

## **Anwendung von Kreativitätsmethoden**

### **Spielregeln für die Anwendung von Kreativitätstechniken**

1. Schätze jeden Teilnehmer als gleich wert.
2. Bringe dich vorbehaltlos ein, biete dem Team dein ganzes Wissen an.
3. Zeige dich nicht als Vorgesetzter oder führender Experte.
4. Vermeide jegliche Wertung der hervorgebrachten Ideen, d. h. trenne die schöpferische Phase konsequent von der Phase der Bewertung.
5. Suche das Positive in den Ideen der anderen, greife es auf und versuche, es weiterzudenken.
6. Lasse deiner Intuition freien Lauf; äußere auch ungewöhnliche Gedanken.
7. Befreie dich vom Zwang, nur gute, sofort brauchbare Ideen finden zu müssen. Lasse dich von Spontaneität tragen - aber fasse dich knapp mit deinen Beiträgen.
8. Visualisiere deine Gedanken, wann immer dies nötig erscheint.
9. Drücke dich so einfach und verständlich wie möglich aus; vermeide weniger geläufige Fachbegriffe.
10. Signalisiere Lockerheit und bewahre den Sinn für Humor.

### **Aufgaben der Moderation**

- den Ablauf moderieren: Begrüßung, Einleitung, Zielsetzung, Vorgehen, Überleitungen, Ergebnis zusammenfassen, Abschließen
- Spielregeln einführen und für deren Einhaltung sorgen
- selbst neutral bleiben und sich inhaltlich raushalten
- eine vertrauensvolle arbeitsfähige Gruppe fördern
- den Anstoß zur Diskussion geben
- alle Teilnehmenden einbeziehen und ermuntern sich zu beteiligen
- bei unsachlichen oder störenden Beiträgen sofort eingreifen
- alle Vorschläge aufgreifen und visualisieren
- positiv beginnen und enden

## Anwendungsmängel beim Einsatz von Kreativitätsmethoden

- wenig vorbereitete Präsentation der zu behandelnden Problematik, ungenügende analytische Durchdringung und Hinterfragung der Sachzusammenhänge und das Fehlen einer klaren, eindeutigen Zielformulierung;
- unzureichende Vorbereitung des Moderators, der deswegen die Sitzung mehr oder weniger verwaltet und kaum in der Lage ist, durch spezifische Reizfragen eine breite Ideenvielfalt zu provozieren;
- Fixierung der Teilnehmer auf Moderator oder Problemsteller. Die Kommunikation zwischen den Teilnehmern ist nur schwach ausgeprägt, worunter die Synergie leidet;
- das Brainstorming verläuft nur formal kritikfrei, die Teilnehmer können sich jedoch der inneren Verpflichtung nicht entledigen, nur "vernünftige" und "abgesicherte" Ideen zu äußern; zu wenig unbeschwertes, im Sinne des Wortes phantasievolles Denken;
- stete Neigung, in Fachdiskussionen auszubrechen;
- Dominanz der anwesenden Experten, die mit ihren Beiträgen explizit oder stillschweigend die gedanklichen Suchrichtungen vorgeben;
- die meisten Ideen bleiben auf einer unverbindlichen, manchmal sogar nichts sagenden Schlagwort-Oberfläche. Es fehlt an der kreativen Energie, interessante Details herauszuarbeiten, die neue Lösungsansätze letztlich erst kennzeichnen würden;
- es wird zu wenig visualisiert, was insbesondere zur Verdeutlichung technischer Ideen wichtig wäre.
- zu viele Gedanken werden nur wörtlich genommen. Es fehlt an Fähigkeit und Bereitschaft, symbolische Sinngehalte zu interpretieren. Hinzu kommen Hemmungen, symbolische Gedankenformen überhaupt zu äußern;
- der Moderator versucht bereits während des Brainstormings, die aufkommenden Ideen zu ordnen und zu gliedern. Diese Vorstrukturierung der Gedanken beeinträchtigt jedoch die erwünschte Denkdynamik;
- das Brainstorming wird zu früh abgebrochen und beinhaltet häufig nur eine Zusammenfassung des Standes der Technik, ohne in eine eigentliche kreative Phase vorgedrungen zu sein.

Aktuelle Literaturhinweise und Internetquellen finden Sie unter [www.lehridee.de](http://www.lehridee.de) - Tipps und Hinweise - Literatur bzw. Links