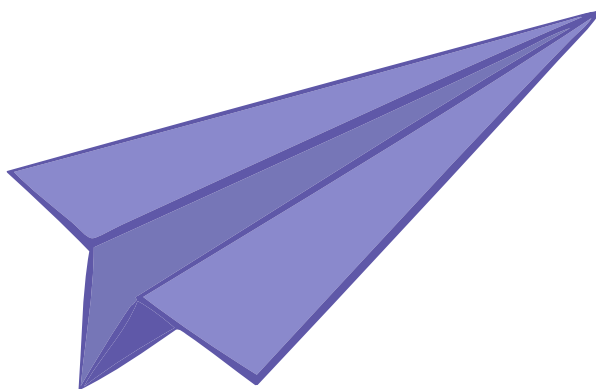


# Handreichungen für den Unterricht



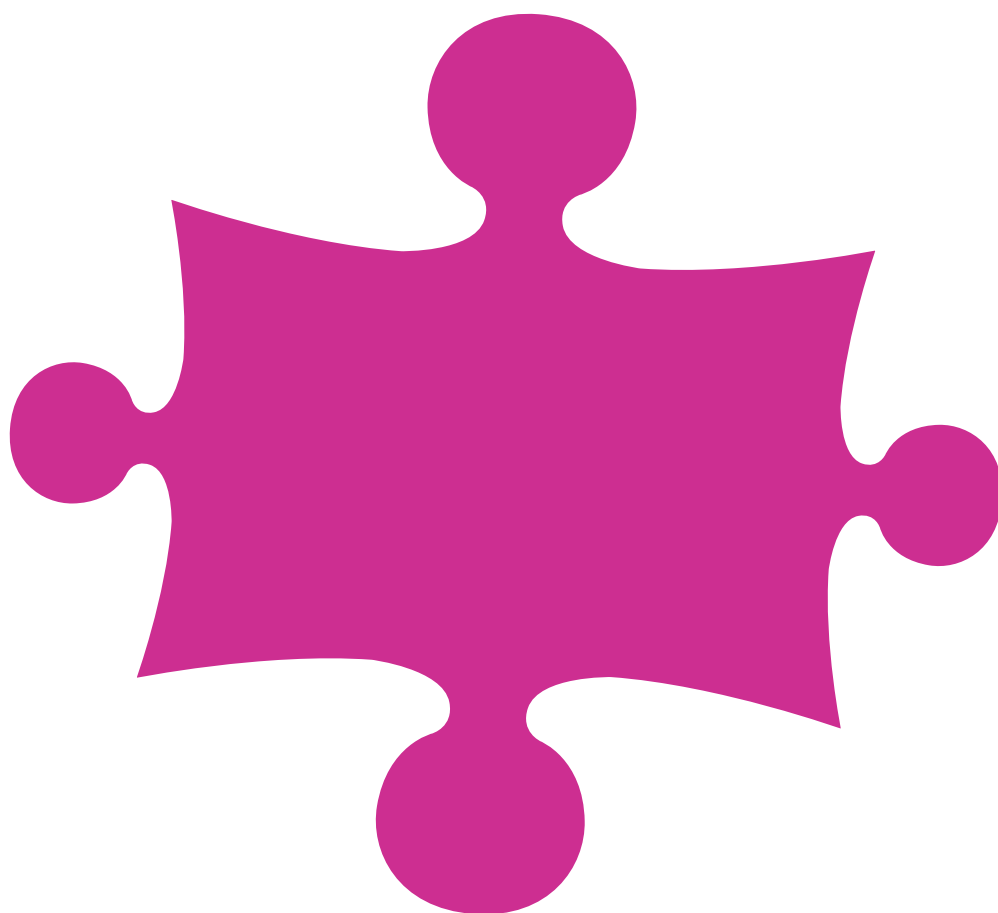
## CREATIVE THINKING IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number:  
2014-1-UK01-KA204-000081





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>1. Einführung in kreatives Denken &amp; Lehren, kreativ zu denken</b>	<b>4</b>
<b>2. Methoden zum Entwickeln kreativen Denkens: Innere Einflüsse</b>	<b>9</b>
<b>3. Methoden zum Entwickeln kreativen Denkens: Äußere Einflüsse</b>	<b>25</b>
<b>4. Zusammenfassung und Unterrichtshilfen</b>	<b>33</b>
<b>1. Unterrichtshilfe: Übungsvorlage Kreise zeichnen</b>	<b>34</b>
<b>2. Unterrichtshilfe: Denkanstöße zum Querdenken</b>	<b>35</b>
<b>3. Unterrichtshilfe: Notfallausrüstung für kreatives Denken</b>	<b>36</b>





## Vorwort

Mithilfe dieser Handreichungen soll das Lehren wesentlicher Prinzipien und Methoden kreativen Denkens vereinfacht werden. Sie sind als Werkzeuge für Unterrichtende und Dozenten/Dozentinnen gedacht, die Lehrkräfte fortbilden, mit der Absicht, sie auf beste Weise zu unterstützen und zu befähigen, innovative und ansprechende Lern- und Lehrmethoden zu erstellen.

Im Laufe des Projekts wurden als primäre Zielgruppe Unterrichtende angedacht sowie Personen, die Lehrkräfte ausbilden und Fächer wie Alphabetisierung und Fremdsprachen lehren. Die Handreichungen eignen sich aber auch zur Anpassung für den Gebrauch in vielen weiteren Fächern. Es ist sogar sehr gut möglich, die Methoden und Vorgehensweisen bei Lernenden jeder Altersgruppe anzuwenden, denn die hier gestellten Aufgaben sind von den Anforderungen an die Kreativität gleichwertig mit anderen Lehr- und Unterrichtsmaterialien..

Als Grundprämisse für diese Handreichungen gilt, dass Lehrkräfte, die bereits Routine darin haben, originelle Ideen und anspruchsvolle aktuelle Methoden und Praktiken als Teil eines evolutionären (oder revolutionären) Prozesses zu entwickeln, von der Struktur und Anleitung dieser Materialien profitieren sollen. Die Autoren wollen aufzeigen, dass kreatives Denken weit davon entfernt ist, eine Art Alchemie oder sonstige schwer nachvollziehbare Kunst zu sein. Vielmehr ist es tatsächlich erreichbar, wenn man relativ wenige wesentliche Bausteine

kennt, die in vielen Kombinationsmöglichkeiten zusammengestellt werden können. Außerdem wird mithilfe der Übungen, die hier angeboten werden, demonstriert, dass diese Bausteine greifbar und erreichbar sind, zumindest für jene, die beschließen, sie im Rahmen ihrer Kreativkonzepte einzusetzen.

Wir - das Team des Projekts „Creative Thinking in Literacy & Language Skills“ - hoffen, dass Sie die vorgestellten Materialien wertschätzen können und bereit sind, die hier aufgezeigten Ideen auszuweiten und weiterzuentwickeln, um sie im eigenen Kontext anzuwenden.

# Einführung in kreatives Denken & Lehren, kreativ zu denken

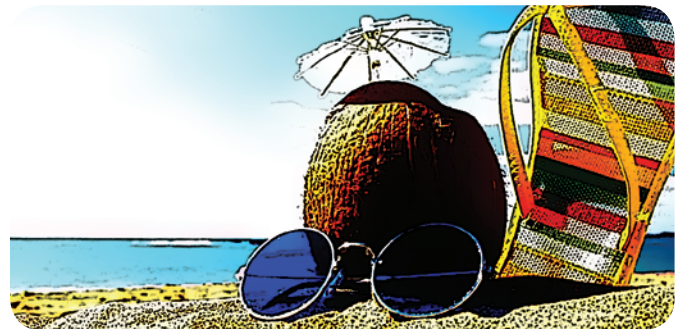
Wenn man daran geht, kreatives Denken zu unterrichten, sollte man auf ein paar übliche Reaktionen gefasst sein, die anfänglich einige Probleme bei der Durchführung dieser Aufgabe bereiten können.

Der ersten wahrscheinlichen Reaktion liegt der Zweifel zugrunde, ob kreatives Denken wirklich etwas ist, das gelehrt und auch tatsächlich erlernt werden kann. Viele glauben, Kreativität sei eine angeborene Gabe, mit der manche Menschen gesegnet sind, andere wiederum nicht. Und es ist davon auszugehen, dass einige derer, die Sie unterrichten werden, glauben, sie gehörten zu dieser „gesegneten“ Gruppe.

Dieser ersten Reaktion (bzw. dem Zweifel) hinsichtlich des „Lernens, kreativ zu sein“ können wir nur dadurch effektiv begegnen, indem wir das Konzept in der Praxis demonstrieren. Das sollte schon früh in einem Workshop geschehen, in dessen Verlauf die Lernenden einfache und recht schnell durchzuführende Übungen machen müssen, die sehr wahrscheinlich zu unkonventionellen Ergebnissen führen werden. Dabei sind Sie als Moderator/in dafür verantwortlich, die Lernenden anzuleiten, kreativere (oder zumindest alternative) Problemlösungen zu finden.



Die zweite typische Aussage, die man hören kann, ist die, dass diejenigen, die sich bereits für kreativ halten, wenig Nutzen aus der Teilnahme an einem Workshop für kreatives Denken ziehen werden.



In vielen Fällen gehen diese Menschen davon aus, dass sie bereits kreativ sind, weil sie schon Erfahrungen in dieser Hinsicht gemacht haben. Wir wollen das gar nicht bezweifeln, denn viele stellen ja wirklich ihre Kreativität in unterschiedlichen Situationen und mit einiger Regelmäßigkeit unter Beweis. Dennoch haben viele kreative Menschen Probleme damit, ihre Vorgehensweisen zum Erzielen kreativer Ergebnisse zu bestimmen oder zu erklären. Die Methode(n) für kreatives Denken wird/werden unklar definiert bzw. ist/sind sogar nur in ihrer Vorstellung existent. Da diesen Handreichungen benannte und beweisbare Methoden zum Erreichen kreativeren Denkens zugrunde liegen, akzeptieren nicht selten auch diejenigen, die der besagten Gruppe bereits kreativer Menschen angehören, dass sie vielleicht noch etwas lernen können und wenn es auch nur eine strukturiertere Vorgehensweise oder

die Fassbarkeit für ihre eigene Arbeitsroutine ist. In Wirklichkeit ist es oft weit mehr, was man dabei lernen kann, aber zum Einstieg geht es erst einmal um die Zielsetzung, alle mit ins Boot zu holen.

Einige angesehene Persönlichkeiten haben interessante und hilfreiche Theorien dazu aufgestellt, wie Kreativität gelehrt und gelernt, aber auch verlernt werden kann. Vielleicht möchten Sie einige dieser Ideen während der ersten Phase Ihres/Ihrer Workshops mit den Lernenden teilen.

Der britische Pädagoge Sir Ken Robinson ist beispielsweise fest davon überzeugt, dass Kreativität sehr oft beim Erwachsenwerden durch das Lernen „ausgetrieben“ wird, da viele unserer Bildungssysteme eine Effizienz erwarten, die oft zu vorgeschriebenen „richtigen“ Antworten führt, nämlich zu denen, welche die Allgemeinheit für richtig hält. In seinem fast legendären Vortrag „How school kills creativity“ – zu Deutsch „Wie die Schule Kreativität tötet“ - kann man sich eine Reihe seiner Ansichten zu diesem Thema anhören.

Er argumentiert, dass Kinder noch eher bereit sind als Erwachsene, „etwas zu riskieren“, selbst wenn sie nicht die ‚richtige‘ Antwort wissen. Das liegt an der Tatsache, dass Kinder sich weniger Gedanken darüber machen, ob sie nun ‚falsch‘ liegen.

Er fügt hinzu, dass ‚Falschliegen‘ nicht mit Kreativität gleichzusetzen ist, ABER er erklärt auch (mit ganz besonderem Nachdruck), dass wir niemals etwas Originelles zustande bringen werden, wenn wir nicht bereit sind, uns zu irren. Das sollte definitiv zum Nachdenken anregen.



Aufgrund der Definition von Kreativität als ‚absichtliches originelles Denken‘ jongliert Robinson oft mit den Begriffen „originell“ und „kreativ“. Auch diese Verwendung austauschbarer Begriffe ist etwas, das Sie mit Ihren Lernenden sehr gut teilen können und wenn es auch nur dazu dient, das relativ einfache Konzept kreativen Denkens nicht komplizierter zu machen als unbedingt nötig.

„Die Bereitschaft, sich zu irren“, ist ein weiteres und wirklich wichtiges Konzept, mit dem man die Lernenden bzw. Fortbildungsteilnehmer/innen konfrontieren muss. Man mag ja glauben, dass es sich hierbei um eine einfache Sache handelt, aber Sie sollten bedenken, dass viele ihr Leben und ihre berufliche Laufbahn auf ‚richtige‘ Antworten begründet haben. In Schulen und im Arbeitsleben wurde oft der schnellstmögliche und wirkungsvollste Weg zu einer Lösungsfindung angestrebt und unterstützt, selbst wenn das Ergebnis am Ende dasselbe war, zu dem jeder andere auch gekommen wäre. ‚Sich irren‘ ist deshalb eine Vorstellung, mit der einige hadern werden, denn es erfordert, langgehegte Vorstellungen von Fortschritt und Erfolg außer Acht zu lassen. Bei der Zusammenarbeit mit anderen in einer Gruppensituation kann es manchen sogar noch schwerer fallen. Dennoch sollten Sie bemüht sein, kreatives Denken in Gruppen zu unterrichten. Die Gründe dafür werden später in diesen Handreichungen noch dargelegt.

Einstweilenlohntes, von einer gesteigerten Anregung des Denkvorgangs bei der Zusammenarbeit mit anderen auszugehen, neben dem Potential, das sich daraus ergibt, die eigenen Ideen und die der anderen zu vereinen und weiterzuentwickeln. Folgende Punkte sollten Sie bedenken, wenn Sie die Lernenden darauf einstellen wollen, zum ‚Falschliegen‘ bereit zu sein.

Bei allen Aktivitäten sollten Sie stets versuchen, den Fokus auf Vorschläge/Antworten, die in anderem Zusammenhang als ‚falsch‘ erachtet würden, herunterzuspielen oder zu vermeiden. Achten Sie viel mehr auf die Quantität als auf die Qualität der Antworten, zumindest solange, bis es den Lernenden kein Unbehagen mehr bereitet, nicht mit jeder Antwort oder jedem Vorschlag Erfolg zu haben und sie diese Tatsache akzeptieren.

Als zusätzlicher Gedanke hinsichtlich des Umgangs mit möglichen Einwänden ist es immer gut, an die Definition von Lernen zu erinnern, nämlich ‚das Aneignen von zuvor nicht vorhandenem oder nicht ausgeübtem Wissen und/oder Kenntnissen‘.



Albert Einstein mahnt auf prägnante Weise zur Bereitschaft, in allem was wir tun, unseren momentanen Standpunkt in Richtung Fortschritt anzupassen. Was er anbietet, ist eine Definition von Verrücktheit als:

*„Immer wieder dasselbe tun und dabei unterschiedliche Ergebnisse erwarten“<sup>1</sup>*

Edward De Bono, der erfolgreiche Autor zum Thema Kreatives Denken, geht unsere Fähigkeit, mehr oder weniger kreativ zu sein, auf etwas andere Weise an. Er stimmt zu, dass wir bereit sein müssen, uns zu irren, um kreativ zu sein (wobei wir nicht immer tatsächlich falsch liegen müssen). Gleichzeitig unterstützt und wirbt er aber für ein formelles oder absichtliches Praktizieren kreativen Denkens, gleichsam ‚erzwungene Kreativität‘.



## Vertikales Denken gegenüber lateralem Denken

De Bono spricht von zwei unterschiedlichen Arten des Denkens - ein nützlicher Ausgangspunkt für Ihren Workshop als Einführung zum Thema.

‚Vertikales Denken‘ beschreibt De Bono als die Art, wie wir die meiste Zeit denken. Es geht dabei um eine Entscheidungsfindung, die in erster Linie auf das basiert, was wir bereits als richtig kennen, genauso wie wahrscheinlich alle anderen auch. Davon geht ein hohes Maß an Sicherheit oder Vorhersehbarkeit aus. Bei einer prozessbasierten Aufgabe erfolgen die einzelnen Schritte in einer vorhersehbaren Reihenfolge (stellen Sie sich vor, einen Radwechsel an Ihrem Auto vorzunehmen oder ein Puzzle zusammenzufügen). Das Ziel ist dabei oftmals, auf die wirksamste Weise zum schlussendlichen Punkt zu kommen oder dabei mit den geringstmöglichen Schritten auszukommen.

Laterales Denken (was mit ‚kreativem Denken‘ völlig identisch ist) konzentriert sich nicht auf den schnellstmöglichen Weg zu einem Endpunkt, sondern eher darauf, mehr und vielleicht interessantere Pfade dort hin zu finden. Hier ist das eigentliche vorrangige Ziel, neue Ideen hervorzubringen bzw. neue Arten zu finden, etwas zu tun und es basiert weit mehr auf Wahrscheinlichkeit als auf Sicherheit.

Wir können diese beiden Denkartarten nebeneinander stellen, um die Unterschiede zu erkennen. Dabei sollte jedoch keine davon als die Überlegenere betrachtet werden, und man muss je nach Situation abwägen, welche davon man anwenden will. Wie könnte man ausschließlich mit lateralem Denken überhaupt durch den Tag kommen? Und wie kann man kreative Ideen/Lösungen finden, wenn dabei nur vertikales Denken im Spiel ist, bei dem Ihnen die Ergebnisse bereits bekannt sind.

Vertikales Denken	Laterales (kreatives) Denken
Sequentiell: Ein ‚richtiger‘ Schritt führt zum nächsten.	Nicht sequentiell – es kann sein, dass wir ‚falsche‘ Schritte tun müssen oder wollen.
Analytisch	Provokativ
Relevanter Inhalt	Der Inhalt ist nicht unbedingt relevant
Finit (absolut)	Probabilistisch (wahrscheinlichkeitsbasiert)
Selektiv: Haben wir einmal eine Wahl getroffen, lassen wir alle anderen Möglichkeiten außer Acht	Generativ: Oftmals wollen wir eine Vielzahl von Möglichkeiten hervorbringen, vor allem solche, die es vorher noch nicht gab.

<sup>1</sup> Albert Einstein. BrainyQuote.com, Xplore Inc, 2015. <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/a/alberteins133991.html>, accessed October 5, 2015.

Während eines Workshops genügt es normalerweise, dieses Konzept der Gegensätze anhand einer kurzen Diskussion und der Präsentation der oben aufgeführten Tabelle einzuführen, da die meisten dadurch die fundamentalen Unterschiede verstehen können. Während Sie in der Folge mithilfe von Demonstrationen oder Aktivitäten bestimmte Vorgehensweisen entwickeln, werden Sie den Wert dieses Konzepts eher erkennen, wenn Sie vielleicht die Teilnehmer/innen Ihrer Gruppe fragen müssen, ob sie in einer entsprechenden Situation ‚vertikal‘ oder ‚linear‘ denken. Kreativ sein, erfordert definitiv intensive Übung in lateralem Denken.

Kommen wir wieder auf die Hypothesen De Bonos zurück - aber eigentlich sind es viele Theoretiker, die in Bezug auf kreatives Denken diese Ideen mit ihm teilen - so können wir die Lernenden über folgende Überlegungen nachdenken und diskutieren lassen:

- Kreatives Denken kann man lernen
- Wie andere Fähigkeiten auch, muss man es jedoch üben
- Es erfordert eine engagierte ‚Einstellung‘ (die am Anfang nicht unbedingt gegeben sein muss)
- Wir können bestimmten Abläufen folgen, um kreative Ergebnisse hervorzubringen

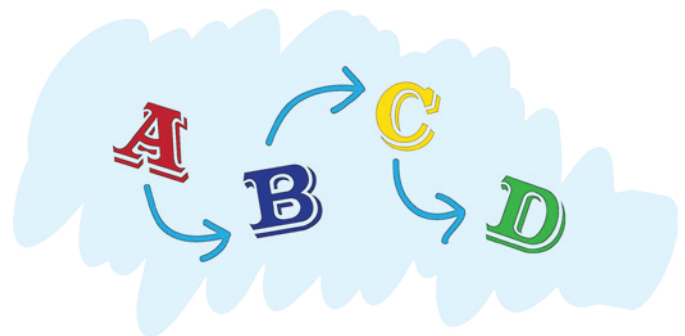
Für einige mag die gerade genannte Äußerung ein wenig der Intuition zuwiderlaufen. Manche wollen wissen, wie man kreativ sein kann, wenn man einfach nur ‚Regeln‘ folgt. Diese Frage kann (und sollte vielleicht sogar) offen diskutiert werden.

Die Antwort darauf erfolgt in zwei Teilen. Zuerst einmal folgen die Methoden für kreatives Denken, mit denen Sie arbeiten werden, keinen strikten ‚Regeln‘. Meistens sind es Anregungen oder sehr breite Leitsätze, die uns dabei helfen, neue Ideen zu entwickeln. Sie können aber leicht verändert, angepasst, ausgeweitet, in Frage gestellt, usw. werden, damit sie zu einer aktuellen Situation passen. Wenn es überhaupt ‚Regeln‘ sind, dann sind sie zum Nutzen derer, die sie anwenden, sehr flexibel gestaltet.

Zweitens müssen wir erkennen, dass wir wahrscheinlich am Ende eine chaotische Ideensammlung in der Hand hätten, deren funktionelle Zielgerichtetheit (Nützlichkeit) nie ausprobiert wird, wollten wir Methoden zum kreativen (oder lateralen) Denken für sich alleine anwenden. Wie Sie bereits gesehen haben, sind vertikale und laterale Ansätze erforderlich, um ‚absichtliches originelles Denken‘ (wie es Ken Robinson ausdrückt) zu erreichen. Deshalb ist ein bisschen Struktur in Form eines formellen Prozesses geboten, damit wir unsere kreativen Bemühungen maximieren und bei der Aufgabe bleiben können.

## Kreativität erzwingen

Ein weiteres Konzept zum Thema kreatives Denken ist, dass man bereits früh in den Workshops den Teilnehmenden die Wichtigkeit vermittelt, formell Situationen zu konstruieren, die effektiv zu kreativem (oder zumindest alternativem) Denken zwingen. Allgemein wird das als ein Grundprinzip kreativen Denkens betrachtet.



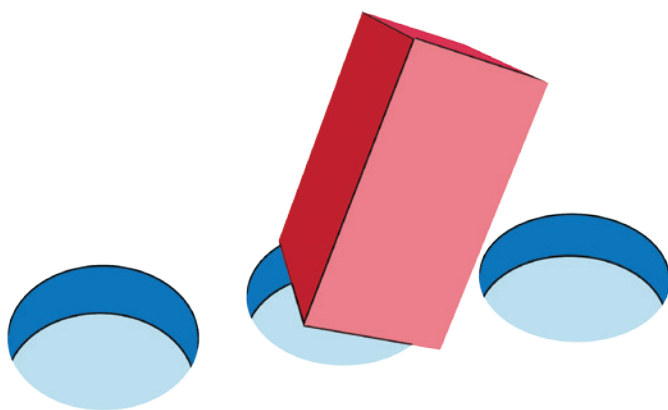
Steht man vor einem Problem oder einer Herausforderung, wird typischerweise ein recht vorhersehbarer Denkprozess angestoßen – manchmal sogar sehr schnell – in dem der Zusammenhang und die notwendigen Maßnahmen hinsichtlich der Situation erwogen und mit früheren ähnlichen Erfahrungen in Verbindung gebracht werden. Man beruft sich auf die Erfahrung und das Wissen, wie man solch eine Situation bereits zuvor schon einmal gelöst hat. Sehr oft produziert der Verstand dann ‚eine‘ Antwort oder Lösung, und das Problem wird genauso angegangen vorher. Man könnte diese Vorgehensweise, die viele standardmäßig benutzen, das Modell ‚erste Idee‘ nennen. Es ist wichtig zu bemerken, dass es aufgrund seiner Vorhersehbarkeit auch vertretbar ist und es in den meisten Situationen auch funktioniert.

Falls aber beabsichtigt wird, dass jemand wirklich die eigenen kreativen Fähigkeiten erweitert und hinterfragt und dabei neue und originelle Antworten hervorbringt, ist es generell zulässig, Routinen oder Methoden zu verwenden, die über dieses ‚erste Idee‘ Modell hinausgehen, damit man das Ziel auch erreichen kann.

In diesem Handbuch werden wir daher etliche solcher Routinen und Methoden zeigen, deren Anwendung kreatives Denken tatsächlich erzwingen.

In den folgenden Abschnitten werden einige der wichtigsten Methoden für kreatives Denken vorgestellt, zusammen mit Übungen, die Sie mit den Lernenden und Fortbildungsteilnehmer/innen durchführen können. Diese Methoden werden jedes Mal anhand von Beispielen präsentiert und beschrieben, gefolgt von einer oder auch mehreren Übung/en zur Konsolidierung des Verstandenen und um die Methode „nachzuweisen“.

Man wird kaum im Buch die ‚richtige‘ Antworten finden, denn das würde ja dem Zweck, alternative Antworten/Kreativität zu erzielen, entgegenstehen. Sie sollten eher lernen, ‚richtige‘ Prozesse zu erkennen, denn wir glauben, dass unsere Vorgehensweisen bei einer gegebenen Situation nur dann die richtigen sind, wenn darauf tatsächlich kreatives Denken und kreative Ergebnisse folgen.



# Methoden zum Entwickeln kreativen Denkens: Interne Einflüsse

## Alternativen finden

Diese erste Methode, die in Betracht kommt, erscheint vielleicht erst einmal ‚zu offensichtlich‘, als dass man sie sich als Instrument für kreatives Denken auch nur vorstellen könnte. Es ist bewiesen, dass sie von vielen übersehen wird, die häufig glauben, kreativ zu arbeiten bzw. kreatives Denken anzuwenden. Das kommt vielleicht daher, dass sie so einfach ist und zu sehr auf der Hand liegt, zumindest wenn man das Problem damit bereits gemeistert hat.

Der andere Grund, warum diese Methode oft übersehen wird, ist, dass sie leicht angesichts einer potenziell kreativen Herausforderung in einem vertikalen Denkprozess für Standard (oder für DEN Ausweg) gehalten wird. Es mag gute Gründe für diese Ansicht geben, wie etwa mangelndes Vertrauen, die Vorstellung, nicht genügend Zeit zu haben, Versagensangst ODER einfach Unkenntnis gegenüber dem Leistungsvermögen dieser Methode.

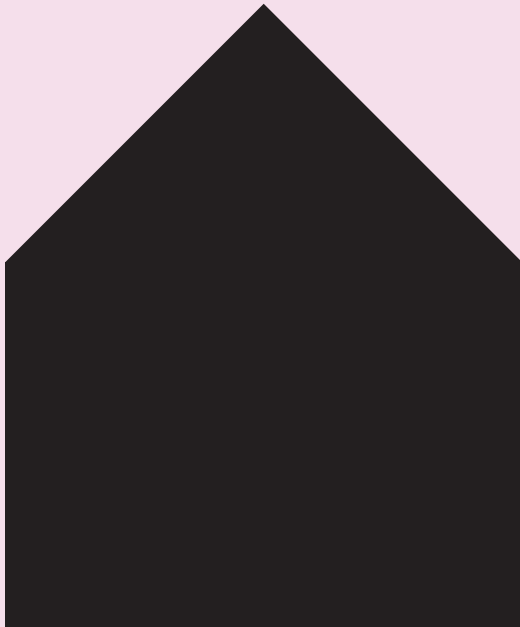
Aus unseren Erfahrungen im internationalen Bildungsbereich heraus, möchten wir behaupten, dass diese Methode - selbst wenn keine anderen Methoden zusätzlich angewendet werden - einen unmittelbaren und sofortigen Einfluss auf unser kreatives Denken und die Ideenfindung hat. Das ist eine kühne Behauptung, aber sie lässt sich erstaunlich oft beweisen.

Die Methode ist einfach, und der Schlüssel zu ihrer Wirkungsweise wird vielleicht schon vom Namen her klar. Lehnen Sie sie aber bitte nicht gleich etwas ab, nur weil sie naheliegend erscheint, denn richtig genutzt, können auch einfache Dinge sehr wirkungsvoll sein.

Sieht man sich Problemen oder Aufgaben gegenüber, von denen man glaubt, sie mit kreativem Denken erschließen zu können, sind bei der Methode ‚Alternativen suchen‘ einige ‚unterschiedliche‘ Ideen notwendig, bevor man sich zu einer (oder mehreren) entschließt, um den nächsten Entwicklungsschritt vorzunehmen. Das ist schon alles.

Wie Sie sehen, kann diese Methode Lernenden sehr einfach vermittelt werden, wenngleich sie unter Umständen so lange skeptisch bleiben bis Sie die Wirkungsweise demonstriert haben. Sie können folgende Übung heranziehen, um die Workshopteilnehmer/innen zu ihrer ersten kreativem Denkaufgabe aufzufordern, am besten so, dass man keinen Misserfolg oder Ängste befürchten muss.

Zeigen Sie Ihren Lernenden das nachfolgende ‚Bild‘ und bitten Sie sie aufzuschreiben, was es ihrer Meinung nach darstellt und es kurz zu beschreiben. Nach dieser kurzen Übung werden die Vorschläge in der Gruppe so lange ausgetauscht bis man davon ausgehen kann, dass die gesamten Antworten genannt wurden.



Zumeist wird das Bild als die Silhouette eines (einfachen) Hauses gesehen.

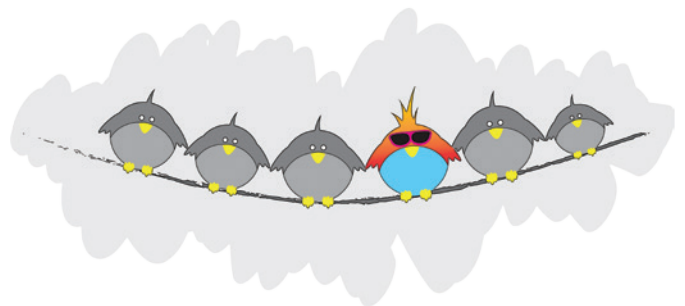
Wahrscheinlich werden die Antworten für die anderen Lernenden einen Sinn ergeben und dennoch könnte man nun überlegen lassen, ob sie nun besonders ‚kreativ‘ waren oder nicht. Waren alle ähnlich oder lagen sie sehr auf der Hand, könnte man bei der Gelegenheit daran erinnern, dass es bei kreativem Denken darum geht, etwas Originelles oder Unerwartetes hervorzubringen. Ob in Workshops oder realen Situationen ist dieser sanfte Wink bei Aufgaben, die kreatives Denken erfordern, oft nötig.

Gelegentlich sind einige Vorschläge auch bereits kreativ und unerwartet, was gebührend gefeiert werden darf. Das Leitkriterium für die Antworten bei dieser Übung ist: es ist alles akzeptabel, was für andere einen ‚Sinn‘ ergibt und was ihnen beispielsweise ermöglicht, die logische Verbindung zwischen Beschreibung und Konturen anzuerkennen.

Nun wird die Übung mit derselben visuellen Vorlage (Form) wiederholt, nur muss dieses Mal jede/r Einzelne fünf Antworten finden, die sich alle völlig voneinander unterscheiden müssen. Das Kriterium, dass die Vorschläge für die anderen einen Sinn ergeben müssen, bleibt das gleiche, egal, wie unerwartet oder wenig konventionell diese auch sein mögen.

Es ist zwar unmöglich, die ganze Bandbreite möglicher Antworten vorauszusehen, aber es werden ziemlich sicher welche kommen, in denen der schwarze Bereich eher als negativer denn als positiver Raum gesehen wird, als eine Art Loch, Tunnelleingang oder sogar der Eingang eines ‚gotischen‘ Mauselochs. Positiv gesehen kann dieselbe Kontur als offener Briefumschlag, Pfeil, Bleistiftspitze, Dreieck auf einem Quadrat, Schild oder sogar als schematische Darstellung eines Raumschiffs betrachtet werden.

Natürlich sind das nur Beispiele, aber es ist keines davon falsch, das ist entscheidend. Gratulieren Sie den Lernenden zur Bandbreite ihrer Vorschläge, denn diese ist zusammen mit der Menge an Ideen das Ziel der Übung.



Hier ist es von großer Bedeutung, dass die Befragten nun in fast allen Fällen bzw. durchwegs Interpretationen gefunden hatten, welche ihnen im ersten Moment nicht eingefallen waren. Es ist auch wichtig, dies den Teilnehmenden zu vermitteln. Es sollte ihnen ein Stück weit helfen, in Bezug auf die Entwicklung eigener kreativen Fähigkeiten selbstsicherer zu werden, ungeachtet dessen, dass man dabei auf dem Weg, kreatives Denken zu beherrschen, erst einen kleinen Schritt vorangekommen ist.

Die Übung eröffnet neue Perspektiven - im Ergebnis ein Meilenstein kreativen Denkens - denn sie bedarf einer oder mehrerer alternativen Pfade, die man untersucht, bevor es zu einer letztendlichen Entscheidung bezüglich einer bestimmten Situation kommt. Es erscheint meistens am logischsten, denjenigen Pfad zu wählen, der bereits am häufigsten betreten wurde. Wenn aber kreative Lösungen gefragt sind, müssen wir beherzter sein und uns auch auf Wege einlassen, die wir noch nicht kennen. Oft ist es wünschenswert oder sogar notwendig, dass wir solche selbst erschaffen.



Kehren wir zur Aufgabe zurück, so ist es ratsam, aus dem anwachsenden Vertrauen der Lernenden aufgrund ihres ‚Erfolgs‘ Kapital zu schlagen, indem Sie die Übung mehrmals wiederholen lassen.

Präsentieren Sie nach demselben Vorgehen noch andere visuelle Impulse, zum Beispiel eine weitere einfache Kontur oder andere Anregungen wie Farben, ein Wort, ein Foto oder gar ein Geräusch. Versuchen Sie bei der Auswahl Ihre eigene Kreativität wirken zu lassen, vielleicht indem Sie sich selbst dazu zwingen, 5 unterschiedliche Formen zu entdecken.

Unterschiedliche Impulse können zu sehr verschiedenen Antworten führen. Im Fall von Farben und Geräuschen sind es vielleicht sehr subjektive, oder sie werden mit symbolhaften Interpretationen verknüpft. Wesentlich ist, dass die Teilnehmenden in jedem Fall eine große Auswahl an Ideen hervorbringen sollen. Damit auch wirklich gesichert ist, dass Alternativen gefunden werden, kann man sich einer formellen Methode bedienen, die als ‚Quote‘ bezeichnet wird.

## Quoten

Eine Schwierigkeit dabei, Alternativen zu finden, ist die Tatsache, dass wir zwar vielleicht gerne die Notwendigkeit akzeptieren, eine Vielzahl an Ideen entwickeln zu müssen, um unser kreatives Denken voranzutreiben, aber es lässt uns auch mit einem möglichen Problem zurück, welches wir unbedingt ansprechen sollten.

Es geht darum, dass die Methode alleine uns noch nicht sagt, wie viele Ideen ‚genug‘ sind oder wann wir aufhören sollten. Von Fall zu Fall kann es Faktoren geben, die das bestimmen, wie beispielsweise die Zeit, die man zur Verfügung hat. Aber stellen Sie sich vor, Zeit spielt einmal eine untergeordnete Rolle, und man kann vielleicht eine Woche lang über ein Problem nachdenken, wie viele Alternativen würden dann wohl gefunden werden: 10, 100, 1000?

Manche mögen argumentieren, dass es doch gar nicht schlecht sei, 1000 alternative Ideen zu finden, obwohl wohl kaum jemand so viel Zeit und Ausdauer für ein einziges Projekt oder Problem aufbringen würde.

Dr. Clive Colledge, der britische Universitätsdozent und Fachmann in Sachen Branding und Werbung, geht dieses Thema an, indem er eine feste Anzahl von 30 alternativen Ideen bestimmt. Zuerst erstaunt die Höhe dieser Zahl, aber in der Praxis sind die meisten dann überrascht, wie leicht sich dieses Ziel in Wirklichkeit erreichen lässt, vorausgesetzt man befolgt ein paar einfache Regeln und geht davon aus, dass Zeit keine Rolle spielt.

Diese Vorgehensweise ist ein Beispiel für das Heranziehen von Quoten. Es wäre jedoch ratsam, Quoten auf flexiblere Weise zu betrachten, anstatt für alle Situationen immer wieder dieselbe zu verwenden. Dazu mehr weiter unten im Text.



Eine Quote ist den meisten Definitionen in Wörterbüchern nach ‚eine begrenzte oder feste Anzahl oder Menge... von etwas Bestimmtem‘. Man muss bemerken, dass eine Quote normalerweise im Vorfeld bereits gesetzt wird und für unseren Zweck ist genau das ein wesentlicher Aspekt für ihre Nützlichkeit. Es wird Ihnen aufgefallen sein, dass es sich bei den fünf Antworten, die im ersten Beispiel zu finden waren, ebenfalls um eine festgelegte Quote handelt.

In practice you should consider your current creative thinking task and try to determine a suitable number of alternatives to generate, to ensure that you truly stretch or challenge your thinking. Nobody said this would be comfortable!

Eine zu niedrige Quote kann zu sehr vorhersehbaren oder offensichtlichen Antworten führen, wobei eine zu hohe Quote sehr zeitaufwendig oder schlichtweg unerreichbar sein könnte und wenig Motivation zum Weitermachen bietet.

Es ist keine wirklich wissenschaftliche Vorgehensweise, Quoten zu setzen, aber mit einem geringen Maß an gesundem Menschenverstand und an Praxis ist sie für die meisten leicht umsetzbar und anpassungsfähig.

Gehen Sie beim Zuweisen von Quoten davon aus, dass Ihre Antworten (oder Alternativen) letztendlich immer drei großen Überschriften bzw. Beschreibungen zugeordnet werden können, welche sind:

- Ziemlich offensichtliche Vorschläge, die wahrscheinlich den meisten Menschen einfallen würden
- Vorschläge, die recht unerwartet daherkommen und von einer Vorgehensweise zeugen, bei der man auf kreative Ergebnisse aus ist
- Vorschläge, die oberflächlich gesehen eher als Verzweiflungstat oder gar verrückt aussehen, da man hart daran arbeitet, die Quote zu erfüllen

Die Antworten, die unter die letzte Überschrift fallen, könnten zuerst einmal als ‚verrückt‘ oder ‚lächerlich‘ betrachtet werden, weil sie sich so weit von den offensichtlichen oder logischen Alternativen

abheben, zu denen die meisten Menschen mithilfe vertikalen Denkens gelangen würden. Es ist aber wichtig, dass sie aufgeschrieben und auf keinen Fall verworfen werden bis sie in den darauffolgenden Schritten ausprobiert worden sind. Vergessen Sie nicht: wir suchen in den ersten Phasen kreativen Denkens nach der Quantität der verschiedenen Vorschläge, Qualitätsbeurteilungen kommen erst später im Prozess ins Spiel.

Denken Sie außerdem daran, immer weiterzumachen und nicht aufzuhören, selbst wenn eine vielversprechende Idee bereits früh bei der Suche nach Alternativen auftaucht, führen Sie die Suche so lange fort bis Sie Ihre Quote erreicht haben. Machen Sie das zu einer festen Regel, an die man sich halten muss.



Um das mit Ihren Lernenden auszuprobieren, ziehen Sie in jedem Fall die als Beispiele auf der nächsten Seite aufgeführten Situationen heran (mit den Bildern) und bitten Sie die Lernenden, eine ‚angemessene‘ Quote festzulegen, die ihnen hilft, eine Vielzahl von Ideen hervorzubringen. Als Lernbegleiter/innen sollten Sie davon ausgehen, dass eine Quote von 3 oder darunter ziemlich niedrig angesetzt ist, wogegen die Latte sehr hoch liegt, wenn man mehr als 12 Ideen anstrebt (was jedoch durchaus möglich wäre). Je öfter man eine angemessene Quote für genügend Alternativen zu den drei Überschriften auswählt, desto versierter können kreative Denker darin werden.

Wenn Sie eine festgesetzte Quote erreicht haben, kann es dennoch sein, dass Sie das Gefühl haben, es wären vielleicht doch noch mehr Ideen gefragt, um eine passende Lösung zu finden, das sollten Sie erkennen. In diesem Fall passen Sie die Quote an und beginnen Sie von vorn. Das wichtigste ist, immer die gesetzte Quote zu schaffen, egal wie verzweifelt Sie dabei auch versuchen mögen, Ihre Liste abzuhaken.

1. Wie viele imaginäre Anwendungsarten könnten Sie sich für diesen Gegenstand vorstellen?



---

---

---

---

---

2. Wie können Sie ein wildes Eichhörnchen fangen, ohne ihm wehzutun?



---

---

---

---

---

3. Können Sie sich vorstellen, was alles dazu beigetragen haben könnte, diesen Menschen so zu überraschen?



---

---

---

---

---

4. Versuchen Sie, sich ein paar humorvolle (lustige) Titel für dieses Bild einfallen zu lassen, wie sie in einer Zeitschrift oder Zeitung gefunden werden könnten.



---

---

---

---

---

In den aufgeführten Beispielen sind die einzelnen Vorschläge, die man finden muss, in Bezug auf deren Länge bzw. Details jeweils andere.

Beispielsweise wird die Aufgabe, ein Eichhörnchen zu fangen, womöglich mehr Details und Erklärungen benötigen als die mit den lustigen Titeln.

Falls Ihnen nur eine begrenzte Zeit mit Ihren Lernenden zur Verfügung steht, arbeiten Sie mit einfachen Problemstellungen oder solchen, die nur einen einzigen Vorschlag erfordern. Haben Sie mehr Zeit, dann macht es Sinn, sich ein paar detailliertere oder komplexere Probleme vorzunehmen. Im Allgemeinen finden die Lernenden Spaß an dieser Art von Problemstellung, und sie können dabei sehr gut Selbstvertrauen aufbauen.

Nach einer oder zwei dieser Übungen könnten Sie nun überlegen, die Teilnehmenden in kleine Gruppen aufzuteilen, um dem Generieren von Vorschlägen eine weitere Dimension zu verleihen.

Am Ende einer jeden Übung ist es wichtig darum zu bitten, dass die Lernenden ihre Ideen in der Gruppe kommunizieren und dabei Erklärungen bereithalten, welche Gedanken dahinter steckten. Als Moderator/in sollten Sie das Ziel in dieser Phase im Auge behalten, nämlich eine Vielfalt an Ideen hervorzubringen, also spenden Sie Lob, auch wenn Sie selbst an der langfristigen Zukunft einer speziellen Idee zweifeln.

## Zusammenfassung

An dieser Stelle sollte Ihre Gruppe schon selbstsicherer geworden sein, sich eigene Ideen einfallen zu lassen und darüber zu diskutieren. Und hoffentlich glauben sie an das Prinzip, 'je mehr Ideen, desto eher kommt eine kreative Lösung zustande'. Ist das jetzt noch nicht der Fall, dann könnte man noch mehr Übungen einfließen lassen, bei denen mit festgelegten Quoten Alternativen gefunden werden müssen.

Hier noch einige weitere Problemstellungen, mit denen Sie arbeiten könnten:

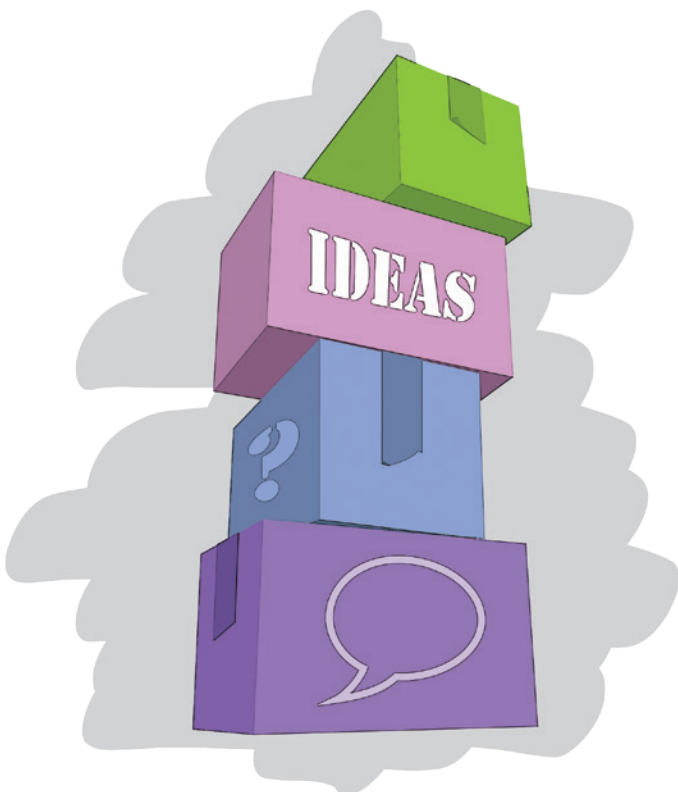
Zeigen Sie ein Zeitungsfoto und bitten Sie die Lernenden um ein paar alternative Überschriften. Dabei können Sie auch bereits Adjektive einführen. Was die Überschriften betrifft, kann man auch festlegen, dass sie z.B. humorvoll, überraschend, ernst sein sollen etc.

Bitten Sie um eine Reihe kreativer Vorschläge, wie man das Problem der Fettleibigkeit im Kindesalter in Griff bekommen könnte.

Erzählen Sie eine kurze Geschichte und lassen Sie das Ende aus. Dafür sollen sich die Lernenden selbst einige Alternativen einfallen lassen. Auch hier kann man mehr ins Detail gehen, indem Adjektive hinzugefügt werden, wie z.B. ein lustiges, tragisches, trauriges, moralisches Ende usw.

Sie sind natürlich sehr dazu eingeladen, sich eigene Problemstellungen als Übungen für den Unterricht einfallen zu lassen, beispielsweise etwas, das mit den Lernenden selbst zu tun hat. Behalten Sie das Ziel, alternative (vielfältige) Ideen und Antworten zu finden, aber immer im Auge.

Beim Fortfahren muss immer darauf geachtet werden, dass das Finden von Alternativen als integrale Komponente aller Methoden für kreatives Denken weiterhin beibehalten wird. Die bereits abgehandelten Vorgehensweisen werden von den Lernenden sehr leicht übergangen, wenn neue dazukommen.



## Annahmen hinterfragen

Obwohl kreatives Denken gar nicht so schwer ist, wenn wir uns einmal dazu entschließen, gibt es dennoch kleine Hindernisse, über die wir auf dem Weg dorthin stolpern könnten und die uns daran hindern, die kreativen Ziele zu erreichen. Unsere Schwachstellen basieren recht häufig auf früheren Erfahrungen und der Tatsache, dass wir oftmals im Leben angehalten sind, Recht und Gesetz zu beachten und das meistens mit gutem Grund.

In den frühen Phasen kreativen Denkens, ganz besonders bei der Ideenfindung, sind Regeln, die unser Denken einschränken, nicht immer hilfreich.

Der nächste problematische Punkt mit Lernenden, der angesprochen werden muss, ist, dass sie von Dingen ausgehen, die vielleicht gar nicht so existieren ODER auf eine Weise, die zum Entwickeln kreativer Ideen wenig hilfreich ist.

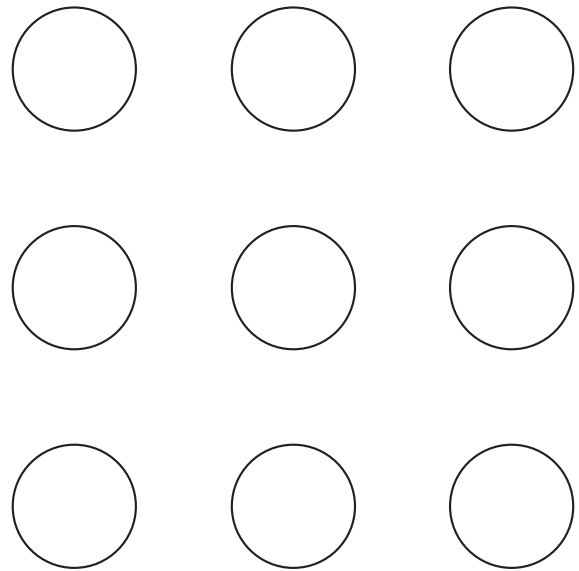
Die Lernenden sollten mit folgender Aufgabe konfrontiert werden, damit sie sich dieses Konzept selbst vor Augen führen können.

Bei der Übung ist es wichtig, keine Erklärungen zu liefern bevor sie zu Ende gebracht wurde, damit die Vorschläge nicht beeinflusst werden und es zu nicht-authentischen (oder unnatürlichen) Antworten kommt.

Drucken Sie das Übungsblatt aus und verteilen Sie es an die Lernenden (Unterrichtshilfe 1)

Fertigen Sie, ausgehend von den neun Kreisen, die Sie unten finden, Zeichnungen an.

Die Zeichnungen müssen nicht technisch korrekt sein. Machen Sie den Teilnehmenden klar, dass es sich dabei nicht um einen Malwettbewerb handelt. Einfache Strichführung reicht völlig aus.



Nachdem die Lernenden ihre Werke vollendet haben, nehmen Sie sich Zeit, diese zu begutachten und – was noch wichtiger ist – achten Sie darauf, wie die Teilnehmenden sich ihnen ‚angenähert‘ haben.

Bitten Sie die Teilnehmenden darum, ihre Zeichnungen den anderen zu zeigen und bieten sie kurz Gelegenheit, zwanglos Vergleiche zu ziehen. Sie, als Moderator/in, sollten die verschiedenen Vorgehensweisen kennen, die dabei zutage treten, denn vielleicht möchten Sie ja einige davon als Beispiele heranziehen.

Es gibt zwar keine formellen Bewertungskriterien für diese Übung, aber die folgende Liste kann als Grundlage dienen, die verschiedenen Vorgehensweisen herauszufinden, welcher sich die Teilnehmenden bedient haben.

Es ist von äußerster Wichtigkeit, dass Sie diese Folgestufe, wo es um die Vorgehensweisen der Lernenden im Einzelnen geht, zusammen mit der Gruppe durchsprechen.

Zeigen Sie die nachfolgende Liste in der vorgegebenen Reihenfolge den Teilnehmenden, idealerweise anhand einer Präsentation über den Beamer, bei der Sie die verschiedenen Vorgehensweise eine nach der anderen vorstellen. Fragen Sie bei jeder, ob sich die eigenen darin wiederfinden lassen.

*9 verschiedene Zeichnungen in den Kreisen*

*9 thematisch festgelegte oder ähnliche Zeichnungen in den Kreisen*

*9 verschiedene Zeichnungen, welche die Kreise zur Grundlagen haben und Elemente enthalten, die darüber hinausgehen*

*9 thematisch festgelegte oder ähnliche Zeichnungen, welche die Kreise zur Grundlagen haben und Elemente enthalten, die darüber hinausgehen*

*Zeichnungen, bei denen mehrere Kreise - unter Umständen auch alle - miteinander verknüpft oder zusammengefügt wurden*

*Zeichnungen, die hinter den Kreisen miteinander verbunden oder zusammengefügt wurden, als wenn man durch 9 Löcher hindurchschauen würde*

*Zeichnungen, die um die Kreise herum miteinander verbunden oder zusammengefügt wurden, ohne in sie hineinzuragen*

*Es wurde auf das Blatt gezeichnet, als sei es leer und dabei der Raum innerhalb und außerhalb der Kreise genutzt*

*Es wurde woanders im Heft etwas hingezeichnet*

*Das Papier wurde zerrissen oder zerschnitten, um die Zeichnungen mehr hervorzuheben*

*Das Papier wurde gefaltet oder zerknüllt, um so etwas wie ‚Zeichnungen‘ herzustellen*

*Irgendetwas anderes, noch kreativeres, wurde hergestellt*

Konnten die Teilnehmenden einmal aus der Liste ihre eigene Vorgehensweise ausmachen, fordern Sie jede/n für sich auf, zu überlegen, warum er/sie gerade diese Art gewählt hat.

Sie könnten ihnen den Tipp geben, dass generell gesprochen die Lösung umso kreativer ist, desto weiter unten auf der Liste sie sich befindet. Über diese Idee kann man natürlich diskutieren, aber als allgemeine Richtungsweisung sollte sie funktionieren.

Nach einer solchen Übung muss man oft feststellen, dass wir eine Art Vermutung anstellen, was man

von uns erwartet, wenn die Anweisungen an sich für Interpretationen sehr offen sind. In diesem Fall sagen die Teilnehmenden gewöhnlich, dass sie davon ausgingen, etwas in die Kreise hinein zeichnen oder einer anderen ‚Regel‘ folgen zu müssen, selbst wenn nichts dergleichen ausdrücklich gesagt wurde. Wir stellen im Grunde unsere Vermutungen über Regeln und Konventionen selbst auf.

Oft basieren unsere Annahmen auf unseren Erfahrungen oder dem, was man uns in früheren Situationen gesagt hat. Das könnte man als ‚überlieferte Weisheiten‘ bezeichnen und in den meisten Fällen stimmen sie auch.

Scheitert man allerdings daran, Annahmen zu hinterfragen und akzeptiert die Dinge einfach so, wie sie sind, kann das unsere Fähigkeit, neue Ideen, Methoden, Pläne usw. zu finden ernsthaft einschränken. Deshalb sollte und muss man sogar in Situationen, wo kreatives Denken gefragt ist, Annahmen bewusst und absichtlich hinterfragen.

Wir sollten verstehen, dass jede Annahme, die wir machen, wenn wir mit einem Szenario oder einer Aussage konfrontiert werden, uns letztendlich zu vorhersehbaren Lösungen führen könnte.

Falls Sie das ausprobieren wollen, können Sie gerne einmal über folgende Aussage nachdenken und gleichzeitig versuchen herauszufinden, welche Annahmen dabei im Spiel sind.

Konfrontieren Sie als Übung Ihre Lernenden mit folgender Aussage, ohne sie von deren Sinn, nämlich Teil einer Übung zu sein, zu informieren:

**Den Unterricht plant am besten eine erfahrene Lehrkraft.**

Dieser Satz ist bei erstem Lesen relativ harmlos und würde von vielen Pädagogen als grundsätzlich wahre Tatsache oder ‚Binsenweisheit‘ bejaht werden. Erklären Sie den Lernenden, dass es sich dabei um eine Floskel handelt, die allgemeine Akzeptanz findet. Meistens werden Sie feststellen, dass die Aussage dann auch nicht weiter hinterfragt wird.

Bitten Sie nun die Teilnehmenden darum,

aufgrund ihrer Erfahrung und/oder Meinung als Lehrkräfte eine eigene ‚Floskel‘ zu finden. Es kann gerne etwas sein, was eng mit den eigenen Routinen und Fächern verknüpft ist.

Die gefundenen Floskeln werden nun notiert und den anderen in der Gruppe vorgelesen.

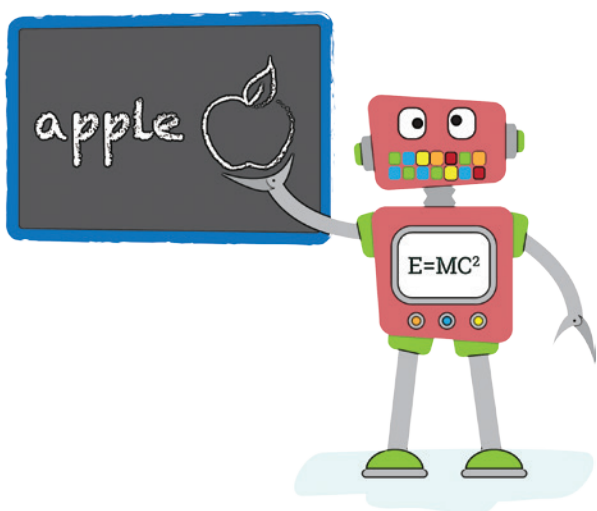
Kehren Sie wieder zur ersten Aussage zurück: ‚Den Unterricht plant am besten eine erfahrene Lehrkraft‘. Zeigen Sie den Satz an der Leinwand oder an der Tafel.

Die Aufgabe ist nun, den Satz zu dekonstruieren, um herauszufinden, von welchen Annahmen man dabei ausgegangen ist. Die Teilnehmenden dürfen dabei auch gerne in kleinen Gruppen zusammenarbeiten.

Es kann sein, dass es anfangs ein bisschen dauert, denn es ist gar nicht ungewöhnlich, dass die Aussage für einige solange eine Binsenweisheit bleibt bis man ihnen die Annahme dahinter direkt aufzeigt. Trotzdem können die Teilnehmenden normalerweise ein paar Annahmen selbst herauslesen, sobald sie die Aufgabe verstanden haben.

Die folgende Liste zeigt einige Annahmen, die im Satz enthalten sind und womöglich müssen Sie eine oder zwei davon vorstellen, bevor etwas passiert – vielleicht wäre das sogar besser.

Sprechen Sie als Moderator/in mit den Gruppen und führen Sie sie behutsam zu Denkansätzen hin, ohne ihnen vorher genau die Antworten zu präsentieren. Diese Übung zum Hinterfragen von Annahmen kann sich länger hinziehen als andere Aufgaben, aber der Erfolg ist es wert.



Sehen Sie sich folgende Liste an und überlegen Sie, ob Sie (als Moderator/in) noch etwas hinzufügen können, bevor Sie die Übung durchführen lassen.

*Erfahrung ist ein Indiz für Qualität*

*Jemand, der keine Lehr Erfahrung hat, wäre nicht gut in der Unterrichtsplanung*

*Die Unterrichtsplanung ist kein demokratischer Vorgang*

*Es muss jemanden geben, der den Unterricht plant*

*Unterricht muss von jemandem geplant werden*

*Eine Lehrkraft sollte den Unterricht planen*

Haben Sie nun zusammen mit den Teilnehmenden einige Annahmen finden können, wird die nächste Stufe im Prozess vorgestellt, die zu originellem Denken und/oder originellen Ideen führen sollte.

Um das zu bewerkstelligen, können Sie eine Methode nutzen, die ‚was wäre wenn...‘ genannt wird. Dabei wird mithilfe einer Frage, die mit ‚Was wäre, wenn...‘ beginnt, ein kreativer Denkprozess initiiert.

Nehmen wir eine Annahme aus der vorherigen Liste her, dann können wir diesen Folgeschritt im Prozess illustrieren:

‚Was wäre, wenn wir den Unterricht nicht planen würden?(Damit hinterfragen Sie die Annahme, dass ein Unterricht geplant werden muss)

Es mag zwar an dieser Stelle nicht offensichtlich sein, aber schon ein einziger Schritt kann dazu führen, dass jemand die Art, wie er/sie sich Unterrichtsinhalte und –stunden vorstellt, gründlich umkrempelt. Die Frage mit ‚Was wäre, wenn...‘ ist absichtlich provokativ, wobei nach De Bono ja Provokation ein Merkmal lateralen Denkens darstellt, wie Sie sich vielleicht erinnern.

Die Frage hat deshalb eine so starke Kraft, weil sie Antworten erfordert, die effektiv zu erklären versuchen, ‚wie‘ ein solches Konzept erreicht werden könnte.

Nun können Sie sich vorstellen und abschätzen, wie hilfreich Quoten beim Entwickeln neuer oder alternativer Ideen sind. Schlagen Sie beispielsweise jetzt eine Quote von 5 Antworten auf die Frage ‚Was wäre, wenn wir den Unterricht nicht planen würden‘ vor.

Ihre Lerngruppe wird wohl andere Antworten präsentieren, aber als Anleitung oder zur Einführung finden Sie hier einige, die bereits gegeben wurden:

*Wir könnten ein Thema festsetzen und die Lernenden auffordern, darüber zuerst einmal zu diskutieren und dann sehen wir schon, wohin wir damit kommen.*

*Wir könnten die Lernenden bitten, eigene Unterrichtspläne zu erstellen.*

*Wir könnten ein Thema vorstellen und die Lernenden fragen, was sie glauben, in diesem Zusammenhang wissen oder lernen zu müssen.*

*Man könnte die Teilnehmenden wissen lassen, dass sie zu dem Thema ausgefragt werden und sie alleine oder in kleinen gleichwertigen Gruppen lernen lassen.*

*Wir könnten einen Unterrichtsplan herunterladen oder einen nutzen, den jemand anderes bereits gestaltet hat.*

*Wir könnten zum vorgegebenen Thema eine Prüfung aufsetzen und sehen, ob die Teilnehmenden etwas zu diesem Material lernen müssen (vielleicht kennen sie es ja bereits).*

Sie könnten sich die Liste anschauen und sofort feststellen, welche möglichen Schwachstellen hinter den Vorschlägen stecken, das ist ganz normal. Trotzdem sollten Sie eine oder zwei Ideen daraus (oder von einer eigenen Liste) auswählen, die Ihrer Meinung nach das beste Potential und/oder die wenigsten Fehlerquellen aufweisen.

Als letzten Schritt nehmen Sie diese Idee bzw. die beiden Ideen her und konstruieren einen brauchbaren Umsetzungsplan, der einige der potenziellen Probleme abschwächt.

Zusammengefasst sieht der Prozess, dem Sie mit den Teilnehmenden folgen müssen, so aus:

- Erschaffen oder erkennen Sie eine Floskel, die sich auf Ihre Alltagspraxis oder Situation bezieht
- Annahmen, die in der Aussage getroffen wurden, werden herausgefunden und notiert
- Diese hinterfragten Annahmen werden in ‚Was wäre, wenn‘-Fragen umformuliert
- Diese Fragen werden ausgelotet, indem (mit vorgegebener Quote) alternative Vorschläge gemacht werden, ‚wie‘ man eine solche Idee umsetzen könnte
- Bewerten Sie die Vorschläge und nehmen Sie von denen, die das meiste Entwicklungspotenzial haben, eine kleine Auswahl heraus, für die sie brauchbare Umsetzungspläne erstellen

Die folgende Floskel wird nun nach demselben Muster präsentiert. Sie können selbst entscheiden, ob die Lernenden in kleinen Gruppen arbeiten sollen oder ob Sie die Aufgabe vor der Klasse durchführen lassen, wobei die Teilnehmenden immer dann dazu beisteuern, wenn sie denken, etwas anzubieten zu haben. Auf diese Weise können Sie die Dauer und das Tempo selbst kontrollieren. Die Übung ist auch nützlich zur Vertiefung des Gelernten.

### **Um Lesen zu lernen, muss man Zugang zu Büchern haben**



Wenn Sie diese Aussage in den Raum gestellt haben, lassen Sie die Lernenden auf die Floskeln zurückkommen, die sie selbst zuvor (bei der vorbereitenden Übung) gefunden hatten. Bitten Sie nun darum, nach demselben Muster vorzugehen und Annahmen im Satz zu hinterfragen, mit dem Ziel, am Ende brauchbare Umsetzungspläne in der Hand zu haben.

Wenn man versteht, wieviel Potential dahinter steckt, Annahmen zu hinterfragen, wird es zu einem

wirkungsvollen Instrument im Werkzeugkasten für kreatives Denken. Es kann selbstauferlegte und künstliche Regeln sprengen und völlig neue Wege eröffnen, die es zu erkunden gilt, um zu kreativen Ergebnissen zu gelangen.

Der Vorgang, Annahmen zu hinterfragen, indem man sie zuerst erkennt, danach mit ‚Was wäre, wenn‘ Fragen Ideen dazu provoziert, um dann Wege zur Umsetzung von Alternativen und Ideen als Grundlage für brauchbare Umsetzungspläne zu finden, kann sehr schnell eine Menge von Möglichkeiten eröffnen, Lehren und Lernen zu beleben und zu bereichern.

Die Vermittlung der gerade vorgestellten Übung könnte ein bisschen länger dauern als andere Methoden für kreatives Denken, aber wir empfehlen sehr, beharrlich damit weiterzumachen, bis die Lernenden den Prozess verstanden haben und im Umgang damit sicher geworden sind.



## Die Kraft des ‚Warum?‘

Einem ähnlichen Zweck zum Hinterfragen von Annahmen dient der sehr wichtige Akt des Fragestellens. Die ‚Warum?‘-Technik ist ein sehr einfacher Vorgang, herauszufinden, warum etwas so ist, wie es ist und zwar ein paarmal in Folge, damit man versteht, welche Annahmen vorliegen und auf welchem Fundament sie beruhen - und natürlich, ob einige davon auf nützliche Weise verändert werden können.

Es mag Ihnen auffallen, dass kleine Kinder, denen eine wunderbare Neugier zu eigen ist, diese Technik anwenden, um Dinge herauszufinden, die sie nicht verstehen. Sie sollten dabei allerdings den wesentlichen Unterschied zwischen neugierigen Kindern, die immer wieder nach dem ‚Warum‘ fragen und der Art, wie wir die Frage als Instrument für kreatives Denken verwenden, feststellen können.

Für das Kind ist die Frage ein aufrichtiger Versuch, etwas zu lernen, was es nicht bereits weiß, wogegen kreative Denker/innen das, was sie bereits wissen,

hinterfragen, mit dem Ziel, dass sie dadurch zu alternativen Idee oder neuen Fragen angeregt werden. Diese Fragestellung ist provokativ und hat zum Zweck, über das, was man weiß (oder zu wissen glaubt) noch einmal nachzudenken.

De Bono nennt das Beispiel einer Tafel, zu der ein/e kreative/r Denker/in die Frage stellt, warum sie schwarz ist. Eine Antwort könnte sein, ‚weil sie dadurch einen guten Kontrast zur weißen Kreide herstellt‘, woraufhin man weiterfragen könnte: ‚Warum ist die Kreide weiß‘, ‚Warum wollen wir überhaupt Kreide verwenden‘, ‚Warum sollen wir auf die Tafel schreiben‘ usw. An jeder Stelle kann mit einer ‚Was wäre, wenn‘ Frage eine Alternative anbieten.

Natürlich wurden in vielen Unterrichtsräumen mittlerweile Tafeln durch (interaktive) Whiteboards und andere Gerätschaften ausgetauscht, was ja auch in gewisser Weise zeigt, wie gerechtfertigt diese Anfangsübung ist, und es ist vielleicht gut, die „Lebensweisheit“, eine Tafel zu benutzen, zu hinterfragen.

Denken Sie sich ein Szenario aus und finden Sie die ‚Lebensweisheit‘ oder Annahmen heraus, die für gewöhnlich dahinterstecken. Dann weisen Sie die Lernenden an, zu fragen, ‚warum‘ diese Dinge so sind, wie sie sind.

Bitten Sie darum, in Gruppen zu arbeiten und für die Fragen die drei nun folgenden Beispiele heranzuziehen, wobei man auch abwechselnd fragen und antworten (oder die aktuelle Position verfechten) kann.

Jede genannte Antwort, die zu möglichen alternativen Vorgehensweisen, Methoden oder weiteren Fragen führen könnte, sollte aufgezeichnet werden.

1. Warum besitzen so viele Menschen ein eigenes Auto?
2. Warum geht man zur Schule?
3. Warum findet man in den meisten Einkaufszentren immer dieselben Geschäfte?



Als Moderator/in sollten Sie zwei Aspekte bei dieser Übung vorsichtig handhaben. Zuerst stellen Sie sicher, dass die Lernenden die Aufgabe verstehen und den Prozess mit Selbstvertrauen und willig fließen lassen. Dafür müssen Sie vielleicht den Verlauf beobachten und gut zuhören und dann, wenn Ihre Anregungen und Aufforderungen vielleicht gebraucht werden, einschreiten und im Bedarfsfall zeigen, wie man vorgeht.

Der zweite Aspekt, den man berücksichtigen sollte, ist die Dauer der Übung. Wenn sie zu kurz ist, wird dadurch die Möglichkeit, ‚interessante‘ und/oder relevante Fragen aufkommen zu lassen, eingeschränkt, zu viel Zeit kann wiederum zu geistiger Ermüdung und Interessensverlust bei den Teilnehmenden führen.

Versuchen Sie auch hier, wie bei den meisten Übungen, Ihre Lernenden zu wesentlichen Anregungen zu führen.

Wenn Sie glauben, dass sich alle mit der Übung wohlfühlen, bitten Sie um eine Aussage zur eigenen Routine / zum eigenen Fachbereich, die

als Ausgangspunkt zum weiteren Geschehen dient. Damit wiederholen Sie die Aufgabe in Partnerarbeit, wobei Sie die Person, welche die Aussage geäußert hat, diese verfechten lassen, während der/die Partner/-in eine Reihe von ‚Warum‘-Fragen konstruiert.

**Further exercises:** Falls Sie noch mehr Übungen zum Hinterfragen von Annahmen ausprobieren wollen, können Sie im Internet nach weiteren Floskeln suchen. Für den Anfang finden Sie aber auch im Folgenden bereits einige Anregungen.

Sie könnten beispielsweise einfach das, was beim Treffen einer Aussage angenommen wurde, aufzählen ODER die ‚Warum‘-Methode anwenden. Aber denken Sie daran: alle Methoden und Techniken, die Sie in diesem Handbuch finden, können ausgetauscht und angepasst werden, wobei Sie auch mehrere kombinieren können, um alternative Gedanken zu erzwingen, was sich als sehr wirkungsvoll erwiesen hat.

- Jemand, der sich selbst vor Gericht verteidigt, hat einen Narren zum Anwalt
- Führen Sie ein einfaches Leben, dann können auch andere ein einfaches Leben führen
- Ein Stuhl hat vier Beine
- Ein Fremder ist lediglich ein Freund, den man noch nicht kennengelernt hat
- Es gibt keine zweite Chance für einen ersten Eindruck

## Brainstorming

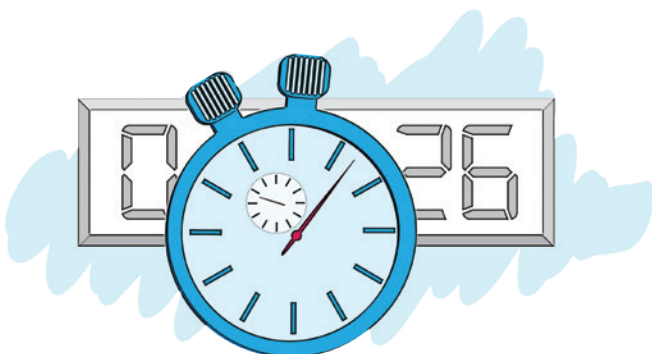
Brainstorming ist ein Begriff, der oft von Menschen benutzt wird, die mit kreativem Denken - oder ‚kreativ sein‘ wie einige sagen werden - zu tun haben. Brainstorming wird aber leider oft durchgeführt, ohne viel darüber nachzudenken, in wieweit es sich von konventionellem Denken unterscheidet. Wenn man jene, die daran beteiligt sind, nach den Regeln oder Schritten in ihrer Vorgehensweise fragt, werden oft unvollständige und vage Antworten kommen, die darauf schließen lassen, dass der Denkvorgang hier - zwar nicht immer, aber sehr oft - eher vertikal und konventionell ist.

Bringt man einige der Prinzipien zusammen, die bisher genannt wurden, kann man (meistens) die Wirksamkeit einer Brainstorming-Sitzung verbessern.

Kehren wir als erstes zum Punkt ‚Alternativen finden‘ zurück und benutzen dazu noch einmal das ‚Quotenmodell‘. Einfach ausgedrückt bedeutet das, wir setzen uns hinsichtlich der Ideen ein festes Ziel, das wir zu erreichen suchen.

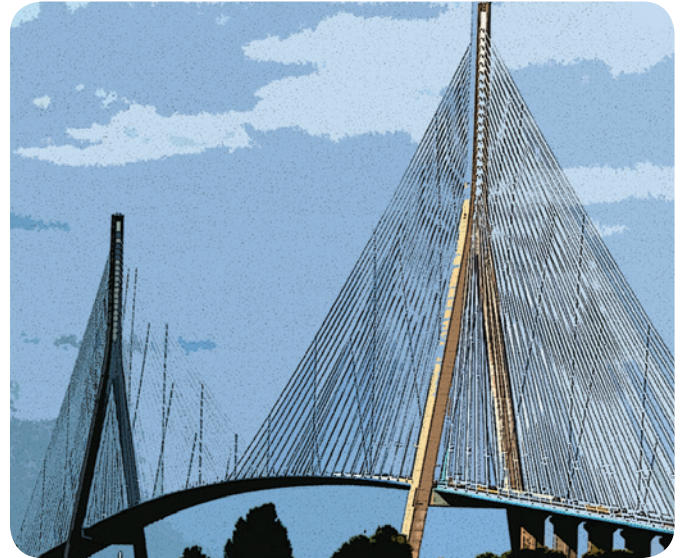
Als nächstes fügen wir unserer Aufgabe mit einem Zeitlimit eine weitere Bedingung hinzu.

Das Grundprinzip hinter festen Zeitlimits basiert auf zwei Phänomenen, die man beobachtet hat. Einmal stellt es sicher, dass die einzelnen Sitzungen oder Runden der Brainstormings nicht zu lange dauern und ermüdend, langweilig etc. werden, aber auch das Gegenteil nicht geschieht, nämlich dass ein vernünftiges Maß an Anstrengung zum Denken aufgewendet wird, damit man nicht zu früh damit aufhört und zu wenige Vorschläge dabei herauskommen. Der zweite Grund ist die Tatsache, dass ein Zeitlimit den Verstand dazu bewegt, die Aufgabe (bzw. das Ziel) erreichen zu wollen, und es werden unter zeitlicher Beschränkung gewöhnlich mehr Ideen generiert als ohne. Das hat damit zu tun, wie unser Verstand unter Druck arbeitet.



Wir sollten auch verstehen, was mit Brainstorming erreicht werden soll und vorsichtig damit sein, es als ‚fertige Lösung‘ zu betrachten. Wenn man das nicht erkennt, kann es schnell zu Unzufriedenheit und einem Mangel an Vertrauen in die Methode selbst führen. Es ist zwar möglich, in einer Brainstorming-Runde fertige und anwendbare Lösungen zu finden, aber das passiert selten. Stattdessen müssen wir uns klar darüber sein, dass das, was wir wirklich suchen, ‚brückenschlagende‘ Ideen sind.

## Brückenschlagende Ideen



Eine ‚brückenschlagende‘ Idee stellt eine andere Art und Weise dar, über ein Problem oder eine Situation nachzudenken, damit absichtlich der Verstand in eine unkonventionelle Richtung gelenkt wird. Wenn wir uns auf in diese neue Richtung zubewegen, müssen wir (meistens) vertikales und laterales Denken miteinander verbinden, um eine nützliche Lösung zu finden. Haben wir eine kreative Idee hinsichtlich eines Problems sollte es möglich sein, die brückenschlagende Idee als Ausgangspunkt zu erkennen. Man muss sich aber auch bewusst sein, wie sie sich aus vertikalem (logischen) Denken herausgebildet hat, damit sie nützlich ist.

In Bezug auf das Brainstorming bedeutet das: Wir sollten während der zeitlich festgelegten Sitzung keine Idee verwerfen oder ablehnen. Wir heben unser Urteil bis zum Ende auf, und wir untersuchen die brückenschlagenden Ideen auf rationale und logische (vertikale) Art und Weise.

## Schritte zu erfolgreichem Brainstorming

- Das Problem / die Frage / das Ziel wird definiert
- Es wird ein Zeitlimit für die Sitzung (oder Runde) festgesetzt
- Entscheiden Sie sich für eine Quote, die Ihrer Meinung nach erreichbar ist und die Teilnehmenden dennoch fordert
- Bringen Sie Ideen hervor und zeichnen Sie diese auf bis Sie die Quote erreicht haben (oder die Zeit abläuft) und fühlen Sie sich nicht versucht, Ideen sofort nach ihrem Aufkommen zu beurteilen
- Bewerten Sie die Vorschläge nachdem die Zeit abgelaufen ist und erkennen Sie dabei den Wert brückenschlagender Ideen

### Brainstorming - alleine oder in der Gruppe?

Wenn Sie Ihr kreatives Potential ausschöpfen wollen, gibt es zu dieser Frage ein paar interessante Daten.

Diese Daten besagen:

Wenn eine Person allein ein Brainstorming macht, bringt sie mehr Ideen pro Person auf als das innerhalb der gleichen Zeitspanne in einer Gruppe der Fall wäre.



Dagegen ist aber die ‚Qualität‘ der hervorgebrachten Ideen pro Person gewöhnlich höher, wenn in Gruppen gearbeitet wird. Die Gruppe wird auch unweigerlich mehr Ideen insgesamt produzieren.

Der Gedanke hinter diesem Phänomen ist, dass die Zusammenarbeit mit anderen Menschen unseren Verstand in eine Art Erregungszustand versetzt, der ihn dazu bringt, schneller und effizienter zu arbeiten. Das resultiert darin, dass eine interne Auswahl

stattfindet, was wiederum die niedrigere Zahl von Ideen pro Person in der Gruppenarbeit erklärt.

Außerdem wird die Zahl in der Gruppe verfälscht, weil eventuell gleiche Ideen nur einmal aufgebracht werden.

Außerdem reagiert unser Gehirn sehr gut auf neue Stimuli, worin eine Stärke des Gruppen-Brainstormings liegt. Der Beitrag eines Gruppenmitglieds kann unseren Verstand plötzlich in eine neue Richtung lenken, um so wiederum einen ganz andere Weg freizugeben.

Es ist deshalb ratsam, Brainstormings wenn möglich in Gruppen durchzuführen. Wenn es nicht anders geht, kann es natürlich auch alleine geschehen, aber dann müssen die oben aufgezählten Schritte auch wirklich befolgt werden.

### Warum so viele ‚Probleme‘?

Der Begriff ‚Problem‘ ist zwar bereits in diesen Handreichungen gefallen, aber es ist vielleicht gut, dessen Gebrauch und die damit verbundenen Assoziationen im Bereich kreatives Denken zu erklären.

Mit ‚Problemen‘ zu arbeiten ist recht üblich, wenn man lernen will, zu effektiverem kreativem Denken zu gelangen.

Diese Vorgehensweise basiert auf der Tatsache, dass Probleme, die jemand (oder Sie selbst) für Sie festgelegt hat und die wenig oder keine wirklichen Konsequenzen für Ihre sofortigen Handlungen oder Gedanken haben, es Ihnen erlauben, sich aufmerksamer mit der/den Methode/n zu beschäftigen, die Sie zu entwickeln versuchen.

Gewöhnlich enthalten Sie genügend Fokus oder Informationen, dass Sie bereit sind, das Thema zu verarbeiten, was eine einfachere Aufgabe ist, als nur zu versuchen, sich ‚neue Ideen‘ einfallen zu lassen, denn das ist ein zu weites bzw. offenes Feld.

Im Zusammenhang mit kreativem Denken werden Probleme nicht als negativ betrachtet, sondern sie stellen eher eine Gelegenheit dar, etwas Kreatives zu tun.

Es kann nützlich sein, eine Reihe von Problemen zu sammeln, wenn Sie vorhaben, gemeinsam mit Ihren Lernenden kreative Denkfähigkeit zu entwickeln, aber Sie können auch darauf vertrauen, dass die Teilnehmenden selbst Problemen aufbringen werden.

Als nächstes finden Sie hier einige Problemarten, die man zur Entwicklung kreativer Denkmethode heranziehen kann. Die Liste ist dem Buch ‚Lateral Thinking‘ von De Bono<sup>2</sup>:

- 1. **Allgemeine Probleme weltweit** wie ‚Nahrungsknappheit‘. Davon gibt es natürlich unendlich viele
- 2. **Unmittelbarere Probleme** wie Stadtverkehrskontrollen. Mit solchen könnten die Lernenden bereits in direkten Kontakt gekommen sein
- 3. **Dringliche Probleme** betreffen die direkte Interaktion in der Schule (am Unterrichtsort). Falls ein solches nicht in der Realität gefunden wird, ist es wahrscheinlich am besten, es auf abstrakte Weise zu behandeln, wie wenn man über Dritte sprechen würde
- 4. **Probleme bei der Planung und Innovation** sollen einen bestimmten Effekt hervorrufen. Normalerweise beziehen sie sich auf etwas Konkretes, aber sie können auch hinsichtlich von Planung oder Ideen angewandt werden (z.B. wie würden Sie einen Babysitter-Dienst oder einen ‚Fast Supermarkt‘ (ähnlich wie beim ‚Fast Food‘) planen?)
- 5. Für **geschlossene Probleme** gibt es bereits eine bestimmte Antwort. Es handelt sich dabei um die Art, wie etwas zu tun ist. Man sieht, dass es funktioniert, sobald man diese herausgefunden hat. Das könnten praktische Problemstellungen sein (wie spannt man eine Wäscheleine?) oder künstliche (wie macht man ein Loch in eine Postkarte, das groß genug ist, um den Kopf durchzustechen?)

Notieren Sie sich diese Anregungen und erwähnen Sie sie, wenn Sie sich im ‚Problemschaffungsmodus‘ befinden. Es ist womöglich hilfreich, eine kleine Sammlung mit verschiedenen Problemen anzulegen, die zu den Anregungen passen, damit Sie sie für Ihre Workshops heranziehen können. Es wäre vernünftig, zuerst mit wenigen zu beginnen und mit der Zeit immer mehr hinzuzufügen, vielleicht, indem Sie alltägliche ‚Probleme‘ aufzeichnen oder welche, die während der Workshops auftauchen. Falls Sie Kollegen und Kolleginnen haben, die im

selben Bereich tätig sind, könnten Sie die Probleme austauschen, damit Ihre Sammlung schneller wächst.

Sie können alle Problemarten heranzuziehen, um Ihre kreativen Denkfertigkeiten zu trainieren und zu entwickeln (bzw. die Ihrer Lernenden). Hinsichtlich dessen, was Sie in den Workshops erreichen wollen, werden Sie jedoch feststellen, dass Problemart 3 und 4 am nützlichsten sind. Trotzdem sollten sie nicht ausschließlich genutzt werden.



### Problemstellungen für Brainstormings

Bitten Sie die Lernenden darum, auf die zuvor beschriebene Weise in Kleingruppen von 3-5 Mitgliedern zu arbeiten, um die ‚Qualität‘ ihres kreativen Denkens zu optimieren.

Das erste Problem, das sich den Teilnehmenden stellt, ist ein Brainstorming zum Thema ‚Kinder werden in einer großen Menschenmenge von ihren Eltern getrennt‘.

Setzen Sie ein Zeitlimit von 3 Minuten.

Legen Sie eine Quote von 6 für diese Übung fest.

Bitten Sie die Gruppe, die hervorgebrachten Ideen entweder ausführlich oder in Form von Notizen aufzuzeichnen und denken Sie daran, diese im Anfangsstadium nicht zu beurteilen.

Wenn die Zeit um ist (oder die Quote erreicht wurde), soll die Gruppe ihre Vorschläge in Bezug auf ‚brückenschlagende Ideen‘ bewerten und dabei herausfinden, ob sich welche zur Weiterentwicklung mithilfe von vertikalem Denken eignen.

Zeichnen Sie die Ergebnisse der Sitzung auf.

<sup>2</sup> De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

Das zweite Problem, das sich den Teilnehmenden stellt, ist ein Brainstorming zum Thema ‚Seine Aufgaben als Lernende/r zeitgerecht erfüllen (und nicht alles bis auf die letzte Minute aufschieben)‘.

Setzen Sie ein Zeitlimit von 3 Minuten.

Legen Sie eine Quote von 8 für diese Übung fest, denn sie liegt näher am Wissensgebiet Ihrer Teilnehmer.

Bitten Sie die Gruppe, die hervorgebrachten Ideen entweder ausführlich oder in Form von Notizen aufzuzeichnen und denken Sie daran, diese im Anfangsstadium nicht zu beurteilen.

Wenn die Zeit um ist (oder die Quote erreicht wurde), soll die Gruppe ihre Vorschläge in Bezug auf ‚brückenschlagende Ideen‘ bewerten und dabei herausfinden, ob sich welche zur Weiterentwicklung mithilfe von vertikalem Denken eignen.

Zeichnen Sie die Ergebnisse der Sitzung auf.

Das dritte Problem, das sich den Teilnehmenden stellt, ist ein Brainstorming zum Thema ‚Passende Brainstorming-Probleme entwerfen, die Ideen zur Verbesserung von Lernen und Lehren im Bereich Alphabetisierung und Fremdsprache hervorbringen‘.

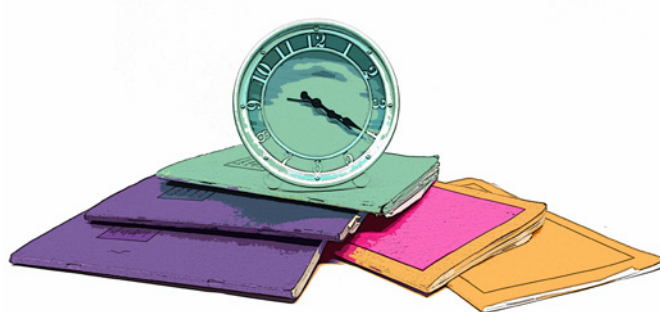
Setzen Sie ein Zeitlimit von 5 Minuten.

Legen Sie eine Quote von 10 für diese Übung fest, denn sie hat eine enge Verbindung zur Praxis Ihrer Lernenden.

Bitten Sie die Lernenden, die hervorgebrachten Ideen entweder ausführlich oder in Form von Notizen aufzuzeichnen und denken Sie daran, diese im Anfangsstadium nicht zu beurteilen.

Wenn die Zeit um ist (oder die Quote erreicht wurde), soll die Gruppe ihre Vorschläge in Bezug auf ‚brückenschlagende Ideen‘ bewerten und dabei herausfinden, ob sich welche zur Weiterentwicklung mithilfe von vertikalem Denken eignen.

Zeichnen Sie die Ergebnisse der Sitzung auf.



**Annahmen hinterfragen:** Nun sollen die Teilnehmenden sich auf die ersten beiden Probleme zurückbesinnen, vielleicht auch noch auf das dritte. Wenn sie das nicht sowieso gleich tun, bitten Sie sie darum, Annahmen zu erkennen, welche durch die Definition des Problems impliziert werden. Können einige davon hinterfragt werden, um zu einem anderen Ausgangspunkt zu gelangen?

**Weitere Übungen:** Hier sind noch einige weitere Problemstellungen, mit denen Sie arbeiten können. Denken Sie dabei an die Anleitungen für Brainstorming-Sitzungen UND an das Hinterfragen von Annahmen.

- Zum Besuch von Kunstgalerien anregen
- Überfüllte Großstädte
- Weiterbildung außerhalb des Unterrichtsraums

# 3

## Methoden zum Entwickeln kreativen Denkens: Externe Einflüsse

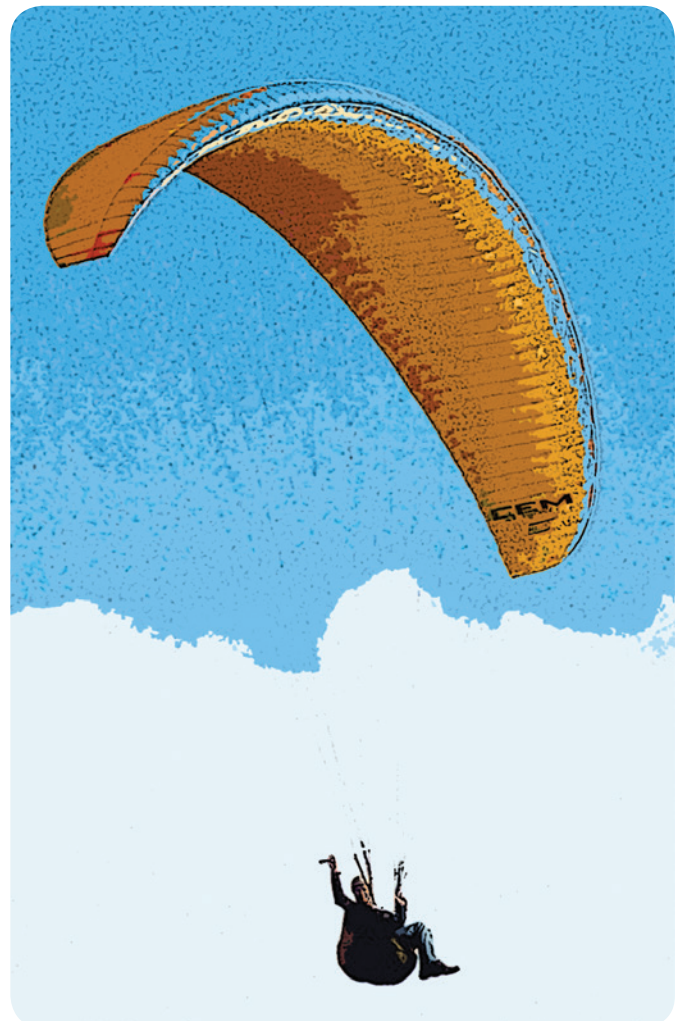
Bisher haben wir eine Reihe von Methoden betrachtet, die entweder für sich alleine oder in Kombination helfen können, Denkroutinen zu schaffen, die unweigerlich zu einer höheren Zahl an Ideen als Antwort auf ein Problem oder eine Möglichkeit führen werden. Sehr oft ist das Ergebnis eine kreativere oder originellere Lösung.

Diese Methoden haben eines gemeinsam, nämlich, dass sie alle einen Stimulus für neues Denken brauchen, der aus dem Inneren kommt und auf Dingen basiert, die Sie bereits wissen und die Sie logischerweise mit dem vorliegenden Problem assoziieren würden. Das ist völlig normal, denn in unserem Leben müssen wir meistens vertikales Denken anwenden, das sich auf frühere Erfahrungen und Kenntnisse stützt.

Für wirklich originelle Lösungen ist jedoch möglicherweise eine völlig andere Art Stimulus vonnöten, die das Problem von außen angreift - von einem Ausgangspunkt, der gar nichts damit zu tun hat. Vielleicht ist das eben dieser ‚falsche‘ Schritt, den wir - wie bereits bei den Merkmalen lateralen Denkens erwähnt - tun müssen (siehe bereits erwähnte Vergleichstabelle).

Diese externen und nicht mit dem Problem verbundenen Stimuli hervorzubringen und darauf zu reagieren, ist ein sehr wirkungsvoller Teil der Praxis zu kreativem Denken - selbst wenn es der Punkt ist, den die meisten bei der ersten Begegnung anzweifeln.

Wenn wir ungewöhnliche und wirklich originelle Resultate anstreben, ist das so ein guter Weg – selbst wenn die Herangehensweise an das Problem etwas unbequem und ungewohnt sein mag.



## Willkürliches Input

Die am weitesten verbreitete Version des Ansatzes mit externen Stimuli wird im allgemeinen als ‚willkürliches Input‘ bezeichnet, aber auch z.B. als P.S.I. (Problem + Stimulus + Idee), was dieselben Prinzipien beschreibt. Einer der Gründe, warum sie so weit verbreitet ist, besteht in der Tatsache, dass dies eine so vielseitige Methode ist, um unser Denken neu auszurichten.

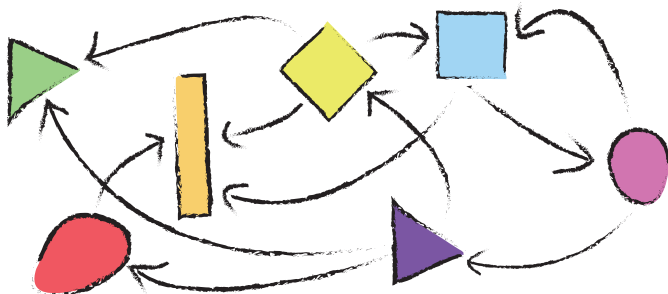
In Bezug auf die Anwendbarkeit ist ein einfaches Konzept, das aber noch effektiver werden kann, wenn man sich an ein paar einfache Prinzipien hält.

Im Grunde beginnt es genauso wie ein Brainstorming oft auch, nämlich damit, dass ein Problem (oder eine Möglichkeit) definiert wird. Bei dieser Methode wird jedoch ein völlig unzusammenhängender Stimulus eingebracht, der das Denken beeinflussen soll.

Dabei könnte es sich um ein Wort handeln (was meistens der Fall ist) oder eine Farbe, einen Gegenstand, ein Filmgenre, ein Spiel, eine Zahl, einen Namen, eine Jahreszeit usw., eigentlich alles, was man sich vorstellen kann.

**Warum funktioniert es?** Kehren wir wieder zu De Bono<sup>3</sup> zurück. Dort wurde uns eine Erklärung geliefert, warum das ‚willkürliche Input‘ und ähnliche Methoden funktionieren. Oberflächlich betrachtet würden sie ja eher ein bisschen seltsam oder gar grundverschieden wirken.

De Bonos Erklärung bringt uns die Idee nahe, dass der menschliche Verstand ein ‚selbstmaximierendes‘ System ist. Er geht davon aus, dass der Verstand das außergewöhnliche Potential hat, zwischen vielen grundverschiedenen (ungleichen) Informationen Verbindungen zu knüpfen, selbst wenn diese zuvor nicht existent waren. Der Verstand arbeitet auch unfreiwillig daran, Verbindungen zu suchen und effektiv passiert es dann einfach.



## Willkürliches Input – einfache Version

Selbst in ihrer einfachsten Form kann die Methode des willkürlichen Inputs sehr effektiv neue und unerwartete Ideen hervorbringen.

Wenn wir beispielsweise eine Geschichte schreiben wollen, könnten wir einen Zufallsgenerator verwenden, um den Handlungsort festzulegen (Dschungel, Bauernhof, Stadt etc.), die Protagonisten (ein junger Mann, eine Beauty-Queen, ein Hund usw.) und das Thema (Hoffnung, Liebe, Freundschaft usw.). Das könnten wir noch erweitern, indem wir die Charaktere der Protagonisten ebenso bestimmen. Nehmen wir einmal den Hund als Hauptdarsteller, dann könnte der Zufallsgenerator festlegen, dass dieser entweder intelligent, treu doof, zynisch etc. ist, die Stadt könnte feindlich, überbevölkert oder futuristisch sein oder sonst etwas...



## Willkürliches Input als Instrument für Brainstormings

Eine Brainstorming Sitzung, in der man ‚willkürliche Inputs‘ als Methode einsetzt, eignet sich wahrscheinlich am besten dazu, kreative Ergebnisse zu bekommen. Sie erfordert jedoch ein etwas umfassenderes Vorgehen. Die gute Nachricht: dieses ähnelt in vieler Weise den ursprünglichen Brainstorming-Techniken, über die wir bereits gesprochen haben.

Folgende Schritte sind nötig, wenn man in einer Brainstorming Sitzung (zur Lösungsfindung) nach der Methode ‚willkürliches Input‘ vorgehen will:

<sup>3</sup> De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

- Das Problem / die Frage / das Ziel wird definiert
- (2) Ein Stimulus für das willkürliche Input wird vorgestellt (ein Wort, ein Konzept, eine Farbe, ein Gegenstand etc.)
- (3) Die Eigenschaften, die man mit dem willkürlichen Input verbindet, werden aufgezählt.
- Es wird ein Zeitlimit für die Sitzung (oder Runde) festgesetzt
- Entscheiden Sie sich für eine Quote, die Ihrer Meinung nach erreichbar ist und die die Teilnehmenden dennoch fordert
- Bringen Sie Ideen hervor und zeichnen Sie diese auf bis Sie die Quote erreicht haben (oder die Zeit abläuft.) Fühlen Sie sich nicht versucht, Ideen sofort nach ihrem Aufkommen zu beurteilen
- Bewerten Sie die Vorschläge nachdem die Zeit abgelaufen ist und erkennen Sie dabei den Wert brückenschlagender Ideen

Sie haben bestimmt festgestellt, dass die meisten Schritte genau dieselben waren, wie die beim gewöhnlichen Brainstorming, nur die Stufen 2 und 3 wurden neu hinzugefügt.

Stufe 2 ist relativ leicht zu verstehen, so lange man weiß, wie man einen zufälligen Stimulus erstellt. An dieser Stelle könnten Sie einen Zufallsgenerator für Wörter aus dem Internet nutzen (für deutsche Wörter zum Beispiel <http://www.wordmine.info/de/>, englische Wörter [www.watchout4snakes.com](http://www.watchout4snakes.com)) oder ein Wörterbuch, eine Zeitung, einen Zufallsgenerator für Bilder/Fotos etc. (z.B. auf [www.photo.net](http://www.photo.net)), einen Gegenstand, eine Farbe, eine Eigenschaft etc.

**Assoziatives Denken:** Die dritte Stufe ist etwas komplexer, aber wenn man sie einmal durchgeführt hat, wird es sehr klar und einfach. Hier benötigen wir einen anderen Denkvorgang, den wir als „assoziatives Denken“ bezeichnen und bei dem man etwas mit einem Thema assoziiert bzw. etwas beobachtet.

**Wortassoziation:** Vielleicht haben Sie das Spiel ‚Wortassoziation‘ bereits mit Freunden, der Familie oder sogar mit Ihren Lernenden gespielt. Dabei wird zu Beginn ein Wort ausgewählt, zu dem jede/r

Mitspieler/in der Reihe nach in einer bestimmten Zeit Assoziationen herstellen muss, damit er/sie dabei bleiben kann. Es ist normalerweise ‚unzulässig‘ ein Wort zu wiederholen. Falls man es trotzdem tut, wird man vom Rest der Runde ausgeschlossen, als hätte man es nicht geschafft, innerhalb der vorgegebenen Zeit ein Wort zu finden.

Beginnen wir zum Beispiel mit dem Wort ‚Tee‘, was vielleicht mit ‚trinken‘ > ‚Wasser‘ > ‚baden‘ > ‚Seife‘ > ‚sauber‘ > ‚Singapur‘ > usw. in Verbindung gebracht wird.

Das Spiel macht nicht nur Spaß sondern ist eine gute Art, Vokabeln zu lernen. Man sieht am Beispiel, wie schnell man vom Heißgetränk Tee (in England sehr verbreitet) zu einer asiatischen Großstadt kommen kann.

Spielen Sie das Spiel als Aufwärmübung mit Ihren Lernenden in 1 bis 2 Runden. Dadurch sollen sie erkennen, wie leicht es ist, Assoziationen zu einem Ding oder Konzept aufzuzählen, aber auch, wie weit uns ein solcher unkontrollierter Prozess vom Ausgangspunkt – in diesem Fall unserem ‚Problem‘ – wegbringen kann.

Um diesen Vorgang der Wortassoziation in unser Brainstorming mit einzubringen, müssen wir nur, wenn wir an der Reihe sind, entweder auf das ursprüngliche Wort oder Konzept eingehen ODER zumindest auf jede neue Assoziation, die immer noch eng mit dem Ausgangspunkt verknüpft ist. Das erzwingt eine Art ‚Kontrolle‘.

Der willkürliche Stimulus könnte beispielsweise ein Gegenstand im Raum sein, sagen wir, eine ‚Flasche‘. Sie dient als Ausgangspunkt und dann versucht man, ihre Eigenschaften aufzuzählen oder jede andere Assoziation, die man beobachten kann und die mit dem Konzept ‚Flasche‘ zu tun hat.



This may lead to a set of ideas such as:

**Flasche** > Glas > zerbrechlich > scharfkantig  
> recycelbar

**Flasche** > Behälter > Aufbewahrung > leer

**Flasche** > Form > konisch > rund > zylindrisch

**Flasche** > Hals > Verschluss > Etikett

Von diesen Wörtern und den damit assoziierten Ideen können wir dann zu unserem ursprünglichen Problem zurückkehren und Verbindungen zwischen ihnen finden.

### Willkürlicher Input: Beispiel für ein Brainstorming

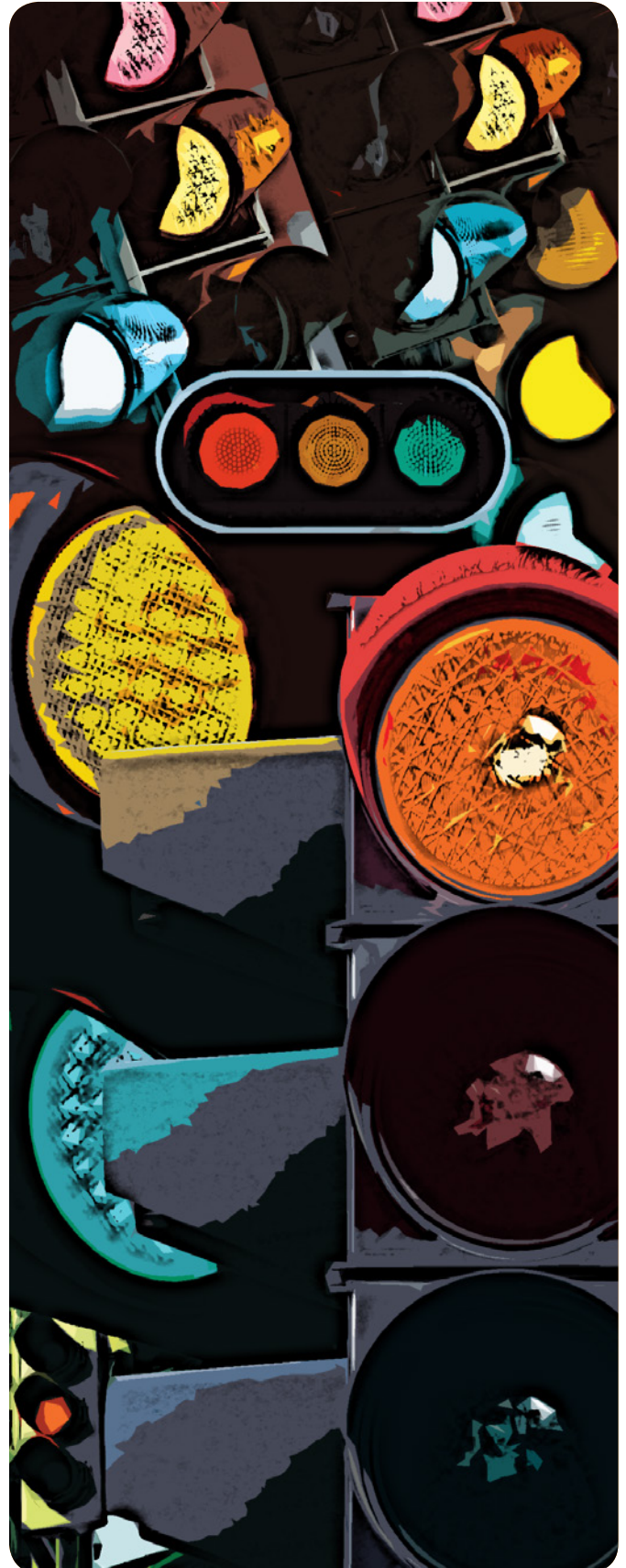
Der folgende Vorgang willkürlichen Inputs ist Edward De Bonos Buch ‚Lateral Thinking‘<sup>4</sup>, und dient als gutes Beispiel einer solchen Vorgehensweise. Sie könnten den Lernenden davon erzählen, damit sie diese Methode besser schätzen und besser Verbindungen zwischen dem Ausgangspunkt und den möglichen ‚Lösungen‘ finden können.

Das Thema in diesem Fall war das weltweit verbreitete Problem des Rauchens bzw. das Rauchen nicht aufgeben zu können. Die willkürliche Anregung, die gegeben wurde, war ‚Ampel‘. An dieser Stelle sieht man, wie weit auch hier das Konzept der ‚Ampel‘ vom eigentlichen Thema ‚Rauchen‘ entfernt ist.

Es wurde eine Reihe von Assoziationen aufgelistet, aber die vielversprechendste war die Idee eines Signals im Sinne einer Warnung und damit stark verbunden die Farbe Rot, die in vielen Kulturen ‚Halt‘ oder ‚Gefahr‘ bedeutet.

Eine interessante Idee, die aus der Sitzung hervorging, war das Aufbringen eines roten Signals auf den Schaft der Zigarette, vielleicht in Form eines roten Rings. Es könnte direkt vor dem Filter angebracht sein, wo mehr Teer ist, um den Raucher/innen so zu signalisieren, dass sie an diesem Punkt aufhören sollten, um den schädlichsten Teil der Zigarette zu vermeiden. Es kam dann der weitere Vorschlag auf, Zigaretten mit roter Kennzeichnung zum Kauf anzubieten, die nahe beim Filter beginnen, falls der Nutzer sich gerade erst dazu entschlossen hat, mit dem Rauchen aufzuhören und dann immer weiter herunterzugehen, damit man nicht gleich abrupt aufhören muss, sondern nach und nach immer weniger geraucht wird.

Die psychologische Komponente dieses Vorschlags mag nicht gleich einleuchten (sollte das tatsächlich helfen, zum Rauchen aufzuhören?), aber es zeigt, wie ein willkürlicher Input das Denken erheblich beeinflussen kann, wenn er effektiv weitergeführt wird.



<sup>4</sup> De Bono, Edward. 1990. Lateral Thinking. London: Penguin Books

## Willkürlicher Input: Beispiel für ein

Entsprechend der Empfehlungen weiter oben im Text, sollten Sie die Lernenden in kleine Gruppen von 3-5 Personen aufteilen und sie bitten, die ‚Qualität‘ ihres kreativen Denkens zu optimieren.

Das erste Problem ist eher eine Planungsfrage, wobei es darum geht, neue Ideen für ein Küchendesign zu entwerfen.

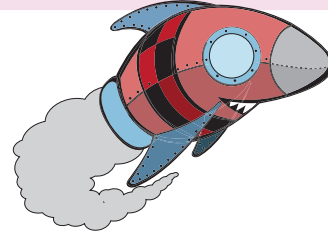
Sie könnten mit der Ankündigung beginnen, dass sich die Lernenden zum Zweck der Übung als Küchendesigner oder Erfinder betrachten sollten. Auch ein Rollenspiel mit einzubringen kann dabei hilfreich sein. Die Anweisungen werden ziemlich offen gehalten. Die Teilnehmenden sollen sich alle möglichen Ideen für ein kreatives Küchendesign einfallen lassen. Man könnte sich auf Lagerung, Kochen, Reinigung, Platzausnutzung etc. beziehen, einfach alles, was mit Küchen und deren Funktionen assoziiert werden kann. Wichtig dabei ist, den Lernenden genügend Spielraum für flexible Ideen zu lassen, wenngleich die Ziele bereits feststehen.

1. Das willkürliche Input für diese Übung ist das Wort **Raumschiff**

- Beginnen Sie damit, assoziierende Denkweisen anzuwenden, um herauszufinden, welche Eigenschaften mit dem Stimulus des willkürlichen Inputs in Verbindung gebracht werden. Geben Sie dafür etwa 1-2 Minuten Zeit
- Setzen Sie für das Brainstorming ein Zeitlimit von 5 Minuten
- Legen Sie eine Quote von 6 für diese Übung fest (Sie können die Quote auch erhöhen, wenn Sie glauben, sie könnte erreicht werden)
- Zeichnen Sie die hervorgebrachten Ideen entweder ausführlich oder in Form von Notizen auf und denken Sie daran, an dieser Stelle noch von einer Beurteilung abzusehen. Die Vorschläge sollten dem Stimulus des willkürlichen Inputs ‚Raumschiff‘ entstammen bzw. anderen Assoziationen, die von den Teilnehmenden im Verbindung mit dem Gegenstand gefunden werden

- Nach Ablauf der Zeit (oder sobald die Quote erfüllt wurde) werden die Vorschläge hinsichtlich ihrer Tauglichkeit als ‚brückenschlagende Idee‘ bewertet. Versuchen Sie herauszufinden, ob sich irgendwelche davon zur Weiterentwicklung eignen

Notieren Sie die Vorschläge



2. Für die zweite Übung - und als Aufgabenstellung, die sich mehr auf Lernen und Lehren in Alphabetisierungs- und Sprachkursen bezieht - sollen sich die Teilnehmenden innovative Möglichkeiten zur Verbesserung (bzw. zum Erlernen) von Rechtschreibung einfallen lassen.

Das willkürliche Input ist **Bankinstitut**

Folgen Sie dem Muster des vorherigen Beispiels (wobei Sie ‚Raumschiff‘ durch ‚Bankinstitut‘ ersetzen)

Notieren Sie die Ergebnisse der Sitzung

3. Für die dritte Übung fahren Sie in diesem Fall mit derselben Aufgabenstellung wie bei 2 fort, um innovative Möglichkeiten zur Verbesserung (bzw. zum Erlernen) der Rechtschreibung zu finden

Das willkürliche Input ist aber dieses Mal **Übermitteln**

Notieren Sie die Ergebnisse der Sitzung

4. Bitten Sie die Teilnehmenden darum, in Kleingruppen zusammenzuarbeiten und einen Aspekt der Alphabetisierung oder des Sprachenlernens auszumachen, von dem sie glauben, dass er in einem Brainstorming, das auf einem willkürlichen Input aufbaut, von Nutzen sein könnte. Schlagen Sie als Ziel eine positive Veränderung oder Entwicklung vor

Notieren Sie sich das Problem

Das willkürliche Input ist das Wort **Maschine**

Notieren Sie die Ergebnisse der Sitzung

Die oben vorgeschlagenen Wörter wurden im englischen Original der Website [www.watchout4snakes.com](http://www.watchout4snakes.com) entnommen.

Auf dieser Internetseite können die Worttypen, die generiert werden, gut gesteuert werden, und man kann sogar ganze Ausdrücke und Sätze erzeugen lassen. (Ein entsprechender Wortgenerator auf Deutsch wäre zum Beispiel <http://www.wordmine.info/de>).

## Aktivitäten mit willkürlichen Wörtern

Es folgt eine kleine Auswahl von Aktivitäten mit Wörtern, die Sie und Ihre Teilnehmer/innen benutzen können oder die helfen sollen, eigene Ideen zu entwickeln. Sie können alle für die Benutzung bei der Alphabetisierung und beim Sprachenlernen und -lehren angepasst werden.

**Willkürliche Wortgegenstände:** Nehmen Sie zwei willkürliche Wörter und verbinden Sie diese so, dass sich daraus ein neues Wort als Bezeichnung für einen fiktiven Gegenstand ergibt. Beschreiben Sie diesen schriftlich und erklären Sie, wozu er gut ist, wobei auch zu sehr ungewöhnlichen Vorschlägen ermutigt wird.

**Satz als 'Buchstütze':** Generieren Sie drei willkürliche Wörter und bilden Sie daraus einen Satz, in dem Sie eines davon an den Anfang und eines ans Ende stellen. Noch besser ist es, wenn sie auch das dritte Wort irgendwo im Satz unterbringen können. Wie viele Sätze fallen Ihnen ein?

**Spaß mit Akronymen (Kurzwörter aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Wörter):** Nehmen Sie sich ein kurzes willkürliches Wort vor (mit 3-6 Buchstaben) und benutzen Sie es als Akronym, vorzugsweise mit einer sinnvollen Aussage. Wenn Sie wollen, können Sie auch eine Quote festsetzen, um noch mehr zu kreativem Denken anzuregen.

**Umgekehrtes Kreuzworträtsel:** Generieren Sie eine Liste von 10 willkürlichen Wörtern. Erstellen Sie dann damit ein einfaches Kreuzworträtsel (auf Karopapier). Die Aufgabe lautet, beschreibende Hinweise für die 10 Wörter zu geben, mit denen man das Kreuzwort lösen kann.

**Zukunftsdenken:** Generieren Sie drei willkürliche Wörter und stellen Sie eine Prognose auf, in wieweit jedes davon zukünftige Technologien oder Erfindungen beeinflussen wird.

**Scheinwahrheit:** Dabei handelt es sich um eine unverlässliche Information, die aber logisch (glaubhaft) erscheint, wenn man sie oft genug wiederholt. Generieren Sie ein willkürliches Wort und schreiben Sie dazu eine Scheinwahrheit auf, die absolut falsch sein kann, aber dennoch glaubhaft wirkt.

**Anagramm:** Generieren Sie vier willkürliche Wörter und wählen Sie das letzte davon als ‚Zielwort‘ aus. Finden Sie zusammen mit den Buchstaben der drei anderen Wörter (die sie aber nicht alle verwenden müssen) so viele Anagramme wie möglich, die mit dem Zielwort zu tun haben.

**Fehlende Wörter:** Generieren Sie ein einzelnes willkürliches Wort (ein Nomen) und stellen Sie sich vor, es wurde aus der Menschheitsgeschichte entfernt. Welche imaginären Wörter fallen Ihnen ein, welche die hinterlassene Lücke füllen könnte?

**Weise Worte:** Generieren Sie fünf willkürliche Wörter und versuchen Sie, für jedes davon einen weisen Spruch zu finden (nach dem Vorbild des chinesischen Lehrmeisters und Philosophs Konfuzius).

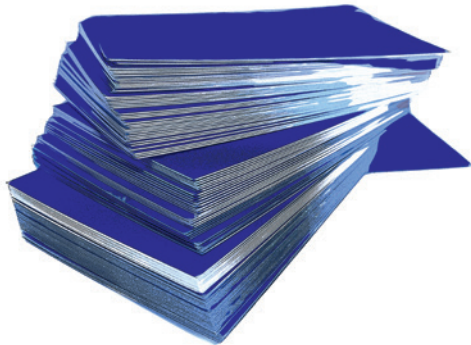
Zum Beispiel: ‚Wer auf Rache aus ist, der grabe zwei Gräber‘ (Konfuzius).

**Ein Logo entwerfen:** Man nimmt sich zwei willkürliche Wörter als Ausgangspunkt vor und entscheidet sich für einen Firmennamen. Dazu überlegt man sich eine kurze Beschreibung, was die Firma tut und entwirft dazu ein einfaches Logo mit visuellen Elementen, die sich auf die Firma beziehen.

**Augenscheinliches Dilemma:** Generieren Sie drei willkürliche Wörter und erstellen Sie eine Beschreibung, die auf zwei davon passt, aber definitiv nicht für alle drei.

## Oblique thinking strategies (Verquere Denkweisen)

Brian Eno, der berühmte Musikproduzent (er hat unter anderem mit U2, David Bowie, Coldplay, Paul Simon und Grace Jones zusammengearbeitet) und frühere Keyboarder bei Roxy Music wird oft bezichtigt, der Erfinder der „Oblique thinking strategies“ (verquere Denkweise) zu sein. In Wirklichkeit hat er wohl eher dazu beigetragen, diese Methode einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, indem er seine Kärtchen „Oblique Strategies“ veröffentlichte.



Eno behauptete, dass Bands und Künstler zu ihm kamen, um ‚kreativen Input‘ für ihre Arbeit zu bekommen, und das allein führte schon dazu, dass bei der Arbeit in professionellen Studios ein gewisser Druck auf ihm lag. Die Arbeit dort ist sehr zeitintensiv, aber die Bands/Künstler waren auf sofortige Ergebnisse aus. Er meinte, seine Kreativität wurde gerade durch diesen zusätzlichen Druck sehr oft unterdrückt und häufig ertappte er sich dabei, Dinge zu tun, die er bereits vorher schon einmal gemacht hatte oder von denen er wusste, dass sie funktionieren würden - eine Art vertikales Denken.

Aber er hatte bemerkt, dass er auf kreativere Ideen kam, wenn er draußen war und spazieren ging oder abschaltete. Also beschloss er, sich die Ideen, die ihm während der Entspannungsphasen einfielen, aufzuschreiben und auf kleinen Kärtchen aufzubewahren.

Im Studio, bei der Arbeit, nahm er dann immer die Kärtchen heraus und wählte eine davon nach dem Zufallsprinzip (willkürlicher Input). Dabei hatte er sich versprochen, auf das, was er auf der Karte vorfand, zu reagieren (und sich nicht versuchen zu lassen, eine andere zu wählen). Gewöhnlich war es eine kryptische Anweisung oder ein Vorschlag - etwas, das sehr weitläufig interpretiert werden konnte.

Hier ein paar Beispiele aus Enos Kärtchen<sup>5</sup>. Sie waren zwar zur Verwendung in Bezug auf Musikproduktionen und Kompositionen gedacht, aber versuchen Sie dennoch, sich vorzustellen, wie sie Ihre Kreativität im eigenen Umfeld unterstützen könnten.

*‚Wiederholungen hervorheben‘*

*‚mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten arbeiten‘*

*‚keine Mauer bauen, sondern einen Ziegelstein machen‘*

Bei dieser Art von Denkweise handelt es sich in Wirklichkeit wieder um einen willkürlichen Input. Man kann sie jedoch, wie es Eno versuchte (was aber vielleicht nicht immer auf der Hand liegt), ein wenig spezieller mit dem eigenen Arbeitsbereich in Verbindung bringen, wobei man vorsichtig sein muss, nicht festlegend zu werden.

Eine fachbezogene Reihe von Ausgangspunkten für diese Denkweise wurde vor einigen Jahren von einem Dozenten für grafisches Design erstellt, der mit Studenten und Studentinnen aus den Bereichen Illustration, Fotografie, Grafik, Animation/ Film usw. arbeitete. Sie beobachteten Beispiele ‚kreativer‘ visueller Kommunikation und versuchten, hinter jedem Beispieleine vorherrschende Vorgehensweise oder Idee zu finden. Herausgekommen ist dabei eine Liste mit „verquerten Denkweisen“ (Unterrichtshilfe 2)<sup>6</sup>. Dieses Vorgehen war weniger kryptisch als die ursprünglichen Kärtchen von Eno und in vielen Fällen machte ein Wort für die Designer/innen genügend Sinn, dass sie effektiv darauf reagieren konnten.



<sup>5</sup> „Oblique Strategies,” Welcome to the Official Brian Eno Web Store, <http://www.enoshop.co.uk/product/oblique-strategies.html>, accessed October 6, 2015.

<sup>6</sup> Hunt, Steven “MA Visual Communication, Birmingham City University, MA Studio, October 2009, Analytical Practice lecture.

Bitte Sie als konzeptionelle Übung die Lernenden darum, über die folgenden Anweisungen aus dem Bereich ‚grafisches Design‘ nachzudenken (es wird nicht von ihnen erwartet, dass sie die visuelle Arbeit auch tatsächlich erstellen). Gehen Sie bei jeder Anweisung von einigen Beispielen aus der Unterrichtshilfe 2 (s.o) als Ausgangspunkt vor. Das gewählte Wort oder der Spruch wird in jedem der Beispiele zum externen Stimulus, wie ein Element im Falle eines willkürlichen Inputs. Die Übungen sind so gestaltet, dass sie Ihnen eine Idee davon geben, wie diese mehr auf das Fach bezogenen Stimuli in der Praxis funktionieren.

Nehmen Sie an, Sie hätten den Auftrag, das Nachfolgende auf ‚kreative Weise‘ auszuführen. In diesen Fällen wurde die Auswahl „verquere Denkvorgänge“ bereits für Sie getroffen. Sie können aber auch willkürlich eine aus der Liste aussuchen (Unterrichtshilfe 2). Bitte Sie die Lernenden darum, einige ihrer Vorschläge einfach unterhalb der Aufgabenbeschreibungen zu notieren und das Problem in Verbindung mit dem willkürlichen (verqueren) Input systematisch zu bearbeiten.

Sie können auch gerne ein Rollenspiel mit Ihrer Gruppe durchführen, indem Sie darum bitten, dass man sich selbst als kreative/n Fotografen/ Fotografin, Werbemacher/in, Verpackungs- oder Grafikdesigner/in betrachtet.

1. Erstellen Sie ein fotografisches Porträt einer berühmten Person (Ihrer Wahl), das folgendes verqueres Input berücksichtigt:

**‚Es geht nur um die Linien‘**

2. Gestalten Sie eine Werbung für ein Fruchtgetränk, das folgendes verqueres Input berücksichtigt:

**‚Es hat mit Kopfbedeckungen zu tun‘**

3. Gestalten Sie die Verpackung für einen neuen Damenduft (dem Sie auch einen Namen geben können), der folgendes verqueres Input berücksichtigt:

**‚Kunstgeschichte‘**

Hier sind noch weitere Beispiele für „verquere Denkweisen“, falls sie eine der drei genannten Aufgaben von einem anderen Ausgangspunkt her angehen wollen:

*‚Machen Sie das Symmetrische asymmetrisch‘*

*‚Was kann die Natur in diesem Arbeitsschritt beitragen?‘*

*‚Verbinden Sie zwei Dinge zu einem‘*



## Zusammenfassung und Unterrichtshilfen

Wenn Sie die Übungen in diesem Handbuch mit Ihren Teilnehmern und Teilnehmerinnen durchgeführt haben, kann es sein, dass Sie dabei Herausforderungen für Denkprozesse geschaffen haben, die einige als sehr schwierig empfinden könnten, trotz der Vielfalt an leicht verständlichen Methoden.

Dieses Unbehagen darf bei Weitem nicht als negativ betrachtet werden. Es sollte stattdessen die Teilnehmenden dazu zwingen, konventionelles (vertikales) Denken wirklich zu hinterfragen und sogar damit zu ringen und sollte deshalb entsprechend willkommen geheißen werden. Denken Sie daran: wirklich originelles und kreatives Denken kann nur erzielt werden, wenn man etwas anders macht.

Hoffentlich vertrauen die Lernenden den verschiedenen Methoden mehr, wenn zur Anwendung weitere Lern- und Unterrichtshilfen erstellen werden oder kreative Denkmethoden in den Unterricht einfließen.

Diese Reihe von Übungen kann als Basis für einen Kurs zu kreativem Denken herangezogen werden (was auch schon geschehen ist), aber Sie können jede der Methoden natürlich auch entsprechend anpassen, verbessern oder in einen anderen Kontext bringen. Sie gehören Ihnen, nehmen Sie sie in Besitz! Und zu guter Letzt: denken Sie als Unterrichtete/r daran, dass immer Übung und Geduld gefragt sind, wenn man sich eine neue Fertigkeit aneignet. Lassen Sie sich also nicht beirren, wenn

### Unterrichtshilfen

**Unterrichtshilfe 1:** Ausdruckbare Vorlage mit der Zeichenübung Seite 15.

**Unterrichtshilfe 2:** Liste von Schlagwörtern im Stil „verquere Denkanstöße“, die (ursprünglich) für grafische Designer/innen gedacht war, aber eigentlich flexibel genug sind, dass man sie auch für eine Reihe von anderen Themen verwenden kann.

**Unterrichtshilfe 3:** Die ‚Notfallausrüstung für kreatives Denken‘ ist eine Liste aller Methoden für kreatives Denken, die in den Handreichungen für den Unterricht angesprochen wurden und beinhaltet außerdem zwei weitere Vorschläge zur praktischen Umsetzung.

Sie soll teilweise eine Gedächtnisstütze sein, einmal um die Nutzer an die zuvor angewandten Methoden zu erinnern und kann andererseits auch als fertige Quellenangabe dienen, die eine umfassende Übersicht aller wichtigen Methoden für kreatives Denken bietet.

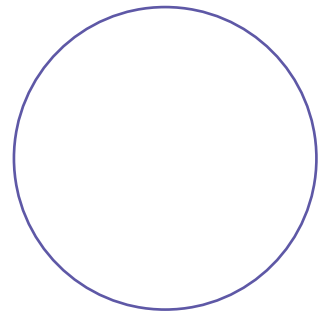
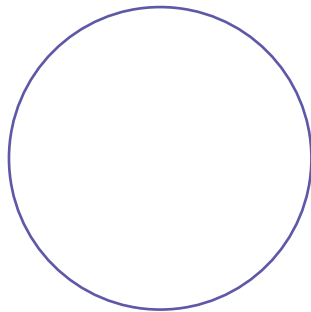
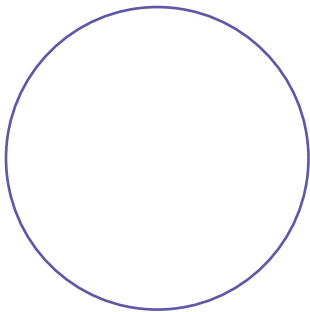
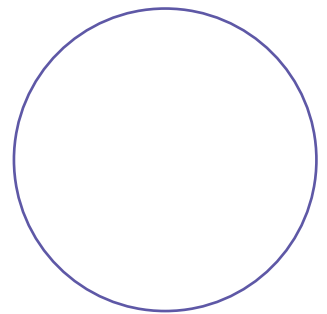
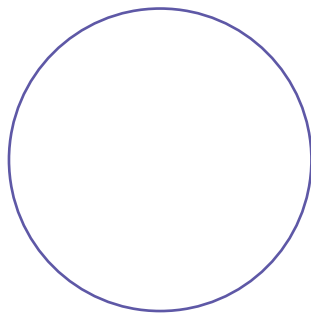
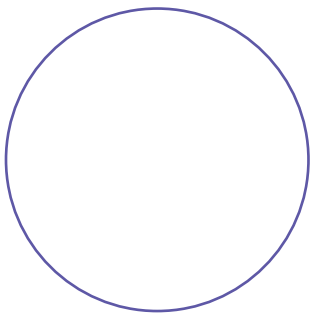
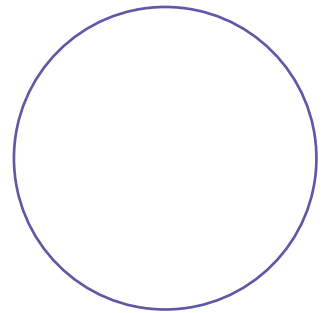
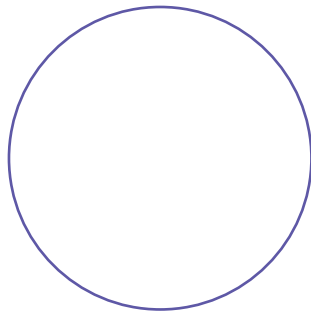
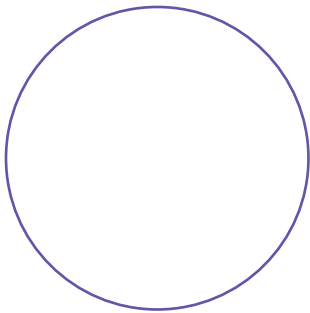


## CREATIVE THINKING

IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

### Unterrichtshilfe 1

Das ist eine Übung in Stille. Folgen Sie bitte den Anweisungen: **Fertigen Sie Zeichnungen an, ausgehend von den 9 Kreisen, die Sie unten finden.**



## „Verquere Denkstrategien“ für visuellen designer

1	Abstraktion bevorzugt
2	Erstellen einer Sequenz
3	Wie würde man als Modedesigner/in vorgehen?
4	Projektionsansicht
5	Machen Sie das Reale surreal
6	Sortiment an Schmuckdesigns
7	Der Fokus liegt auf Strukturierung
8	Collage verschiedener Stile
9	Die Kunstgeschichte
10	Von Musik beeinflusst
11	Was kann die Natur in diesem Arbeitsschritt beitragen?
12	Graffiti in der Stadt
13	Es hat mit Kopfbedeckungen zu tun
14	Stellen Sie es sich als Tanz vor
15	Die Antwort liegt im Origami
16	Drücken Sie die Geschichte dahinter aus
17	Schatten verstecken
18	Machen Sie es poetisch
19	Die Antwort könnte ein Modell sein
20	Erstellen Sie eine Maske
21	Ist es wirklich oder nur eine Illusion?
22	Heben Sie die Beschriftung hervor
23	Echos der Architektur
24	Prinzipien der Filmkunst
25	Gestalten Sie es bildhauerisch
26	Konzentration auf den Charakter
27	Wie würde ein Künstler vorgehen?
28	Denken Sie dreidimensional
29	Negativer Raum ist positiv
30	Machen Sie das Symmetrische asymmetrisch
31	Ein Zeichentrick ist der Beweis für ein Konzept
32	Vermeiden Sie Details
33	Es geht nur um die Linien
34	Wiederholung ist immer eine Option
35	Weiche Konturen

36	Filmstile
37	Vermischen Sie die Elemente
38	Schaffen Sie einen Rhythmus
39	Harmonie ohne Symmetrie
40	Collage von Elementen
41	Sequentielle Schilderung
42	Farbe ist Trumpf
43	Erkunden Sie Ihre Phantasie
44	Verbinden Sie zwei Dinge zu einem
45	Nur natürliche Materialien
46	Jede Farbe, die Sie möchten, solange sie schwarz ist
47	Schauen Sie in der Zeit zurück
48	Vereinfachen Sie die Hauptelemente
49	Tiefenperspektive
50	Konturen sind direkter
51	Maßstab beim Schaffen von Bedeutendem oder Bedeutungslosem
52	Nur handgemachte Elemente
53	Legen Sie den Prozess dar



## Notfallausrüstung für kreatives Denken

<b>Laterales (oder kreatives) Denken</b>	Ist genauso eine Einstellung wie alles andere. Wenn Sie beschlossen haben, in einem bestimmten Zusammenhang kreativ zu SEIN, hat das bereits die Chance für eine kreative Lösung erhöht, aber zu beschließen, nicht kreativ zu sein, hat dieselbe Kraft! nichtsequentiell • provokativ • Wahrscheinlichkeit • generativ • reich
<b>Alternativen finden</b>	Sich in einem bestimmten Kontext an mehreren Ideen zu orientieren, erhöht noch einmal Ihre Chancen für eine kreativere Lösung. Geben Sie sich nie mit der Idee zufrieden, die jeder andere auch gefunden hätte – nicht, wenn Sie der/die Kreative sein wollen.
<b>Quoten</b>	Nach Alternativen zu suchen, muss organisiert werden und dafür setzen wir uns Ziele in Form einer bestimmten Anzahl von Ideen, die als Quoten bekannt sind. Wählen Sie eine Quote, die herausfordert und sich irgendwo zwischen offensichtlich > unerwartet > potenziell übergeschnappt bewegt
<b>Zeitlimits</b>	Ebenso wie Quoten helfen auch Zeitlimits dabei, die Dauer und das Unterrichtsmaterial zu organisieren. Diese Methode erhöht gewöhnlich die Arbeitsleistung der Teilnehmenden, insofern die vorgegebene Dauer nicht übermäßig großzügig angelegt ist.
<b>Annahmen hinterfragen</b>	Es ist leicht, etwas anzunehmen, denn wenn es bereits vorher auf eine bestimmte Weise so war, dann wird es auch immer so sein. Sie MÜSSEN lernen, solche Annahmen zu hinterfragen und nach Alternativen zu suchen, selbst wenn dabei noch mehr Fragen entstehen.
<b>Die Kraft des ‚Warum?‘</b>	Gewöhnen Sie sich bei der Suche nach Alternativen an, Fragen zu stellen, auch wenn sie provokativ sind und Dinge hinterfragen, die Ihnen bereits bekannt sind. Drängen Sie nach neuen Antworten, fragen Sie warum!
<b>Brainstorming (Anleitung)</b>	Brainstorming ist eine Möglichkeit, eine Menge Ideen zu einem vorgegebenen Thema oder Problem zu finden, aber man sollte sich dabei an einige Anleitungen halten: Definieren Sie das Problem > setzen Sie ein Zeitlimit > warten Sie mit der Beurteilung > bewerten Sie erst nach der Sitzung > erkennen Sie brückenschlagende Ideen
<b>Problemstellung / -lösung</b>	Probleme sind sehr gut zur Einführung in kreative Denkmethoden, aber Sie sollten das Potenzial, das entsteht, wenn Sie andere bitten, sich zur Übung Problemstellungen einfallen zu lassen, nicht unterbewerten. Es wird zu einer eigenen Aufgabe für kreatives Denken.
<b>Was-wäre-wenn</b>	Die Frage ‚Was wäre wenn‘ kann bei jeder gegebenen Situation oder jedem Problem helfen, die Dinge anders zu sehen. Es ist zwar eine einfache Technik, ist aber, wenn sie zusammen mit einer Quote angewendet wird, auch sehr wirkungsvoll. Wie oft fragen Sie ‚Was wäre wenn‘ auf unterschiedliche Weise?
<b>Willkürlicher Input</b>	Einen willkürlichen Stimulus einzubringen, provoziert assoziatives Denken im Zusammenhang mit einem Problem. Solche Anregungen könnten sein: Farben, Wörter, Bilder, Gegenstände, eigentlich alles, was definierbare Eigenschaften hat.
<b>Assoziatives Denken</b>	Vor allem bei der Anwendung von willkürlichen Inputs ist der wichtigste Schritt oft das assoziative Denken, mit dem man deren Eigenschaften bestimmen kann. Das ist die kritische Phase beim Vorgehen mithilfe willkürlichen Inputs.
<b>„Oblique thinking strategies“ (Verquere Denkstrategien)</b>	Diese Technik ähnelt in vielem den willkürlichen Inputs und beruht auf zweideutigen Anweisungen, die eine Form der Anleitung zur Problemlösung offeriert. Ihre Stärke liegt darin, dass die Interpretation vom aktuellen Kontext beeinflusst wird.
<b>Fachbezogene verquere Denkstrategien</b>	Die gleiche Art doppeldeutiger Anweisungen kann mit einem stärkeren Bezug zum Thema oder zum Themenbereich, in dem man arbeitet, erstellt werden. Der Schlüssel dazu ist, anwendbare Vorschläge zu finden, ohne allzu viele Vorschriften zu machen.
<b>Zwei weitere Methoden, die nicht in den Handreichungen erwähnt wurden</b>	
<b>Umkehrung</b>	Umkehrung ist eine Methode, die bewusst versucht, ein Problem auf den Kopf zu stellen. Nimmt man beispielsweise die Frage ‚Wie bekommen wir die Arbeiter zur rechten Zeit zu den Autos‘, dann könnte die Umkehrung sein ‚Wie bekommen wir die Autos zu den Arbeitern‘ (Henry Ford)
<b>Das Problem umbenennen</b>	Ein Problem umzuformulieren heißt, die Betonung zu verschieben, bevor Ideen generiert werden. Ist das Problem beispielsweise ‚überfüllte Städte‘, könnte man es umformulieren in ‚Warum wollen Menschen nicht auf dem Land (oder in kleineren Städten) wohnen?‘



