

KREATIVITÄT UND KREATIVITÄTSSTECHNIKEN

Kreativität muss sich entfalten können. Dies geschieht am besten in einem Klima voller Offenheit, Vertrauen und Anerkennung. Das persönliche Interesse und die Anerkennung durch Vorgesetzte sind ebenso unverzichtbar. Kreativität lässt sich fördern. Kreativitätstechniken helfen, die eigene Schöpfungskraft zu verbessern, Denkblockaden zu verhindern und sich auf Neues einzulassen. Man unterscheidet folgende Ansätze:

Assoziationstechniken

- Ziel ist es, den eigenen Gedanken freien Lauf zu lassen und in alle Richtungen zu denken. Die Gedanken und Vorstellungen werden miteinander verknüpft und zu neuen Lösungsmöglichkeiten ausgearbeitet
- Beispiele: Brainstorming, Brainwriting, Mindmapping, Kombinationstechniken

Bild- und Analogietechniken

- Ziel ist es, Analogien zu finden. Auch Ähnlichkeiten, die im ersten Moment nicht zum Problem zu passen scheinen, können dennoch eine Lösung beinhalten
- Beispiele: Visualisierung, Bisoziation (Reizbildtechnik), Reizworttechnik, Intuition

Systematische Ideensuche

- Bei der systematischen Ideensuche stehen Struktur und Systematisierung im Vordergrund. Anhand verschiedener Checklisten wird das zu lösende Problem unter verschiedenen Gesichtspunkten beleuchtet
- Beispiele: Morphologische Matrix, Osborn-Methode, Umkehr-Technik

Alle Techniken funktionieren am besten, wenn es gelingt, eine „kreative Stimmung“ aufzubauen. Dazu tragen bei:

Atmosphäre

- Eine Umgebung schaffen, in der sich die Beteiligten wohlfühlen
- Den Arbeitsplatz nach eigenen Vorstellungen gestalten
- Offenheit für neue Eindrücke

Bewegung

- Neue Eindrücke sind oft Inspiration für neue Ideen
- Veränderung der Sichtweise. Denk- und Verhaltensmuster bewusst machen und versuchen, bewusst anders zu handeln

Sinne

- Einsatz aller Sinne
- Herausfinden, welche Sinne bevorzugt genutzt werden
- Förderung und bewusster Einsatz der weniger ausgeprägten Sinne

Humor

- Kreativität und Humor hängen eng zusammen. Kreative und humorvolle Menschen sind in der Lage, abseits der gewöhnlichen Bahnen zu denken, sie können mehrere Sinne einsetzen und überraschende Verbindungen herstellen



DANKE!

SPORT BRAUCHT DEIN EHRENAMT.

Die Metaplan-Technik

Die Metaplan-Technik (auch Kartenabfrage genannt) ist eine der bekanntesten und eine häufig eingesetzte Kreativitätstechnik. Sie wurde Ende der 70er Jahre entwickelt und ist geeignet, um eine Vielzahl an Informationen zu sammeln und in eine sinnvolle Ordnung zu bringen. Ideen werden auf Karten gesammelt, aufgehängt, strukturiert und ergänzt. Der moderierte Einsatz der Metaplan-Technik ist sinnvoll, wenn unterschiedliche Meinungen und Interessen ausgetauscht werden müssen und eine gemeinsame Lösung erforderlich ist.

Die Hilfsmittel

- (transportable) Pinnwand/Stellwand
- Stifte (verschiedene Farben)
- Karten (in verschiedenen Farben und/oder Formen)
- Stecknadeln
- Klebepunkte

Die Durchführung

Die Durchführung einer Metaplan-Sitzung orientiert sich an den verschiedenen Phasen eines Problemlösungsprozesses.

- Beginn mit einer angemessene Begrüßungs- und Kennenlernphase
- Problembewusstsein schaffen: Eine auf ein Stichwort verkürzte Frage wird auf eine Karte geschrieben und an die Pinnwand geheftet
- Karten unterschiedlicher Farbe oder Form werden an die Teilnehmer verteilt
- Alle Teilnehmer notieren ihre Ideen zum Thema auf einzelne Karten. Auch die Arbeit in Kleingruppen ist möglich
- Falls zu viele Karten beschriftet werden, werden die Teilnehmer gebeten, selbst eine Auswahl und Sortierung nach Wichtigkeit vorzunehmen
- Die Karten werden eingesammelt und abgelegt
- Die erste Karte wird vorgelesen und an die Pinnwand geheftet
- Zu jeder weiteren vorgelesenen Karte wird diskutiert, ob sie inhaltlich zu einer der bereits angepinnten Karten passt (darunter anpinnen) oder ob eine neue Kategorie eröffnet werden soll (daneben hängen)
- Sind alle Karten angepinnt, überprüft die Gruppe noch einmal alle Zuordnungen
- Für die einzelnen Zuordnungen werden Überschriften gebildet (so genannte Cluster), auf neuen Karten notiert und angepinnt. Diese Kategorien bilden nun die Grundlage für die weitere Bearbeitung
- Eventuell können die einzelnen Cluster noch mittels einer Abstimmung bewertet werden (Klebepunkte einsetzen)
- Weitere Aktionsschritte werden festgelegt

Darauf sollte geachtet werden

- Einhaltung des logischen Ablaufs der einzelnen Phasen
- unterschiedlich gestaltete Karten, damit sie sich von den anderen abheben
- eine ausreichende Schriftgröße, damit die Karten auch aus einiger Entfernung noch gelesen werden können
- nur Stichpunkte, keine ganzen Sätze notieren



DANKE!

SPORT BRAUCHT DEIN EHRENAMT.

- die ideale Teilnehmerzahl für eine Metaplan-Sitzung liegt zwischen acht und 15 Personen
- wenn zwei Personen die Metaplan-Sitzung moderieren, kann eine Person die Diskussion leiten, die andere neue Karten beschriften und anpinnen
- die Metaplan-Technik kann jederzeit durch andere Kreativitätstechniken ergänzt werden (Brainstorming, Mind-Mapping, Rollenspiele etc.)
- Pausen einplanen

Die Aufgaben des Moderators

Der Moderator ist ein methodischer Helfer, der die Gruppe in die Lage versetzen soll, sich ihren roten Faden selbst zu spinnen. Er ist kein Leiter der Gruppe, der zeigt „wo es langgeht“, sondern ein Experte für die möglichen Wege der Kommunikation. Seine Meinungen und Werte sind unerheblich. Ziel ist es, das die Teilnehmer selbstverantwortlich agieren und reagieren.

- Koordination: Spielregeln, Ergebnissicherung, ...
- Stimulanz: Atmosphäre, Kreativität, Aktivität, Provokation, Feedback, ...
- Regulierung: methodische und zeitliche Planung, ...

Mögliche Situationen, bei den die Metaplan-Technik zum Einsatz kommt

- Vorstellungsrunde in Seminaren: Wer sind wir?
- Themenspeicher bei Ideensammlungen
- Ideenproduktion
- Strukturierung und Gliederung von Ideen und Problemen
- logische Verknüpfung von Sachverhalten
- Ursachenanalyse
- Prioritätenbildung
- Bewertung von Lösungsansätzen (Abstimmung)
- Evaluation: Wie hat es mir gefallen?

Brainstorming

Das Brainstorming gehört zu den bekanntesten und am häufigsten eingesetzten Kreativitätstechniken. Sie wurde bereits in den 30er Jahren vom amerikanischen Werbefachmann Alexander Osborne entwickelt. Das Brainstorming zählt zu den so genannten Assoziationstechniken. Dabei sollen die Teilnehmer/innen ihren Gedanken freien Lauf lassen und in alle (un-)möglichen Richtungen denken. Durch die Verknüpfung der verschiedenen Vorstellungen zu neuen Kombinationen, die zu neuen Lösungsmöglichkeiten ausgearbeitet werden können.

Dieser „Ideenwirbel“ ist ein Verfahren zur Lösung von Problemen bei dem mehrere Personen nach bestimmten Regeln in einer Gruppe Lösungsalternativen sammeln. Niemand darf dabei die freien Gedanken der anderen kritisieren. Ein/e Diskussionsleiter/in achtet auf die Einhaltung der Regeln, protokolliert die unterschiedlichen Gedanken und bringt den Ideenfluss wieder in Gang. Er/Sie ermuntert zurückhaltende Teilnehmer/innen, hält die dominanten Gruppenmitglieder etwas zurück, zeigt neue Verbindungen auf oder provoziert mit neuen Anregungen.

Die Durchführung

- Vor Beginn des Brainstormings wird die Gruppe durch die Moderation an das Problem herangeführt. Jede/r Teilnehmer/in sollte eine genaue Vorstellung von der Definition des Problems entwickeln können



DANKE!

SPORT BRAUCHT DEIN EHRENAMT.

- Jede/r Teilnehmer/in äußert spontan, was ihm zur Thematik einfällt. Alle Ideen werden von einem Protokollanten notiert
- Eine Diskussion der einzelnen Aspekte findet nicht statt
- Die Einfälle werden erst im Anschluss an das eigentliche Brainstorming besprochen und ausgewertet
- Das eigentliche Brainstorming dauert in der Regel ca. 20 bis 40 Minuten
- Die Ergebnisse der Sitzung werden in einem Protokoll festgehalten. Die Teilnehmer/innen werden gebeten, alles was ihnen nachträglich zur Problematik einfällt, nachzureichen

Die Grundregeln

Ein erfolgreiches Brainstorming beruht vor allem auf der Beachtung dieser vier

Grundregeln:

- Jede Kritik oder Wertung der geäußerten Ideen findet erst in der Phase nach dem Brainstorming statt. So wird während der Ideenproduktion der Kreativitätsfluss nicht unterbrochen, die so genannten „Killerphrasen“ kommen nicht zum Einsatz und langatmige Diskussionen unterbleiben
- Die Ideen anderer Teilnehmer/innen können und sollen aufgegriffen und weiterentwickelt werden. Das Anknüpfen an positiven Aspekten kann durch das Hinzufügen eigener Ideen die Qualität bereits vorgetragener Vorschläge weiter verbessern
- Jede/r Teilnehmer/in kann und soll seiner Phantasie freien Lauf lassen. Kein spekulativer und nicht ausgereifter Gedanke wird kritisch zurückgewiesen, jede Anregung ist willkommen
- Ziel ist es, möglichst viele Ideen innerhalb eines kurzen Zeitraums zu produzieren. Aufgrund der kurzen und prägnanten Teilnehmerbeiträge werden mehr ungewöhnliche Aspekte hervorgebracht und der Gedankenfluss gewinnt an Spontaneität

Die Teilnehmer/innen

- Die ideale Brainstorming-Gruppe setzt sich aus fünf bis acht Teilnehmer/innen zusammen. In kleineren Gruppen kommen häufig nicht genügend kreative Ideen zusammen, in größeren Gruppen steigt das kommunikative Konfliktpotenzial
- Eine „interdisziplinäre“ Zusammensetzung der Gruppe ist empfehlenswert. Je unterschiedlicher die Vorkenntnisse der Teilnehmer/innen desto besser. Fachleute und Laien ergeben eine interessante Mischung. Aber: Unterschiede in der Hierarchie zwischen den Teilnehmer/innen können zu Hemmungen führen

Vorteile und Stärken des Brainstormings

- zur Lösung eines Problems wird das Wissen mehrerer Personen genutzt
- denkpsychologische Blockaden werden ausgeschaltet
- die Lösungsvielfalt wird erweitert
- das Kommunikationsverhalten der Beteiligten wird gestrafft und demokratisiert
- unnötige Diskussionen können vermieden werden
- gut geeignet für Gruppenprozesse und für Lösungen eines klar definierten Problems

Brainstorming für Einzelpersonen

Selbstverständlich kann auch alleine ein Brainstorming veranstaltet werden. So geht's:

- Deutliche Benennung der Frage oder des Problems, das gelöst werden soll



DANKE!

SPORT BRAUCHT DEIN EHRENAMT.

- 15 bis 20 Minuten Zeit nehmen und die Gedanken notieren
- Jedes Wort wird aufgeschrieben, ohne gleich eine Bewertung vorzunehmen oder Kritik zu üben
- Jeder Begriff wird notiert, bis etwa 20 bis 50 Ideen zusammengetragen wurden
- Genügend Zeit nehmen, bis die Gedanken geordnet sind und aus den einzelnen Ideen Lösungen entwickelt werden können. Ziel der Technik ist es, über die gewohnten Lösungsmöglichkeiten hinauszudenken



DANKE!

SPORT BRAUCHT DEIN EHRENAMT.