

<b>Titel</b>	<b>S.C.A.M.P.E.R</b>
<b>Wofür</b>	Perspektivwechsel, Ideen auf den Prüfstand stellen, geordnetes Brainstorming
<b>Dauer</b>	Ca. 1 bis 4 Stunden
<b>Teilnehmende</b>	Ca. 3 bis 15 Personen (Ideal in Kleingruppen von 3-6 Personen)
<b>Niveau</b>	+ Einsteiger <div style="background-color: #d4edda; padding: 2px;"><b>+ Fortgeschritten</b></div> + Profi
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Template der SCAMPER-Fragen oder deren Variationen.</li> <li>• Post-Its</li> <li>• Whiteboard</li> <li>• Stifte</li> </ul>
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Der SCAMPER-Ansatz wurde von Roger Eberle erfunden, der sich auf die Umkehrmethode (Kopfstand-Methode) von Alex Osborn bezieht und diese weiterentwickelt. SCAMPER ist ein Akronym, bei dem jeder Buchstabe für einen Impuls steht, der in einem Kreativprozess dazu dienen soll, die Perspektive zu ändern. Insgesamt gibt es dabei sieben verschiedene Blickwinkel, die zu unterschiedlichen Verbesserungsideen führen können. Die SCAMPER-Fragen sowie deren Variationen können auch als Kartensets seitens der Moderation mitgeführt werden und als eine Art Checkliste fungieren. Einzelne Fragen und Impulse können dann so aussortiert werden, dass Aspekte abgedeckt werden, die berücksichtigt werden müssen, um eine individuelle Problem- oder Fragestellung zu bearbeiten. Wenn die SCAMPER-Fragen sowie deren Varianten also durch Kartensets ersetzt werden, dann kann die Methode deutlich flexibler angewandt werden und die Kartensets können so aussortiert werden, dass nur die wichtigsten Dinge berücksichtigt werden und der Prozess deutlich verkürzt wird.</p> <p>In der Ursprungsvariante steht jeder Buchstabe des Akronyms stellvertretend für eine Perspektive, die durch eine Leitfrage eingeführt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Substitute (Ersetzen): Was können wir ersetzen oder stattdessen nutzen?</li> <li>• Combine (Kombinieren): Was können wir miteinander verbinden?</li> <li>• Add (Hinzufügen): Was fehlt und sollte hinzugefügt werden?</li> <li>• Modify (Modifizieren): Was sollte grundsätzlich beibehalten, aber angepasst, (z. B. vergrößert oder verkleinert) werden?</li> <li>• Put to other uses (anders einsetzen): Welche Möglichkeiten gibt es, einzelne Elemente für ganz andere Zwecke zu nutzen?</li> <li>• Eliminate (weglassen): Was sollten wir entfernen, beseitigen, löschen?</li> <li>• Rearrange (neu anordnen): Was sollten wir neu anordnen bzw. in eine andere Reihenfolge bringen?</li> </ul>
<b>Step-By-Step</b>	<p><b>Schritt 1: Erläuterung der Methode</b></p> <p>Da die Methode erklärungsbedürftig ist, ist eine gute Anmoderation wichtig. Deutlich werden sollte, dass es darum geht, möglichst viele Ideen in kurzer Zeit zu generieren. Es sollte auch festgelegt werden, ob die</p>

Fragen systematisch nacheinander abgearbeitet werden, oder ob es erlaubt ist, dass Fragen auch in uneinheitlicher Reihenfolge beantwortet werden.

### **Schritt 2: Impuls-Fragen stellen**

Der Startpunkt, von dem aus neue Ideen gesammelt werden, sollte klar definiert werden. Dies können WKW-Fragen sein oder bestehende Lösungsansätze, die nun weiterentwickelt werden. Auch Informationen, die im Kontext des Lösungsansatz wichtig sein könnten, sollten vorgestellt und im Raum verteilt werden, damit die Teilnehmenden einen besseren Überblick darüber haben, was bisher entwickelt wurde. Auf dieser Basis können dann mithilfe des Stellens der SCAMPER-Fragen neue Ideenansätze entwickelt werden. Alle Ideen zu den Fragen sollten dokumentiert werden – zum Beispiel mit Post-Its an einem Whiteboard. Dabei sind der Fantasie zunächst keine Grenzen gesetzt und es sollte alles aufgeschrieben oder verbalisiert werden, was den Teilnehmenden spontan einfällt.

### **Schritt 3: Antworten zu den Impuls-Fragen sammeln**

Zu den Fragen sollten nun Antworten gesammelt werden. Dies kann auf unterschiedliche Weise erfolgen. Entweder notiert die Moderation die Antworten, oder aber die Gruppe schreibt ihre Ideen auf Post-Its und diese werden dann auf der Mindmap bzw. neben den jeweiligen SCAMPER-Fragen bzw. einem alternativen Frageraster gesammelt. Abschließend kann dann im Schnellverfahren nochmal durch alle Fragen und Antworten gegangen werden und die Teilnehmenden ergänzen noch, sollten ihnen Geistesblitze bei dieser Zusammenfassung kommen. Die Ergänzungen werden dann noch einmal zusammengetragen.

Möglich ist auch, dass die einzelnen Fragen mit Visualisierungsmethoden direkt festgehalten werden. In dem Fall machen sich Kleingruppen Gedanken darüber, wie die Lösung anhand von allen Fragen weiterentwickelt werden könnte und zeichnen diese dann auf. Beide Wege sind möglich, haben jedoch eine andere Dynamik.

### **Schritt 4: Ideenbewertung**

Es ist sinnvoll, vor der Bewertung eine Priorisierung vorzunehmen. Dies kann intersubjektiv erfolgen, indem die Teilnehmenden mittels Dotmocracy oder einer anderen Voting-Methode abstimmen und dann die relevantesten 5-10 Ideen im Detail besprochen werden. Sollte eine systematische Priorisierung gewünscht sein, kann mittels einer Bewertungsmatrix eine Einteilung erfolgen.

### **Schritt 5: Ableiten von Maßnahmen**

Auf Basis der Priorisierung, Bewertung und Besprechung der Ideen können nun Maßnahmen abgeleitet werden. Dabei sollten die konkreten Umsetzungsschritte definiert werden und es sollte klar sein, ob die Umsetzung innerhalb eines Teams erfolgen kann, oder aber diese an einen externen Dienstleister ausgelagert werden muss. Letzteres hätte zur Folge, dass eine Leistungsbeschreibung geschrieben werden müsste – was wiederum die Aufgabe für das Team definiert usw.