sie die Breakout-Räume und lassen die Untergruppe separat arbeiten. Jede Gruppe soll für sich Ideen generieren und in die Matrix eintragen.
5. Anschließend soll jede Untergruppe ihre Ideen der Gesamtgruppe vorstellen. Dafür platziert jede Gruppe ihre Ideen in eine leere Matrix, die Sie für die gesamte Gruppe vorbereitet haben. In einer virtuellen Umgebung sollte jede Untergruppe beim Schreiben und Präsentieren ihrer Ideen eine unterschiedliche Farbe verwenden.
6. Während die Teilnehmenden ihre Ideen in die Matrix eintragen, kann die Gruppe offen über deren Platzierung diskutieren. Es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Idee mit Unterstützung der Gesamtgruppe sich auf der Wirkungsachse nach oben oder auf der Aufwandsachse nach links bewegt. Im Quadranten „Geringer Aufwand/Hohe Wirkung“ sammeln sich so oft diejenigen Ideen, welche auf die größte Zustimmung in der Gruppe stoßen und von dieser am stärksten mitgetragen werden.

Tipps

- Zur Festlegung der Sprech-Reihenfolge lassen Sie die Person, die gerade an der Reihe ist, festlegen, wer als nächstes drankommt, oder rufen Sie selbst das nächste Teammitglied auf. Stellen Sie sicher, dass niemand mehr als einmal dran ist.
- Wählen Sie ein [Online-Whiteboard-Tool](#), welches es erlaubt, eine große, zoombare Leinwand zu verwenden und jede Zeile als Post-It hinzuzufügen.
- Bei der Moderation von Gruppendiskussionen empfehlen wir, dass die Teilnehmenden nonverbale Mittel verwenden, um zu signalisieren, dass sie gerne sprechen möchten. Sie können hierfür nonverbale Feedback-Tools von Zoom verwenden, ein Reaktions-Emoji einfügen oder einfach nur die Hand heben. Der Moderator/die Moderatorin kann dieser Person dann das Wort erteilen.

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.