

**Prof. DI Dr. Erich Gams**

# **Kreativitätstechniken**

Kompetenzbereich „Projektmanagement“

Informationstechnische Projekte- HTL-Wels



# Übersicht ➤ Was lernen wir?

- Was ist Kreativität?
- Kreativitätmethoden in verschiedenster Form
- Einsatzgebiete
- Anwendungen mit Beispielen

# Was ist Kreativität?

---

- **Was tut ihr, wenn ihr bei einem wichtigen Problem nicht weiterkommt?**
- **Kreative Idee:** Versuch auf anderem Weg als dem gewohnten eine neue Lösung zu finden.
- **Merkmale der kreativen Idee:**
  - Sie muss jenseits gewohnter Denkpfade gefunden werden
  - Sie muss funktionieren

# Kreativität

---

- Bringt neue, nützliche, umsetzbare Ideen hervor  
-> (Weiter-) Entwicklung, Optimierung
- **Große Kreativität:**
  - Wegweisende Erfindungen, Neukonzeptionen, Umwertungen, neue Trends
  - führt zu grundlegenden Änderungen und ist kein Zufallsprodukt
- **Kleine Kreativität:**
  - Arbeitserleichterungen, Verbesserungen am Produkt
  - Verändert bestehendes nicht wesentlich
- **Voraussetzung:**
  - Zeit – Raum
  - Spaß – Freude
  - Offenheit – Flexibilität

# Was ist Kreativität?

---

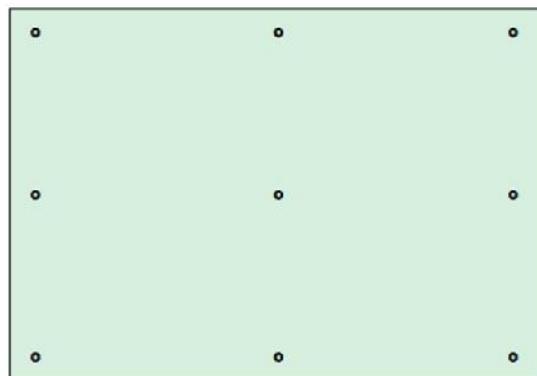
- **Lateinisch-französisch: das Schöpferische, Schöpfungskraft**
- **Kreativität ist eine Eigenschaft,**
  - die jeder Mensch besitzt und ihn befähigt, Neues zu erschaffen.
- **Kreativität lässt sich nicht per Knopfdruck abrufen**
  - Der erste Schritt zu mehr Kreativität besteht darin, alte Verhaltensmuster zu erkennen und abzulegen.
- **Wissen ist dafür die Basis**

# Kreativität ist trainierbar, wie Sport



# 9-Punkte Problem

- Wie lassen sich 9 Punkte mit maximal 4 geraden Strichen verbinden, ohne den Stift abzusetzen?

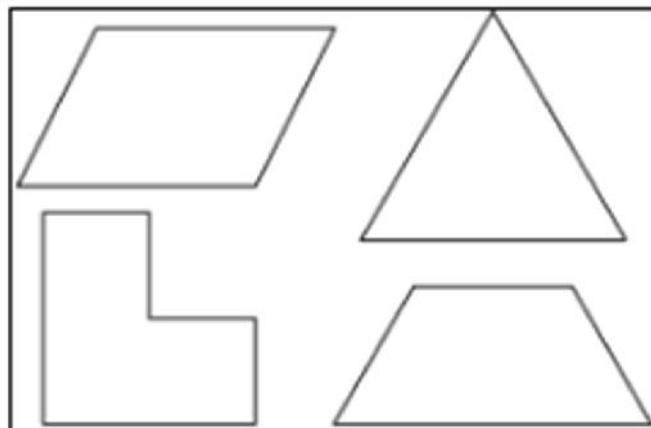


- Selbst gesetzte Grenzen
- 1. Striche sind durch das Punktequadrat begrenzt
  - 2. Punkte sind mathematische Punkte, d.h. ohne Ausdehnung
  - 3. Stift hat normale Stiftbreite  
Lösung: Aufhebung der Grenzen

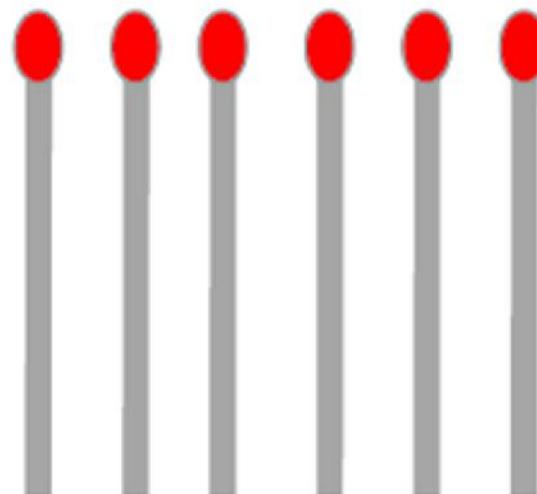
➤ **Kreativität** durch  
Überschreitung von – meist  
selbst auferlegten – Grenzen

# Weitere Aufgaben

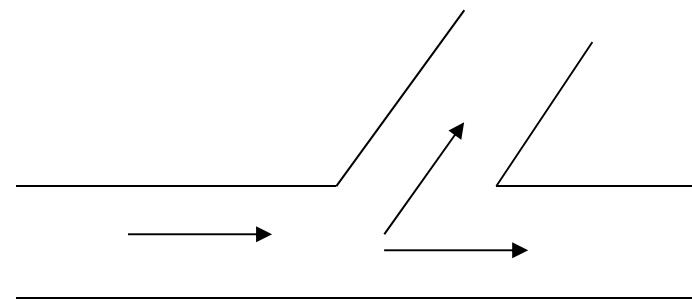
- Teile zwei oder mehrere Figuren des Arbeitsblattes in 4 gleich große Teile.  
Achte dabei darauf, dass jeder Teil dieselbe Form wie die Ursprungsfigur hat.



- Bilden Sie mit den 6 Streichhölzern 4 gleichseitige Dreiecke



# Der kreative Sprung (Edward de Bono)



# Konvergentes/divergentes Denken

---

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Logisch</li><li>➤ Strukturiert</li><li>➤ Geraadlinig</li><li>➤ Bewährte Lösungsverfahren</li><li>➤ Eine richtige Lösung</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Spielerisch</li><li>➤ Assoziativ</li><li>➤ Verzweigt in viele Richtungen</li><li>➤ Heterogen, akzeptiert Widersprüche</li><li>➤ Erfindet neue Verfahren</li><li>➤ Viele originelle Lösungen</li></ul> |
|---|---|

# Die beiden Gehirnhälften

## ➤ Linke Hirnhälfte

- Kühles Denken, step by step, Logik, Informationsverarbeitung, Analyse, Sprache, Rationalität

## ➤ Rechte Hirnhälfte

- Warmes Denken, Intuition, Emotionalität, Bilder, ganzheitliche Informationsverarbeitung

**Aber:** Wir denken nicht „rechts-oder linkshirnig“. Das Hemisphärenmodell ist eine grobe, kaum noch zulässige Vereinfachung

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Kreativitätsfördernde Übungen

---

- Zum Einstreuen
- Als Auflockerung zwischendurch
- Kreativität fördern
- Humor, lachen
- Aussteigen aus der Routine
- Viel Abwechslung (Farben, Bilder, Symbole)
- Spielerisch Denken

# Kreativitätsfördernde Übungen 1/2

---

- In einer Wolke so viele Dinge wie möglich erkennen
- Phantasie in vielen verschiedenen Variationen aus sprechen
- So viele Primzahlen wie möglich aufzählen
- Über einen Gegenstand mind. 25 Fragen stellen
- Hände in möglichst viele Positionen bringen
- Was kann ich alles mit einem Kugelschreiben anstellen?

# Kreativitätsfördernde Übungen 2/2

---

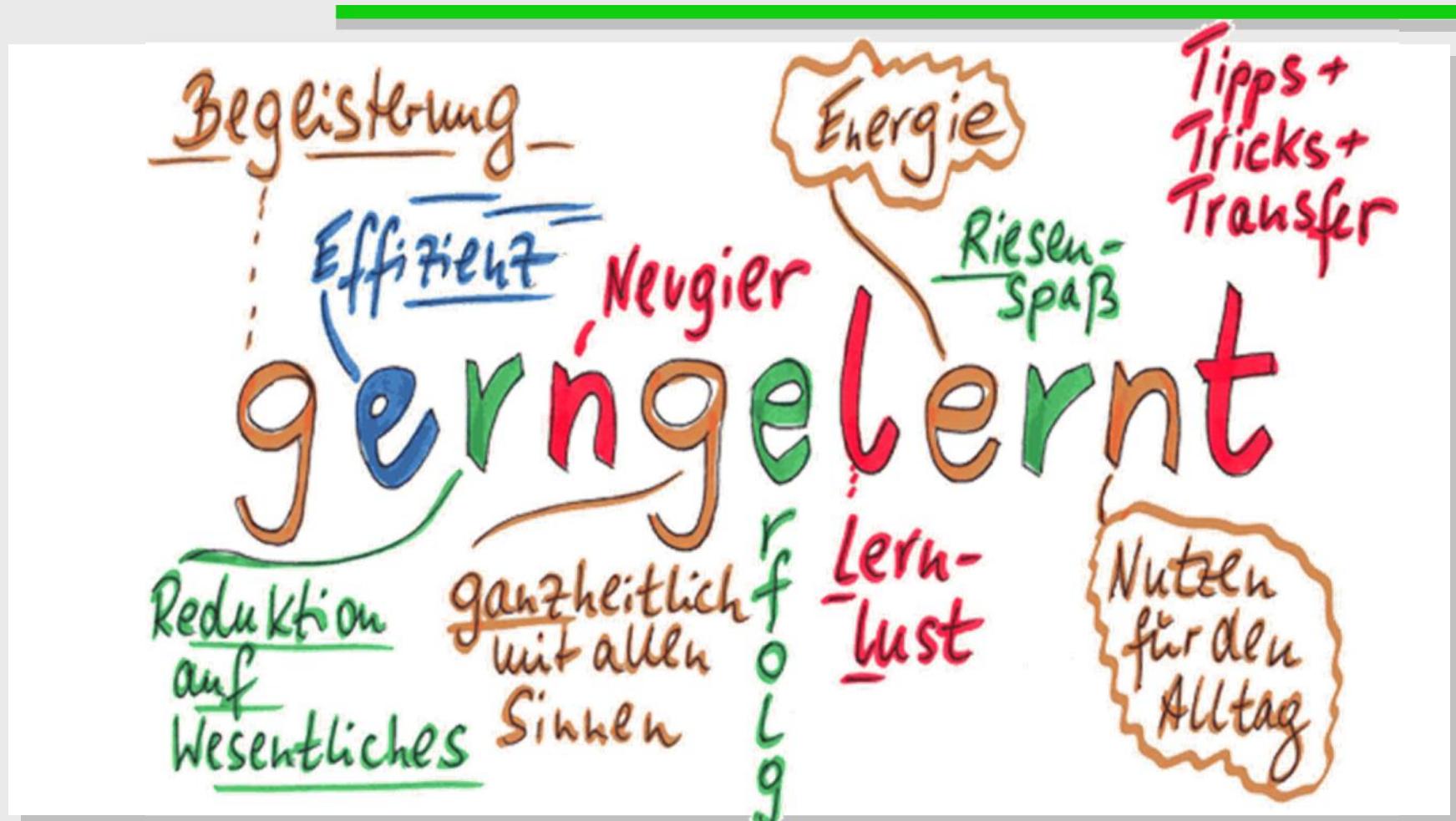
- Verwendungsmöglichkeiten einer Büroklammer
- Was wäre, wenn alle Polizisten den Vornamen Günther hätten?
- Welche weiße essbare Gegenstände gibt es?
- Wozu kann man einen Ziegelstein verwenden?
- Abgestelltes Fahrrad beschädigt.  
Gegenmaßnahmen?
- Zu Abkürzungen neue Wörter finden (z.B.: AUA)

# Analograffiti (Vera F. Birkenbihl)

---

- **Analog:**
  - bildhaftes, vernetztes und symbolisches Denken
- **Grafie:**
  - kommt vom griechischen Wort „grafein“ und bedeutet ritzen, schreiben, zeichnen
- **Methode:**
  - Assoziationen zu einem Begriff finden.
  - Es soll zu jedem Buchstaben des Wortes ein neues Wort (Bild, Symbol, ...) gefunden werden.
  - Es muss nicht von vorne begonnen werden.
- **Eignung:**
  - Neue Denkansätze gewinnen.

# Analograffiti



# Analograffiti





# Aufgabe

## ➤ Beispiel Kreativität

- Was ist Kreativität für mich?
- Erstelle ein Analograffity

# ABC-Liste (Vera F. Birkenbihl)

---

- Methode:
  - Zu einem Thema zu jedem Buchstaben des Alphabets ein Wort finden, das mit diesem Buchstaben beginnt (eventuell farbig, Bilder).
- Eignung:
  - Feedback-Methode in der Evaluierungsphase einer Idee
  - spontane Anmerkungen zu Problemen zu provozieren
  - Erfahrungen einfacher zu verbalisieren.

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Ideenspeicher

---

**„Ideen haben die vertrackte Angewohnheit, uns immer dann zu überfallen, wenn wir auf sie nicht vorbereitet sind.“**

- Jede eingehende Idee wird gesammelt.
- **Regeln:**
  - Jede eingehende Idee sollte einerseits anerkannt und andererseits in einem Speichermedium (Papier oder Datei) festgehalten werden.
- Bei Bedarf (wenn die Zeit reif ist) können dann die Ideen erneut aufgegriffen werden.

# Ideenspeicher

- **Szenario:**
  - Eine Idee stellt sich scheinbar aus dem Nichts ein:
  - Unter der Dusche, im Restaurant, im Park, im Urlaub, beim Joggen...
  - Das Bild, das Sie für Sekunden aufblitzen sehen, ist so flüchtig wie Rauch.
- „**So schnell wie möglich dingfest zu machen**“.
- Schreiben Sie sie auf, formulieren Sie sie aus, gehen Sie ins Detail. Das Bild, das Sie für Sekunden aufblitzen sehen, ist so flüchtig wie Rauch.

Und was machst du, um deine Ideen zu speichern?

## Ideenspeicher

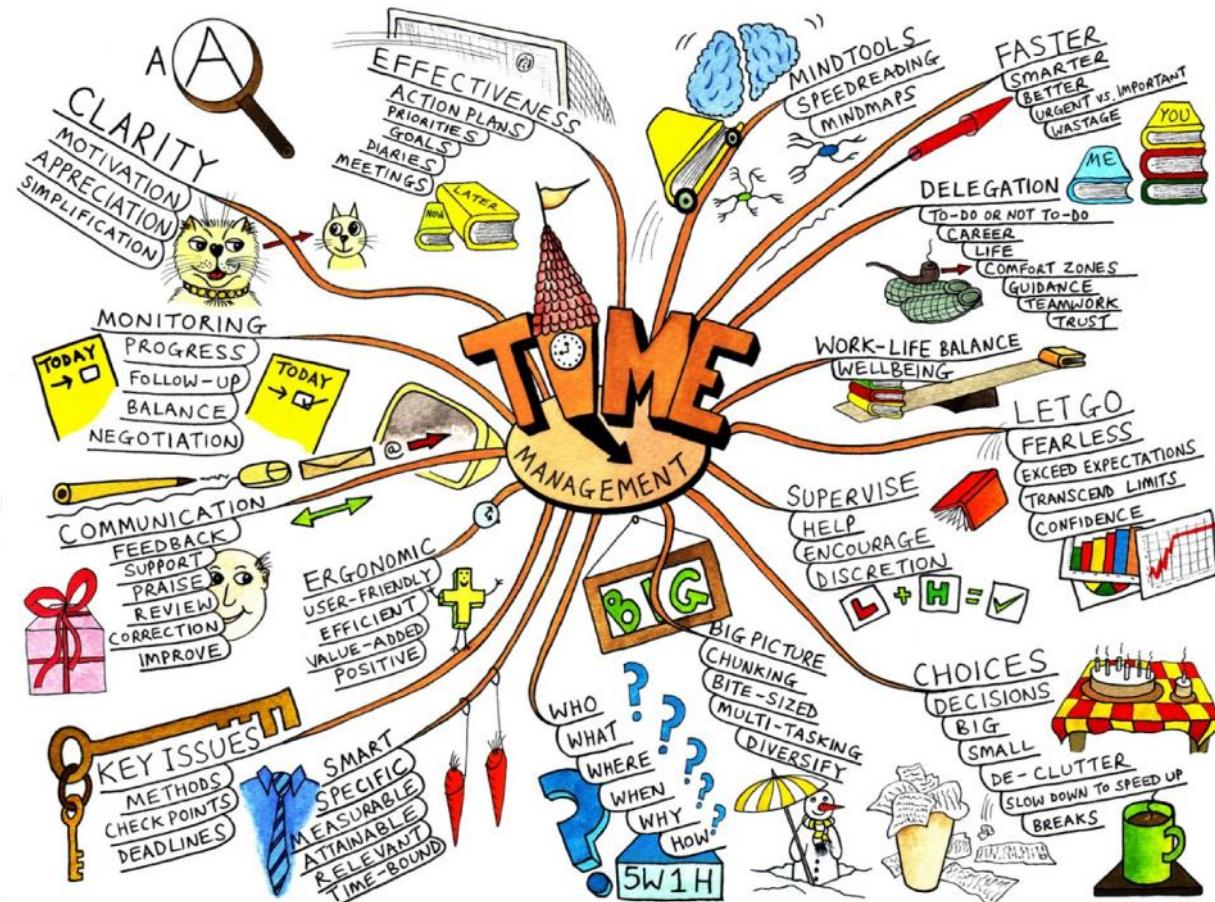
- **Mitten rein in den Text (Bücher, Artikel)**
  - später z.B.: in eine Datei übertragen
- **Kleine Zettel als Zwischenspeicher**
- **Merkhilfen als Zwischenspeicher**
  - Eselsbrücken, Schlagwörter, Knoten im Taschentuch
- **Das Spiralheft für unterwegs**
  - Für unterwegs, später in Dateien übertragen
- **Dateien für den dauerhaften Aufenthalt**
- **Kalender für den Übergang zu Termin und Todo-Liste**
  - Verknüpfung mit Zeit
- **Diktiergerät, Organizer, Tablet, Handy (vielleicht auch für Fotos von Ideen)**
- **Servietten im Restaurant**

# Mindmapping - Eignung

---

- Koordiniert sprachliches und bildhaftes Denken
- Ideenfindung, Planung, Strukturierung von Wissen, Protokollerstellung, Vorbereitung von Referaten, Seminaren und Themenübersichten.
- persönliche Brainstormings, Notizen jeder Art, zum Beispiel in einem Meeting oder Seminar, beim Lesen von Artikeln/Büchern, bei der Erstellung von To-Do-Listen und besonders auch am Telefon.
- **Wichtig:** Farben, Symbole verwenden

# Mindmapping



# Ishikawa-Diagramm

---

- Fischgrätendiagramm, Ursache-Wirkungs-Diagramm
- graphische Darstellung von Ursachen, die zu einem Ergebnis führen oder dieses maßgeblich beeinflussen
- Alle Problemursachen sollen so identifiziert und ihre Abhängigkeiten mit Hilfe des Diagramms dargestellt werden (Wikipedia).

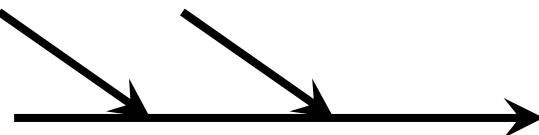
# Ishikawa-Diagramm

---

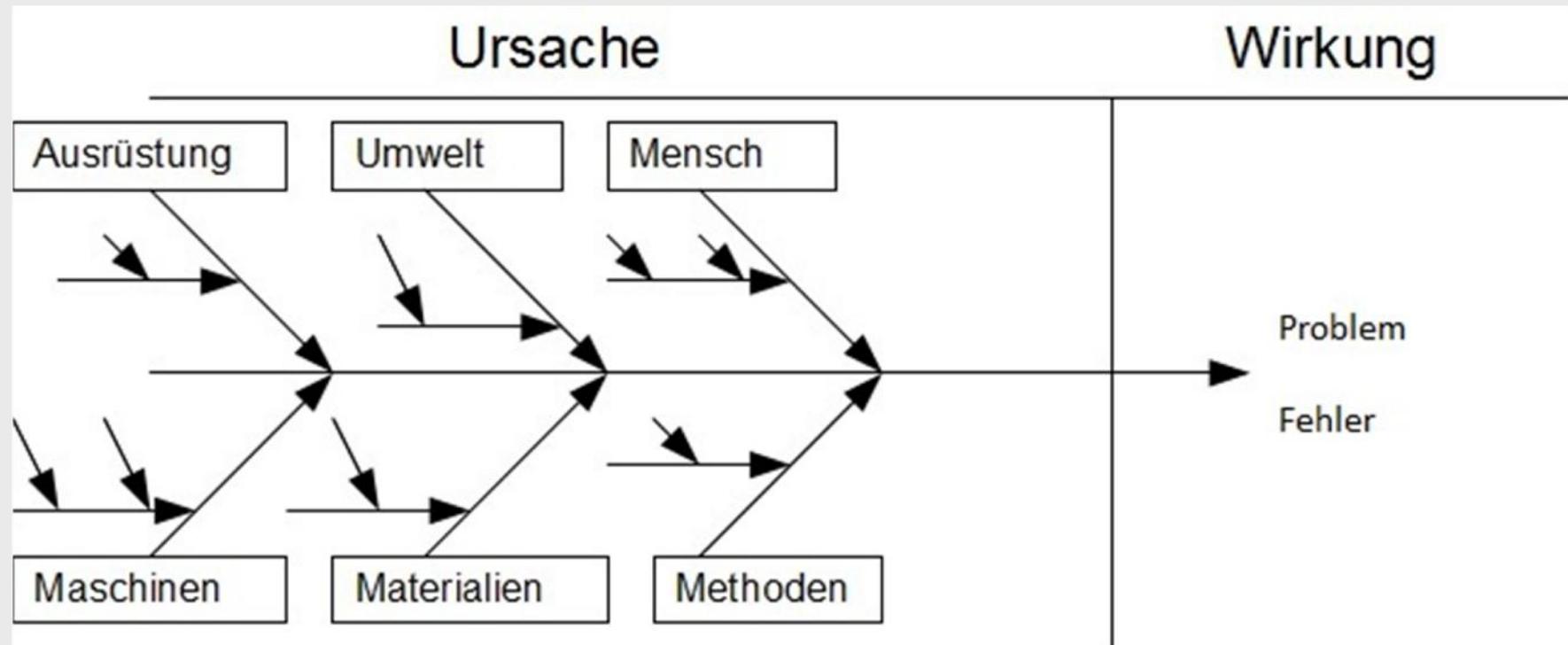
- graphische Darstellung von Ursachen, die zu einem Ergebnis führen oder dieses maßgeblich beeinflussen
- Alle Problemursachen sollen so identifiziert und ihre Abhängigkeiten mit Hilfe des Diagramms dargestellt werden (Wikipedia).

# Ishikawa-Diagramm

- Ausgangspunkt mit möglichst prägnant formuliertem Ziel oder Problem
  - **schlechte Kundenberatung**
- Darauf stoßen schräg die Pfeile der Haupteinflussgrößen, die zu einer bestimmten Wirkung führen.
- Ein Pfeil bedeutet ... *trägt dazu bei, dass ....*

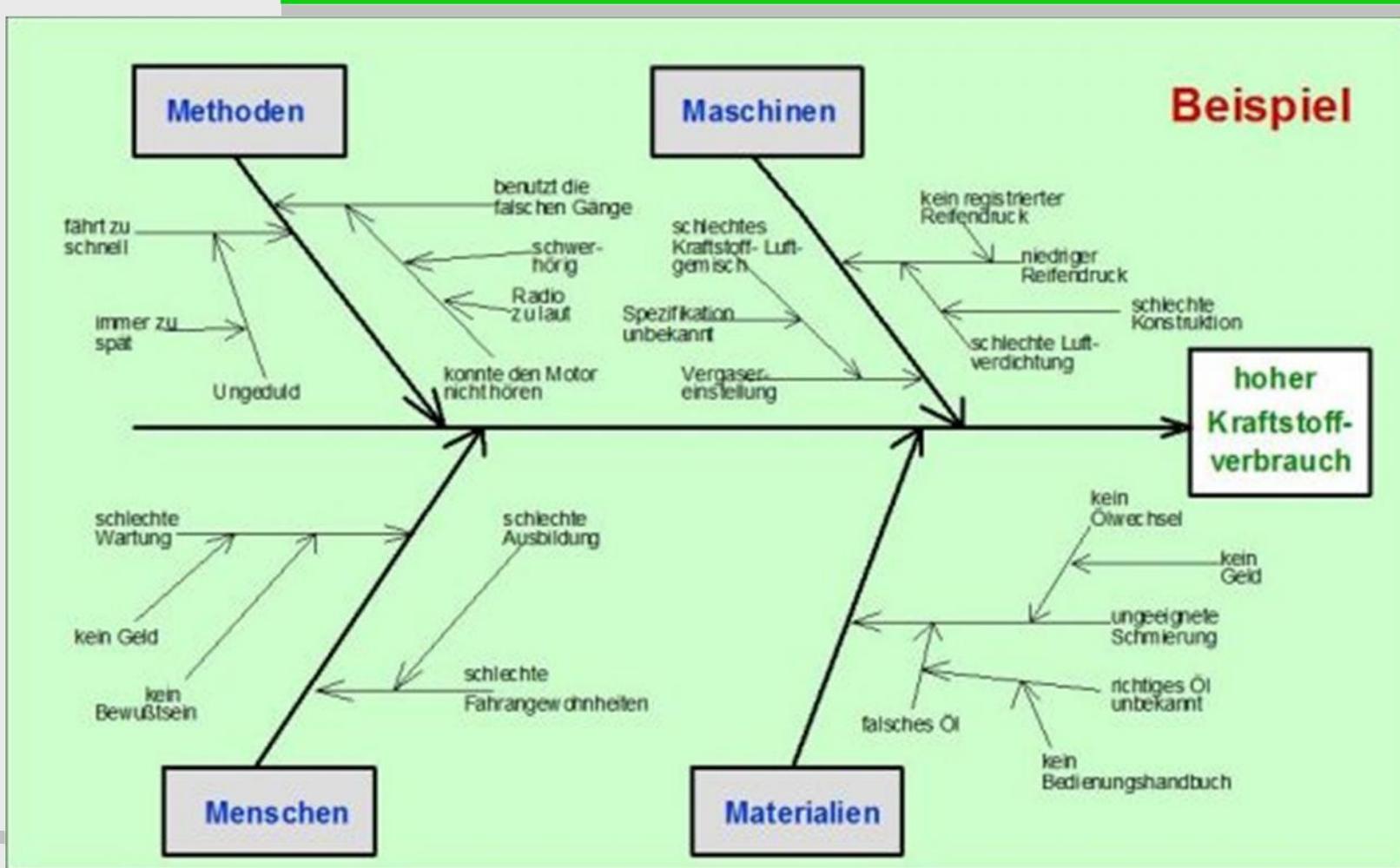


# Ishikawa-Diagramm



<http://www.loesungsfabrik.de/index.php/info/ishikawa-diagramm>

# Ishikawa-Diagramm





## Aufwärmung – Punkt Übung

- Beispiel für divergentes, sprunghafte Denken
  
- Ablauf:
- Blatt mit einem schwarzen Punkt (ca. 1cm Durchmesser)
- Ideen: Was soll diese Zeichnung darstellen?
  
- Hinweis: Auch ungenaue Lösungen sind zulässig!



## Aufgabe

- **Beispiel Ressourcenverwaltung**
  - Erstelle ein Mindmap
- **Beispiel Chaotische Projektverlauf (Codierung)**

An einem Projekt in dem ein Spiel „Pong-Klon“ entwickelt werden soll, arbeiten 4 Personen. Das Projekt wurde zwar geplant, aber leider verläuft das Projekt nach einiger Zeit ziemlich chaotisch.

  - Erstelle ein Ishikawa-Diagramm, um das Problem zu analysieren.

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Aufwärmrunde

---

- Sie haben 9 Kugeln gleicher Größe und gleichen Aussehens sowie eine Apothekerwaage.
- Eine Kugel ist etwas schwerer als die anderen.
- Wie wiegen Sie diese aus?
- Sie dürfen aber **nur 2x** wiegen!



# Brainstorming

---

- Am häufigsten angewendete Methode zur Ideenfindung
- Erfunden von Alex Osborne im 1953
- **Methode:**
  - Ideen/Assoziationen zu einem bestimmten Thema aufschreiben.
- Gruppenthema
- für einfache Fragen
- Viele Ideen in kurzer Zeit

# Regeln des Brainstorming

---

1. Kritik ist untersagt
2. Wilde Ideen sind willkommen
3. Quantität vor Qualität
4. Ideen aufgreifen, weiterentwickeln und neu kombinieren

# Brainstorming - Basis und Ablauf

---

- Gruppe mit 4-12 Teilnehmern; Moderator
- Flipchart, Tafel und/oder Moderationswand für Vorschläge
- Angenehme, offene Atmosphäre
- Ideenfindungsphase: ca. 15 – 20 Minuten; anschließend Pause
- Bewertungsphase: ca. 30 – 40 Minuten

# Variante: Brainwalking

1. 2-3 Teilnehmer pro Flipchart: Herausforderung/Problem als Headline
2. Spontane Einfälle niederschreiben, (Während der Ideensammlung wird nicht gesprochen.)
3. Wechsel
4. Neue Assoziationen und Anreicherungen zu den Einfälle der vorherigen Teilnehmer dazuschreiben -> Jeder Teilnehmer schreitet so nach und nach den Raum ab und entwickelt immer wieder neue Assoziationen, die auf den Gedanken der anderen aufbauen.
5. Flipchartblätter vorsichtig ideenweise in Streifen reißen -> jeder Beitrag wird zu einem eigenen Papierstreifen.
6. Die Streifen werden nun an den Pinnwänden oder am Boden weiter sortiert, ausgewertet und bearbeitet.

# Imaginäres Brainstorming

---

- Fragestellungen in andere Umgebung transferieren
- „Wie können wir die neue Technologie XY unseren Mitarbeitern näherbringen?“
  - Statt Technologie: Klavier spielen, Auto fahren, ...
  - Statt Mitarbeiter: Fußballmannschaft, Außerirdische,  
....
- Ideen sammeln und überlegen ob auf echte Fragestellung übertragbar.

# Destruktives Brainstorming

---

- Objekt des Brainstormings wird schlecht gemacht
- „Was ist negativ, riskant, schwierig, ungünstig?“
  
- Pro Schwachstelle: Brainstorming zu Verbesserungsmöglichkeiten
- Achtung: Übergang vom Kritisieren zu positiven Lösungsdenken kann schwierig sein
- Einsatz:
  - Vorbereitung auf ein Ereignis
  - Optimierung von Abläufen
  - Verbesserung von Produkten

# Destruktives Brainstorming

---

- Oder Umkehrmethode:
  - „Wie kann ich Kreativität fördern?“
  - „Wie kann ich Kreativität abtöten“



## Aufgabe

- **Beispiel Brainstorming:**
- „In eine solche Schule gehe ich gerne oder so würde meine absolute Lieblingsschule aussehen!“



## Aufgabe

- **Beispiel Destruktives Brainstorming:**
- „Was muss man tun, damit der Unterricht einfach absolut uninteressant ist“

# Semantische Intuition - Vorgehen

---

- Thema als Frage formulieren
- Zusammengesetzte Wörter
- In Einzelwörter trennen
- In 2 Kolonnen aufschreiben
- Kolonnen nummerieren
- Durch Zufall 2 Zahlen und diese Wörter verbinden
- Dazu Ideen sammeln
- Auf Frage beziehen



## Aufgabe

- **Beispiel Semantische Intuition:**
- Ideen für eine neue Mobile App
  - Mögliches Vorgehen: 2 Wortlisten schaffen
  - Wortliste 1 mögliche Zielgruppen
  - Wortliste 2 typische App-Funktionen
  - Kombination

# 635 Methode

---

- 6 Teilnehmer notieren 3 Lösungen in 5 Minuten
  - Von anderen anregen lassen
  - In kurzer Zeit viele Ideen
  - Zeitdruck kann fördern
  - zur systematischen Vertiefung der Grundideen
  - Ideen werden nicht „zerredet“
- Collective Notebook: innerhalb festgelegter Frist Lösungsvorschläge notieren und ringförmig weiterschicken

# 635 Methode

## Methode 635

Problem:

Was müssen wir tun, um

Lösungsvorschläge:

1.1	1.2	1.3
2.1	2.2	2.3
3.1	3.2	3.3
4.1	4.2	4.3
5.1	5.2	5.3
6.1	6.2	6.3



## Aufgabe

- **Beispiel 6-3-5 Methode:**
- Welche Eigenschaften hat mein Wunschberuf?



## Reizwort-Analyse

- Der Ideensuchende oder die Gruppe setzt sich bewusst einem zufällig gewählten Reizwort aus und versucht anhand dieses Wortes, Ideen zur Fragestellung zu generieren.
  - Völlig neuer Blickwinkel
  - Ungewohnte Ansätze
  - Generierung radikaler Lösungsvorschläge
  - geringer Zeitaufwand
  - Güte der Lösungsvorschläge hängt von dem zufällig ausgewählten Reizwort ab

# Reizwort-Analyse Ablauf

---

- Lösungsorientierte Frage formulieren
- Begriff zufällig finden (z.B.: durch Buch aufschlagen)
- Reizwort analysieren:
  - Was tut es?
  - Wozu benutzt man es?
  - Was fällt mir noch dazu ein?
- Welchen Zusammenhang gibt es mit dem Thema?
- Was ist als neuer Lösungsansatz verwendbar?

# Reizwort - Mögliche Fragestellungen

---

- Nutzen Sie das Reizwort als Assoziations-Sprungbrett
  - Wie würden Sie das Reizwort beschreiben? Welche Adjektive fallen dazu ein?
  - Welche Eigenschaften werden dem Reizwort zugeordnet?
  - Was kann das Reizwort? Was kann es in keinem Fall?
  - Womit verbinden Menschen dieses Reizwort? Welche Bilder werden dadurch geweckt?
  - Wie kann das Reizwort genutzt werden? Welche Fähigkeiten hat es? Wie funktioniert es?
  - Was ist das Besondere an dem Reizwort?

# Reizwort - Mögliche Fragestellungen

---

- Verknüpfen Sie die kreative Fragestellung mit den Assoziationen
- Welche Verbindungen gibt es zwischen dem Reizwort, den gefundenen Assoziationen und der kreativen Fragestellung?
  - Was ist vergleichbar?
  - Was ließe sich wie auf das Problem übertragen?
  - Wie könnte welche Assoziation zur Lösung des Problems eingesetzt werden?
  - Was lässt sich von dem Reizwort und den gefundenen Assoziationen für die kreative Fragestellung ableiten?
  - Wie könnte das Produkt umgestaltet werden? Wie könnte das Problem dadurch geändert werden?

# Beispiel

## 1) Problem:

Wie können 200 kg schwere Schränke auf einfache Weise so an der Wand befestigt werden, dass sie in allen Richtungen „im Lot“ hängen?

## 2) Problemfremdes Reizwort wählen, z.B. „Vogel“

## 3) Reizwort analysieren:

- a) Er fliegt oder schwebt.
- b) Er hat Federn.
- c) Er hat Krallen.
- d) Er hat einen spitzen Schnabel.
- e) Er hat häufig gute Augen.

## 4) Beziehung zum Problem herstellen und Lösung finden:

- zu a): Am Schrank wird an der Unterseite ein Luftkissen angebracht; durch das kontrollierte Herauslassen der Luft wird die gewünschte Höhe genau eingestellt; der Schrank kann dann mühelos angeschraubt werden.
- zu b): keine Idee
- zu c): Sowohl auf der Rückseite des Schrankes als auch an der Wand werden Klettverschlüsse angebracht, der Schrank kann angeheftet werden.
- zu d): Der Schrank wird oberhalb des Schwerpunktes an einem starken Draht aufgehängt und fixiert.
- zu e): In den Schrank wird während der Montage ein Messgerät eingelegt, das anzeigt, ob der Schrank in allen drei Dimensionen ausbalanciert ist.



# Aufgabe

## ➤ Beispiel Reizwortanalyse:

- Die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Teams soll optimiert werden
- Reizwort: Eisenbahn

# Crap-Apple

---

- Methode: 2 Personen, Lösungsfindung, ideal für persönliche Themen
- Ablauf:
  1. Lösungsorientierte Frage (unterstützen)
  2. Irgendeinen Gegenstand finden (begleiten)
  3. 5-7 Wahrnehmungen (mitschreiben)
  4. Assoziationen sammeln (notieren)
  5. Daraus Antworten formulieren (helfen)
  6. Spickzettel für die Realisierung (anregen)

# Freies Assoziieren

---

- Anregungen durch Gedankenketten
- Ablauf:
  1. Frage lösungsorientiert formulieren
  2. Dazu passenden Gegenstand finden
  3. Alles notieren, was einem dazu einfällt
  4. Brauchbares auf Frage beziehen
  5. Daraus Antwort erarbeiten
- Kreativitätsfördernde Abwechslung im Alltag

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Brain Picking

---

- Methode: Auf Wissen anderer zugreifen, die schon Erfahrung haben.
- Ablauf:
  1. Fragen zum Thema formulieren
  2. Personen finden
  3. Befragung, Antworten notieren
  4. Gesammelte Informationen sortieren
  5. Zusammenfassen, Resümee

# Fremdsicht

➤ Methode:

- sich in themenfremde Personen versetzen,
- Sichtweise, die allen Personen gerecht wird
- Verschiedene Einzelperspektiven -> neue Sichtweise

➤ Ablauf:

1. Gezielt Personen auswählen
2. Nacheinander hineinschlüpfen
3. Mit der Person identifizieren
4. Wie betrachtet diese Person das Thema
5. Was geht in dieser Person vor (Kundensicht)



# Aufgabe

## ➤ Beispiel Fremdsicht:

- Wie würde ich als Lehrkraft eine interessante Unterrichtsstunde gestalten?
- Wie würde ich das Schulbuffet führen?

# Umkehrmethode

---

- Fragestellung umkehren, dazu Ideen sammeln und diese wiederum ins Gegenteil verwandeln.
- „Was müssen wir tun, damit unsere Kunden unzufrieden sind?“
  - Negatives darf gesagt werden
  - Fällt manchen Menschen leichter („sudern“)
  - Fragestellung mit Humor betrachten ;-)

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Attribute Listing

- Auflisten der Merkmale
- z.B.: Buch

Merkmal	Zurzeit	Mögliche andere Gestaltung
Format	Rechteck, Großformat	Trapezform, Dreieck, Miniformat,..
Heftung	Fest, gebunden	Loseblatt, Endlosziehamonika, ..
Einband	Fest, geschlossen	Ohne Einband

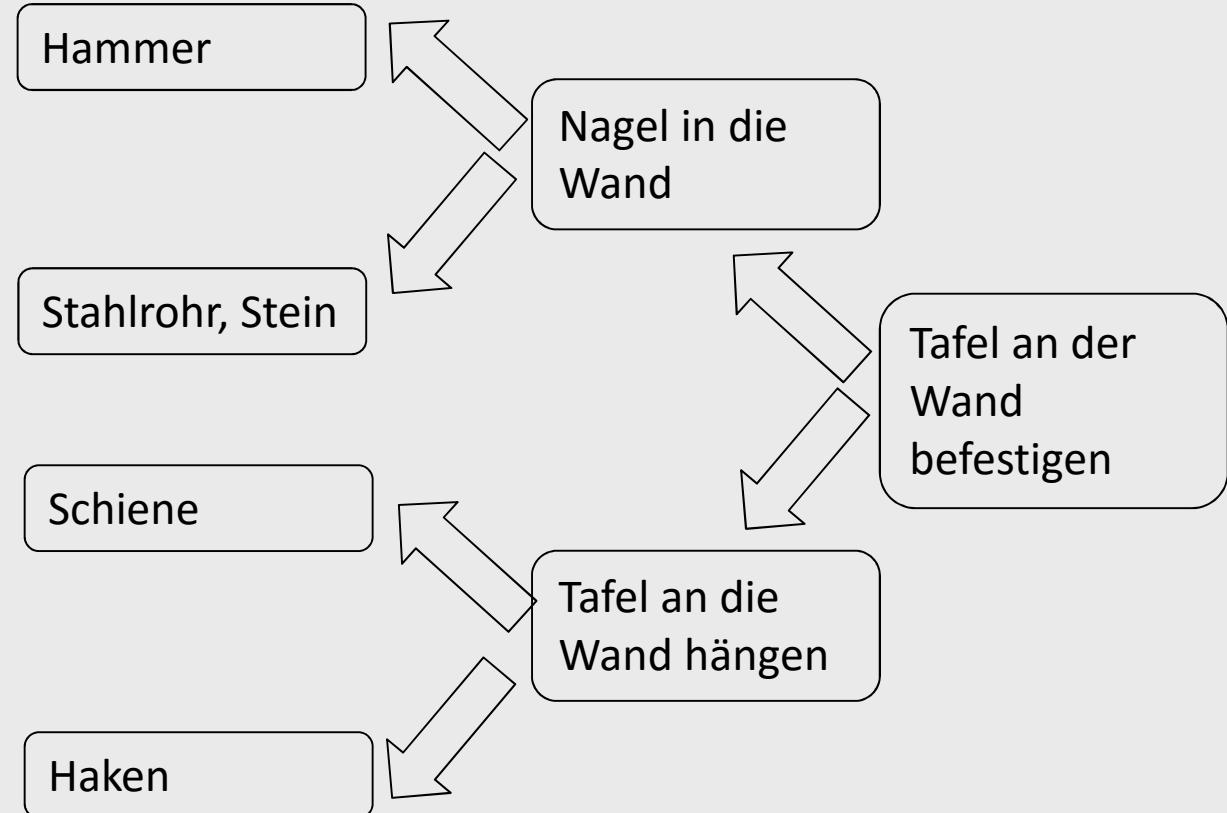
- übersichtlich, schafft Ordnung, Alternativen aufzeigen

# Konzeptfächer

---

- Worum geht es?
  - Abstrahieren und das Problem auf eine andere Ebene verlagern
- Welche Alternativen gibt es?
  - Welche weitere Möglichkeiten gibt es, das Konzept zu realisieren?
- Welche Lösung ist die beste?
  - Prüfen der Alternativen auf ihre Brauchbarkeit

# Konzeptfächer



# Osborne Checkliste

---

- Die Osborn-Checkliste hilft sehr gut dabei, neue Perspektiven auf bestehende Ideen, Produkte oder Perspektiven zu gewinnen.
- Für die Anwendung muss “Ausgangsmaterial” (wie zum Beispiel ein konkretes Produkt) vorhanden sein.
- Die Checkliste eignet sich nicht so gut zu Beginn eines Innovationsprozesses.

# Fragestellungen Osborne Checkliste

- **Anders verwenden!**  
Wie könnte x (wo)anders eingesetzt werden?
- **Anpassen!**  
Was ähnelt x? Was könnte übernommen werden?
- **Ändern!**  
Welche Aspekte/Merkmale von x können verändert werden?
- **Vergrößern!**  
Können Sie x vergrößern/verstärken/erhöhen/verlängern/...?
- **Verkleinern!**  
Können Sie x verkleinern/abschwächen/verkürzen/verfeinern/...?
- **Ersetzen!**  
Was können Sie an x ersetzen/austauschen?
- **Umstellen!**  
Können Sie Teile von x tauschen, die Reihenfolge ändern oder Ursache-Wirkung umdrehen?
- **Umkehren!**  
Können Sie das Gegenteil von x machen? Wie sieht das Spiegelbild von x aus?
- **Kombinieren!**  
Können Sie x mit anderen Ideen verbinden? Kann x Teil von etwas Größerem sein? Können Sie x in kleinere Teile aufspalten?
- **Transformieren!**  
Können Sie x zusammenballen/ausdehnen/komprimieren/verflüssigen/...?



## Aufgabe

### ➤ Beispiel Osborne Checkliste

- Wie würde ich als Lehrkraft eine Unterrichtsstunde gestalten?

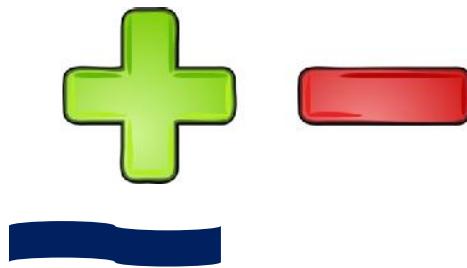
# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# PMI-Methode (Plus-Minus-Interesting)

- Pluspunkte
- Minuspunkte
- Neutral



- Beim **PMI** überlegen Sie sich alle positiven und alle negativen Folgen einer Entscheidung, um so die möglichen Alternativen besser einschätzen zu können

# PMI-Methode

---

- Gibt keine klare Antwort auf die Frage “ja oder nein?”.
- Aufmerksamkeit wird auf die Plus- und Minuspunkte einer Fragestellung gelenkt, um sich über möglichst alle Folgen der anstehenden Entscheidung klar zu werden.
- Überblick über offene Fragen.
- Rasch, klar, übersichtlich
- Auflockern von festgefahrenen Meinungen
- Bringt Klarheit und Ausgewogenheit in ein Thema

# PMI-Methode

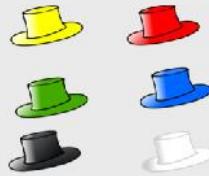
- Fragestellung: Soll ich nach Australien auswandern?

Plus	Gew.	Minus	Gew.	Interest
<b>Gute Jobaussichten</b>	<b>6</b>	<b>Freunde zurücklassen</b>	<b>3</b>	<b>Ob ich mein deutsch verlerne?</b>
<b>Kriege hier keinen Job</b>	<b>6</b>	<b>Verwandte zurücklassen</b>	<b>2</b>	<b>Ob ich schnell Freunde finde?</b>
<b>Habe dort Verwandte</b>	<b>1</b>	<b>Kulturschock</b>	<b>3</b>	
<b>Tolle Landschaft</b>	<b>2</b>	<b>Alles von vorne lernen</b>	<b>3</b>	
<b>Tropisches Klima</b>	<b>2</b>			
<b>Summe</b>	<b>20</b>	<b>Summe</b>	<b>11</b>	



# 6-Hüte Methode

- Idee/ Vorschlag systematisch aus 6 verschiedenen Richtungen durchleuchten
- **Der Hut**
  - Analytisches Denken
  - Konzentration auf Tatsachen
  - Objektive Haltung
  - Sachlich: Fakten, Zahlen
- **Der rote Hut**
  - Emotionales Denken und Empfinden
  - Konzentration auf Gefühle und Meinungen
  - Subjektive Haltung



# 6-Hüte Methode

## ➤ Der schwarze Hut

- Kritisches Denken
- Risikobetrachtung, Probleme, Skepsis, Kritik und Ängste beschreiben
- Objektive Haltung
- Schwierigkeiten, Kritik

## ➤ Der gelbe Hut

- Optimistisches Denken
- Was ist das Best-Case Szenario
- Spekulative Haltung
- Vorteile, Pluspunkte



# 6-Hüte Methode

## ➤ Der **grüne Hut**

- Kreatives, assoziatives Denken
- Neue Ideen, Kreativität
- Konstruktive Haltung
- Möglichkeiten, Potentiale, Chancen

## ➤ Der **blaue Hut**

- Ordnendes, moderierendes Denken
- Überblick über die Prozesse
- Big Picture Haltung
- Überblick, Entscheidung, Vorgehen



## Aufgabe

### ➤ Beispiel 6-Hüte Denken

- Soll an der Schule ein Park mit Turn/Fitnessgeräten eingerichtet werden?

# Kategorien kreativer Methoden

---

- Kreativität fördern
- Ideen festhalten
- Ideen generieren
- Horizont erweitern
- Bestehendes erneuern
- Idee prüfen/auswählen
- Umsetzung vorbereiten

# Walt Disney Strategie

---

- Der Kerngedanke der Walt-Disney-Methode ist, sich zu einem Problem oder einer Fragestellung aus Perspektive aller drei Rollen
  - Gedanken zu machen,
  - Ideen zu generieren und zu verfeinern,
  - Umsetzung vorzubereiten

# Walt Disney Strategie – Die Rollen

---

- **Der Träumer:**
- Der Träumer generiert und spielt mit Ideen ohne sich Gedanken über deren Realisierbarkeit zu machen – “Alles ist erlaubt!”. Er orientiert sich an der Zukunft und Potenzialen bzw. Möglichkeiten.
  - Neue Ideen
  - Kreative Einfälle
  - Idealfälle



# Walt Disney Strategie – Die Rollen

---

- **Der Realist**
- Der Realist orientiert sich an der aktuellen Situation und sucht pragmatische Handlungsmöglichkeiten.
- Er überlegt sich, welche Dinge zu tun sind, welche Ressourcen schon verfügbar sind und welche Hilfsmittel noch zu beschaffen sind.
  - Schritte finden
  - Plan erstellen
  - In Tat umsetzen



# Walt Disney Strategie – Die Rollen

---

## ➤ **Der Kritiker**

➤ Der Kritiker überlegt Stärken und Schwächen von Ideen. Er versucht Aspekte zu identifizieren, an die noch nicht gedacht wurde und fragt sich, was noch verbessert werden könnte.

- Risiken erkennen
- Fragwürdiges aufzeigen
- Realisierbarkeit prüfen
- Verbesserungsfähiges korrigieren



# Walt Disney Strategie - Ablauf

## ➤ Start in der Träumerecke.

- Jeder noch so chaotische und verrückte Ansatz ist die Chance für eine neue Idee.



## ➤ Realisiererplatz

- Die Realisten ziehen sich mit den gewonnenen Ideen zurück und stellen sich folgende Fragen:
- Was muss getan oder gesagt werden? Was wird für die Umsetzung benötigt (Material, Menschen, Wissen, Techniken)? Was fühlt man bei dieser Idee? Welche Grundlagen sind schon vorhanden? Kann der Ansatz getestet werden? Die Realisten testen wirklich jede Idee, bevor diese an die Kritiker weitergegeben wird. So entpuppen sich manche auf den ersten Blick noch so unrealistischen Ideen, als wirkliche, innovative Ansätze.



# Walt Disney Strategie - Ablauf

- **Kritiker: konstruktive Auseinandersetzung mit den Ideen**
  - Was könnte verbessert werden?
  - Was sind die Chancen und Risiken?
  - Was wurde übersehen?
  - Wie denke ich über den Vorschlag?
- Der Kreativitätsprozess gilt als abgeschlossen, wenn keine weiteren relevanten Fragen offen sind und wenn abzusehen ist, dass ein weiterer Durchlauf keine Optimierung bringt.



# Walt Disney Strategie - Regeln

---

- für Einzelpersonen als auch Teams
- gegenseitig unterstützen anstatt auszubremsen.
- Moderator, der dafür sorgt, dass die Teilnehmer ihrer Rolle treu bleiben und regelmäßig die Rollen in der richtigen Reihenfolge wechseln.
- Jede Rolle ein eigener geografischer Ort
- Der Kontextwechsel soll auch physisch deutlich wahrgenommen werden.
- Probelauf!



## Aufgabe

- **Beispiel Walt Disney Strategie**
  - Will ich später als Selbstständiger arbeiten?

# Ende

