

Kreativität (I): Stoff sammeln, Ideen finden und Probleme lösen**A Worterklärung**

Das Wort **Kreativität** (von lat. *creatio*: Schöpfung) heißt, in Literatur, Wissenschaft, Kunst, Technik, Handwerk usw. Neuartiges zu schöpfen, indem man Bekanntes neu kombiniert.

- 5 Kreativität ist in allen Berufsfeldern, also auch in technischen Berufen, vor allem zum Sammeln von Stoff zu einem Thema und zum Finden von **Problemlösungen** notwendig.

Bei jedem Kreativitätsprozess, also auch bei der Suche nach Problemlösungen, kann man zwei Schritte unterscheiden:

<p>10</p> <p><u>1. Schritt (Stoffsammlung):</u></p> <p>Ideen suchen und sammeln</p> <p>"assoziatives Denken"</p> <p>.....</p>	<p><u>2. Schritt (Gliederung):</u></p> <p>Ideen auswählen und ordnen</p> <p>"systematisches Denken"</p> <p>.....</p>
--	---

Arbeitsauftrag 1: Bitte entscheiden Sie, welcher der beiden Schritte *eher bewusst* und welcher *eher unbewusst* erfolgt, und tragen Sie das Ergebnis in den zugehörigen Rahmen ein.

- 15 Kreativität entsteht durch das Zusammenwirken von **assoziativem** und **systematischem** Denken! In der Schule wird meistens das systematische Denken geübt. Aber auch assoziatives Denken lässt sich durch **Kreativitätstechniken** trainieren!

Assoziationen (von lat. *associare*: verknüpfen) sind Verknüpfungen von Vorstellungen, Wahrnehmungen, Gefühlen usw. im Gedächtnis, die sich gegenseitig ins Bewusstsein rufen können. Die meisten aufsteigenden Assoziationen werden aber sofort durch das systematische Denken ausgelesen (aus-sortiert).

(Sigmund Freud (1865-1939), der Begründer der Psychoanalyse und Tiefenpsychologie, entdeckte, dass man sich einen Zugang zum Unterbewussten verschaffen kann, wenn man sich seine Assoziationen bewusst macht.)

25 **B Prinzip der aufgeschobenen Auslese**

Kreativitätstechniken funktionieren meistens nach dem "Prinzip der aufgeschobenen Auslese": Wir erhöhen die Zahl unserer Einfälle (d.h. unsere Kreativität), indem wir die Auslese der Assoziationen auf den 2. Schritt (das systematische Denken) verschieben und beide Schritte deutlich (auch zeitlich) voneinander trennen:

30 Also

- ▶ erst **so viele Ideen (Assoziationen) wie möglich** sammeln, und
- ▶ erst zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. nach einem Tag) die Ideen auf ihre Eignung prüfen!

C Kreativitätstechniken

35 1. **Mind-Map** (von engl. *mind*: Gedankenwelt, *map*: Landkarte; Vorgang: **Mind-Mapping**) oder **Cluster** (von engl. *cluster*: Haufen, Traube; Vorgang: **Clustering**) sind Techniken zum assoziativen Sammeln von Einfällen: Um ein oder zwei "Kernworte" oder sehr kurze "Kernsätze" werden möglichst viele Assoziationen in einer "Traube" festgehalten.

Dies wird fortgesetzt, bis plötzlich ein "Roter Faden" (eine Grundidee) bewusst wird. Diese Grundidee wird dann durch systematisches Denken weiterverfolgt.

40 Arbeitsauftrag 2: Bitte entwerfen Sie ein Cluster (eine Mind-Map) zum Kernwort "Telefon".

2. **Brainstorming** ist eine Kreativitätstechnik für Gruppen (S. 32).

3. **Brainwriting** ist ebenfalls eine Kreativitätstechnik, die in der Gruppe durchgeführt wird. Da sie im Unterschied zum Brainstorming aber schriftlich erfolgt, kann hier im Gegensatz zum Brainstorming die Anonymität gewahrt bleiben. Dies ist z. B. für ein Konfliktmanagement (S. 19) wichtig.

45 Beim Brainwriting werden die Ideen anonym auf ein Blatt Papier notiert, das mehrfach, ebenfalls anonym, in der Gruppe weitergegeben und mit weiteren Ideen ergänzt wird. Am Ende lässt sich nicht mehr feststellen, welche Idee von wem stammt. Die Auswertung erfolgt demnach ebenfalls anonym. Durch das Weitergeben der Blätter findet aber auch hier eine gegenseitige Anregung zum Assoziieren statt.

Kreativität (II): Brainstorming als typische Kreativitätstechnik im Team

Die Mitglieder einer Arbeitsgruppe stehen häufig vor der Anforderung, sich gegenseitig auf Ideen zu bringen. Eine in der Wirtschaft dafür häufig verwendete Methode ist das Brainstorming.

1 Wortherkunft

- 5 von (engl.): **brain**: Gehirn, **storming**: (er)stürmen: → "Geistesblitz"
nach A. F. Osborn (1963)

2 Regeln zur Durchführung

- 10 a) Als Thema eine genau überlegte Fragestellung vorsezen!
b) So viele Ideen zum Thema wie möglich entwickeln!
c) Jede Idee ist erlaubt: keine Kritik oder Selbstzensur!
d) Jeder darf alle Ideen der anderen aufgreifen!
e) Die Beiträge müssen nicht zusammenhängen! Keine Dialoge!

3 Tipps zur Durchführung

- 15 a) Ideale Gruppengröße: 5-10 Teilnehmer.
b) Aufzeichnung der Ideen durch Protokollant oder mit Tonband
(notfalls auf Overheadfolie, Poster, Tafel oder PC mit Projektor).
c) Darauf achten, dass von den Teilnehmern keine "Ideenkiller" geäußert werden:
z.B. "Geht sowieso nicht!"
20 d) Nach einer ersten Durchführung kann es hilfreich sein, alle bis dahin gesammelten Ideen vor-
zulesen und dann ein erneutes Brainstorming durchzuführen, nach Möglichkeit nach einem
zeitlichen Abstand von mindestens einem Tag.

4 Zusammenfassung

Brainstorming ist eine assoziative Ideensammlung in der Gruppe mit aufgeschobener Auslese (vgl. Arbeitsblatt "Kreativität", S. 31):

- 25 Auslese und Gliederung der Ideen werden aufgeschoben, bis die Ideensammlung abgeschlossen ist!

Arbeitsaufträge:

- 30 1. Unterstreichen Sie in Absatz 2 für jede Regel die Ihrer Meinung nach wichtigsten Wörter.
2. Sammeln Sie unten auf diesem Arbeitsblatt mindestens drei weitere typische "Ideenkiller"-Äußerungen. (Tipp: Versuchen Sie sich an Bemerkungen von anderen zu erinnern, mit denen Sie selbst schon einmal beim Ideenaustausch "zum Schweigen gebracht" wurden.)
3. Führen Sie in Ihrem Team ein Brainstorming zu folgendem Thema durch:
Stellen Sie sich vor, Sie arbeiten in einer Computerfirma
und planen die nächste PC-Generation. Die Frage lautet:

"Für welche neuen Einsatzzwecke sollten private PC's zukünftig dienen können?"

35 Typische „Ideenkiller“: