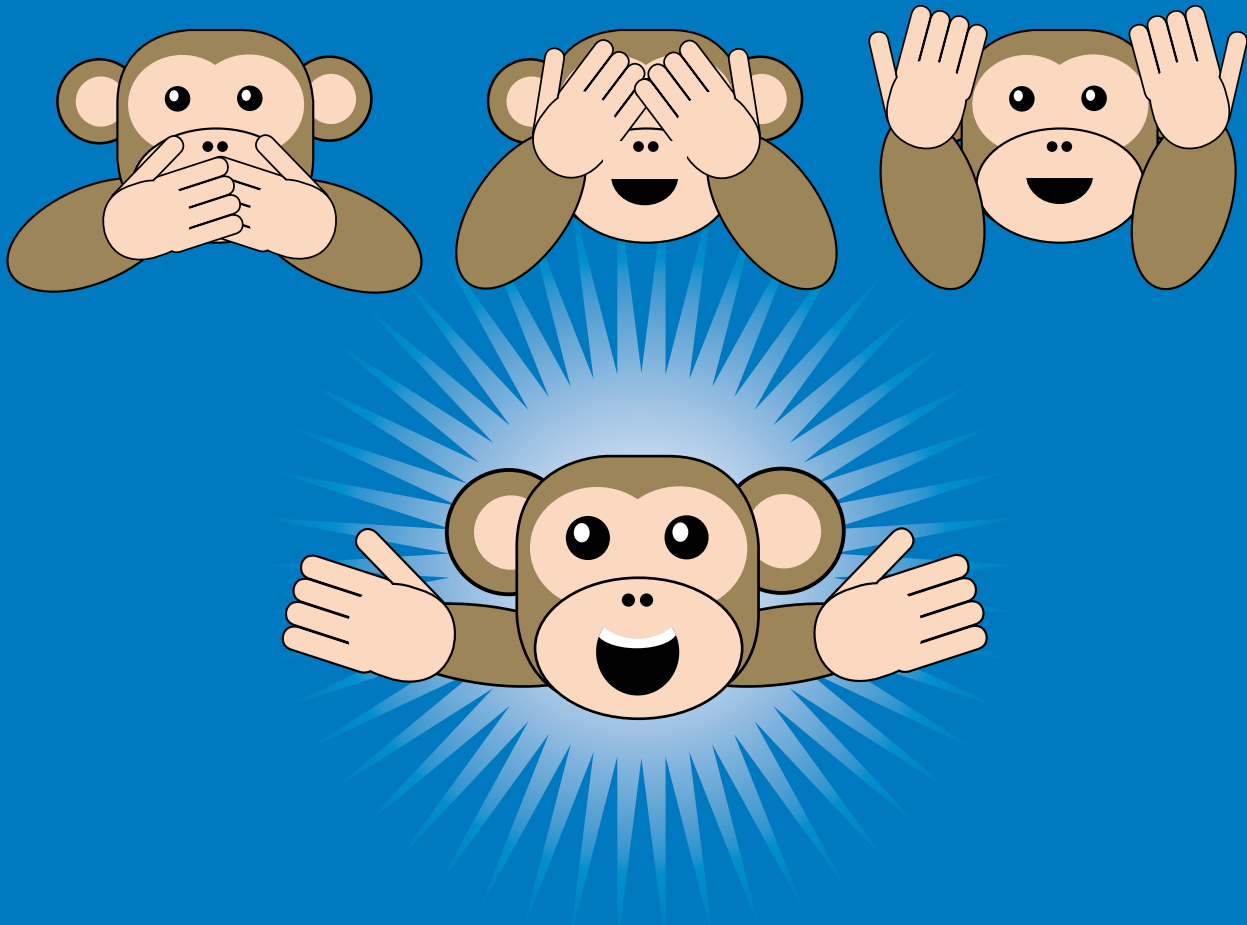


Franz Sedlak

# Kreativität und Innovation

Mit lockerem und strengem Denken zu neuen Lösungen.



### Impressum:

Titel: Kreativität und Innovation

Autor: Mag. DDr. Franz Sedlak

Leiter der Abteilung I/15 im BMUKK

Schulpsychologie-Bildungsberatung, Psychologische Gesundheitsförderung,

Allgemeine Schulinformation

Inhaltliche Hinweise: Mag. Dr. Karin Sedlak

Lektorat: Mag. Karin Waska

ISBN: 978-3-85031-130-4

November 2009

Die Broschüre ist unter [www.schulpsychologie.at](http://www.schulpsychologie.at) kostenlos downloadbar. Exemplare in Papierform können in begründeten Fällen nach Maßgabe der Möglichkeit (bei größeren Stückmengen wird das Porto dem Empfänger überantwortet) bei Frau Schreier, Tel.: 01/531 20-2584, e-mail: [sandra.schreier@bmukk.gv.at](mailto:sandra.schreier@bmukk.gv.at) bestellt werden.

Das Cover ist eine erste Kreativitäts-Herausforderung: Was ist mit dem Bild gemeint? Das Verspielte der Kreativität? Die Einschaltung aller Sinne beim „lockeren“ Denken oder umgekehrt die Konzentration auf Bestimmtes beim „strengen“ Denken? Die bewusste Ausschaltung der Außenwahrnehmung, um auf sich selbst zu hören, in sich selbst hinein zu schauen, und dann die ebenso bewusste volle Konfrontation mit der Außenwelt? Oder etwas ganz anderes? Z.B. nur Spaß beim Anschauen?

## VORWORT

Das Europäische Jahr 2009 hat sich das Ziel Förderung der Innovation und Kreativität gesteckt. Beides ist gefordert, um mit den durch die Globalisierung entstandenen neuen Aufgaben und Situationen konstruktiv umgehen zu können. Die vorliegende Broschüre ist geeignet für die Thematisierung im Unterricht, in großen Teilen bereits ab der 8. Schulstufe. Nach einer Einführung in das überwältigende neuronale Potential des Menschen werden typische Chancen für Kreativität und Innovation dargestellt und mit vielen Anregungen und Beispielen anschaulich gemacht. Es werden die wichtigsten Begriffe und Phasen besprochen, es wird auf Problemlösungen im Alltag ebenso verwiesen wie auf die Anwendung von Kreativität in der Bildungs- und Berufsorientierung, wobei ein Wechsel zwischen lockerem (kreativ-assoziativem) und strengem (rational-logischem) Denken angeregt wird. Ein Modell zur Generierung von Innovationen wird vorgestellt.

Wien, November 2009

Dr. Sedlak

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>WARUM IST KREATIVITÄT WICHTIG?</b>	
<b>TIPPS FÜR SCHÜLER/INNEN VON 14 BIS 108 JAHREN!</b>	<b>6</b>
<b>Die Millionen-Show</b>	<b>6</b>
Die Millionen-Show kennt jeder	6
Würde Einstein eine Million gewinnen?	6
Wie man selbst ganz leicht eine Millionen-Show machen kann	6
Was ist der Unterschied zwischen einem Auto und einem Menschen?	7
Menschen sind nicht trivial	7
Ist das Millionenspiel trivial oder nicht?	8
<b>Was ist das Milliarden-Spiel? Die Milliarden-Show?</b>	<b>9</b>
Der Mensch verfügt über 100 Milliarden Nervenzellen!	10
Das Milliardenspiel heißt: Kreativität!	10
Der Trichter als Modell für zwei Denkwege	10
Die zwei Arten, wie man die Welt betrachtet	10
Das lockere und das strenge Denken	11
<b>Wie könnte eine Milliarden-Show im Fernsehen ablaufen?</b>	<b>11</b>
Wie könnte eine typische Aufgabe lauten?	12
Wer gewinnt bei der Milliarden-Show?	12
Welche weiteren Aufgaben sind möglich?	12
Die Rolle der Expert/inn/en	13
Ideenfülle u. Entscheidungsfreude - Kreativität u. Konsequenz - lockeres u. strenges Denken!	14
<b>VIER TYPISCHE ANSATZPUNKTE FÜR DIE KREATIVITÄT</b>	<b>15</b>
<b>1. Impulse für die schöpferische Selbstorganisation</b>	<b>15</b>
Selbstorganisation	15
Checklisten	16
<b>2. Tipps zur Zielerreichung</b>	<b>18</b>
Was verstehen wir hier unter „Was-jetzt-Training“?	18
Die Brainstorming-Methode	19
Lockereres, analoges Denken und Transfer	19
Was-jetzt-Training für Bildungsfragen	19
Alfred Adler – Anwalt der Überwindung von Defiziten	19
<b>3. Anregungen, wie man von einem fixen Punkt zu möglichst vielen Zielen kommt</b>	<b>21</b>
Wo finde ich mein Berufsziel?	22
Was bringe ich an Wissen, Erfahrung, Können mit?	25
Was wird (wo und wann) gesucht?	26
Wo bestehen Chancen?	26
<b>4. Ideen, wie man bei vorgegebenem Start und Ziel dennoch kreativ sein kann:</b>	<b>27</b>
Die Chance liegt in der Variation und Vervollkommnung	28

<b>KREATIVITÄT AUF EINEN BLICK</b>	<b>30</b>
<b>Konvergentes – divergentes Denken</b>	<b>30</b>
<b>Flüssige – kristallisierte Intelligenz</b>	<b>30</b>
<b>Wichtige Faktoren der Kreativität</b>	<b>30</b>
Flüssigkeit / Geläufigkeit	30
Umdefinieren / Rahmenwechsel	30
Flexibilität	31
Elaboration	31
Originalität	31
Vorstellungsfähigkeit, Fantasie, Imagination	31
Wache Sinne für Verbesserungen	31
<b>Die wesentlichen Kreativitätsphasen</b>	<b>32</b>
Die Vorbereitung	32
Inkubation	32
Illumination	32
Ausarbeitung	32
Innovation	32
Gibt es nur eine bestimmte Kreativität?	32
<b>Das ideale Kreativitätsteam</b>	<b>32</b>
Nie den Mut verlieren !	33
Die modernen Medien im Dienst der Kreativität	34
Kreativität als Zukunftsfaktor	34
<b>HINWEISE FÜR LEHRENDE UND ERZIEHENDE:</b>	
<b>SITUATIONSTYPEN FÜR KREATIVITÄT UND INNOVATION</b>	<b>35</b>
<b>Pädagogische Chancen</b>	<b>35</b>
<b>Pädagogische Gefahren</b>	<b>36</b>
<b>Jeder Situationstyp ist eine kreative pädagogische Herausforderung</b>	<b>37</b>
<b>Nochmals: warum mehr Kreativität?</b>	<b>39</b>
<b>Das Mind-Modell als Innovationsgenerator</b>	<b>40</b>
<b>EIN ENERGIE-WIRBEL: KREATIVITÄT, INNOVATION, UNTERNEHMERGEIST</b>	<b>47</b>
<b>RESÜMEE</b>	<b>47</b>
<b>ZIEL</b>	<b>48</b>
<b>PUBLIKATIONSREIHE ZUM THEMA PROFESSIONALISIERUNG</b>	<b>49</b>
<b>SCHULPSYCHOLOGIE-BILDUNGSBERATUNG IM BMÜKK, DEN LANDESSCHÜLRÄTEN UND IM STADTSCHÜLRAT FÜR WIEN</b>	<b>50</b>
<b>DAS PROFIL DER SCHULPSYCHOLOGIE-BILDUNGSBERATUNG</b>	<b>51</b>

# WARUM IST KREATIVITÄT WICHTIG? TIPPS FÜR SCHÜLER/INNEN VON 14 BIS 108<sup>1</sup> JAHREN!

## DIE MILLIONEN-SHOW

### DIE MILLIONEN-SHOW KENNT JEDER

Hochspannung! Im gleißenden Scheinwerfer-Strahl sitzt und schwitzt ein Kandidat. Gerade wurde eine knifflige Frage gestellt, noch schwerer als die bisherigen (Wie heißt der längste Fluss der Erde? Wer hat die Nähmaschine erfunden? Wie viel mehr als das eigene Körpergewicht kann eine Ameise tragen? (Usw.).

### WÜRDE EINSTEIN EINE MILLION GEWINNEN?

Für die Millionenshow braucht man ein Lexikon-Wissen. Solche Gedächtnis-Genies, die sehr viel über alles Mögliche wissen, sind aufgrund des explodierenden Wissensumfangs immer weniger wahrscheinlich. An sich verbinden wir mit Genialität aber weniger eine große Gedächtniskapazität, sondern eher Geistesblitze, „Tiefbohrungen in unbekannte Zonen“, originelle Verknüpfungen von Beobachtungen, die „Normal-Sterbliche“ Hunderte Male gesehen haben, ohne dass ihnen etwas Besonderes aufgefallen wäre.

### WIE MAN SELBST GANZ LEICHT EINE MILLIONEN-SHOW MACHEN KANN

Man braucht dazu nur ein Lexikon und ein paar Mitspieler/innen, schlägt das Lexikon an irgendeiner Stelle auf und liest nun einem der Mitspielenden Teile des Textes vor, der bei einem bestimmten Wort angeführt ist und fragt nun nach dem Wort oder nach Einzelheiten. Zum Beispiel:

Wie nennt man eine üppig behaarte Katze,  
die Seefahrer von Persien oder der Türkei nach Europa gebracht haben?

Man kann das Millionenspiel zu Hause so spielen, dass ein/e bestimmte/r Spieler/in von allen anderen Mitspielenden Fragen aus dem vorhandenen Lexikon bekommt, und dies so lange im Kreis herum, bis eine Frage nicht mehr beantwortet werden kann. Dann kommt der/die nächste Spieler/in an die Reihe. Gezählt werden die bis zu einem bestimmten vorher vereinbarten Zeitpunkt richtig beantworteten Fragen. Das Los bestimmt, wer als Erster anfangen darf.

(Eines unterscheidet sich aber vom TV-Spiel: Geld gibt es natürlich keines zu gewinnen, und schon gar keine Millionenbeträge!)

<sup>1</sup> Warum gerade 108 Jahre? Wer hat eine Idee dazu? Auflösung erfolgt innerhalb der Broschüre.

## WAS IST DER UNTERSCHIED ZWISCHEN EINEM AUTO UND EINEM MENSCHEN?

Das ist nun keine Millionen-Quiz-Frage, sondern eine Frage, die uns etwas ganz Interessantes bewusst machen wird. Ein Auto ist eine triviale Maschine. Eine triviale Maschine ist eine Maschine, die in vorhersehbarer, berechenbarer Weise funktioniert.

Jede Maschine ist „trivial“, die genau das tut, was man von ihr erwartet!

Z.B. eine „Maschine“, die immer den zugehörigen Großbuchstaben anzeigt, wenn man den Kleinbuchstaben eingibt:

a → A

b → B

c → C

usw.

Solche Maschinen sind gute, weil verlässliche Maschinen. Solche Maschinen nennt man aber auch „trivial“. *Trivial* kommt aus dem lateinischen Wort *trivialis* = *jedermann zugänglich*, altbekannt (wie der Punkt, an dem drei Wege *tres viae* zusammen kommen, der im Lateinischen *trivium* genannt wird). Man weiß eben schon vorher, wie die Maschine reagieren wird:  $x \rightarrow X$ ,  $y \rightarrow Y$  usw.

Unser Auto ist eine triviale Maschine. D.h. ich weiß, wie das Auto reagiert, wenn ich diesen Knopf drücke, jenen Hebel anziehe, dieses Pedal trete usw. Unser Auto ist berechenbar, verlässlich. In regelmäßigen Abständen bekommt unser Auto eine neue Plakette, die besagt: Das Fahrzeug wurde überprüft und ist garantiert eine triviale Maschine. Dasselbe wünschen wir uns von Werkzeugen, von unserem Computer, von unserem Handy...

Und von Menschen?

## MENSCHEN SIND NICHT TRIVIAL

Heinz von Foerster war Physiker, Erkenntnisforscher und Mitbegründer des „Konstruktivismus.“ Diese Lehre besagt, dass unsere Wahrnehmungen nicht fotografische Abbildungen der Welt sind, sondern von uns konstruiert werden. Er hat darauf hingewiesen, dass der Mensch als lebendiger Organismus eigentlich nicht berechenbar ist, denn er hat eine Fülle von Möglichkeiten zu reagieren, ist immer für eine Überraschung gut. Der Mensch ist keine triviale Maschine! Er reagiert nicht auf Knopfdruck!

Manchmal muss man diese „Unberechenbarkeit“ freilich etwas eingrenzen, etwa, wenn man einen gemeinsamen Termin für ein Treffen vereinbart.

## IST DAS MILLIONENSPIEL TRIVIAL ODER NICHT?

Es ist überhaupt nicht trivial im Sinn von „altbekannt, weiß ein jeder“. Im Gegenteil! Weil man viel Neues erfährt; weil man auf Wissenswertes aus allen möglichen Wissensgebieten aufmerksam wird; weil man erkennt, wie viel man selbst weiß.

Verwendet man allerdings das Wort „trivial“ im Sinne von „berechenbar, vorhersehbar“, dann kann man es auf das Quiz anwenden.

Stellen wir uns einen Musikautomaten vor mit sehr vielen eingespeicherten Liedern. Wenn ich nun einen bestimmten Knopf drücke (und natürlich vorher die Geldmünze eingeworfen habe), erwarte ich, dass der Automat jene Disk aussucht und spielt, deren Name auf dem gedrückten Knopf stand.

Der Knopfdruck ist wie die Frage des Quizmasters: Es wird nun erwartet, dass der/die Kandidat/in auf Knopfdruck genau die passende Antwort geben kann.

Wer auf eine bestimmte Frage eine ganz bestimmte Antwort gibt, wird belohnt.

Wer so reagiert, wie erwartet wird, kommt zur Million.

**Warum gefällt uns das Millionen-Spiel so?** Nicht nur wegen der Million (die gewinnt ja nur eine/r und nicht die vielen Zuschauer/innen). Nein! **Wir sehnen uns nach klaren, eindeutigen Antworten, weil wir dauernd erleben: Was bis jetzt als sicher galt, stimmt nicht mehr.** Ansichten ändern sich, Situationen ändern sich, unser ganzes Leben ändert sich permanent, neue Techniken, Globalisierung, neue Herausforderungen im Wissen, im Beruf. Kein Stein bleibt auf dem anderen. **Daher brauchen wir ein Spiel, das uns sagt: Vieles bleibt dennoch so, wie es war! Vieles hat eine eindeutige Antwort!** Auf die Frage: *Wer gilt als Mutter der Volksschule?* wird auch dann noch die Antwort „Maria Theresia“ lauten, wenn wir längst schon den Mars besiedeln.

Wir freuen uns daher mit all jenen, die auch auf knifflige Fragen die genau richtige Antwort kennen. Die Quiz-Sieger/innen zeigen eine erstaunliche Speicherfähigkeit, ihr Gedächtnis gleicht einem Riesentresor mit Gold: **Da liegt etwas Unzerstörbares, Echtes, Klares – wir brauchen das in diesen unruhigen Zeiten.**

Aber: Wenn wir nur das Millionen-Spiel bewundern, nur nach eindeutigen Antworten suchen, nur eine einzige Antwort auf wichtige Fragen zulassen, uns nur auf das Bekannte stützen, **dann bleiben wir in der Vergangenheit stecken.**

Das Wort „trivial“ bedeutet eben nicht nur „leicht, auf der Hand liegend, jedermann zugänglich“, sondern „berechenbar, erwartbar, vorhersehbar“, d.h. festgelegt, eindeutig, an sich klar. Auch wenn man selbst nicht die Antwort kennt, weiß man, dass es eine, und nur eine richtige Antwort gibt. Und in dieser Hinsicht kann man sagen, dass ein Frage-Antwort-Quiz „trivial“ ist.

## WAS IST DAS MILLIARDEN-SPIEL? DIE MILLIARDEN-SHOW?

### DER MENSCH VERFÜGT ÜBER 100 MILLIARDEN NERVENZELLEN!

- Stellen wir uns vor, die Nervenzellen wären Musikinstrumente – wäre das Konzert umso gewaltiger, je mehr im Einsatz wären? Nicht unbedingt. Es hat sich sogar gezeigt, dass sehr begabte Menschen oft mit weniger Nervenzellen-Aktivierung auskommen als weniger begabte (das ist vergleichbar mit elektronischen Geräten. Hochleistungsgeräte brauchen oft weniger Strom als weniger leistungsstarke).
- Stellen wir uns vor, die Nervenzellen wären Spezialisten, Experten – je mehr zusammen kämen und je größer das Team wäre, könnten desto mehr Ideen entwickelt werden? Das könnte tatsächlich der Fall sein, aber „zu viele Köche können auch den Brei verderben“. D.h. es kommt dann sehr auf das Zusammenspiel aller Beteiligten an.
- Stellen wir uns schließlich vor, einzelne Nervenzellen-Verbände wären wie Stadtpläne, alle miteinander verbunden aber wie die gesamte Landkarte eines Staates oder überhaupt der ganzen Welt. Was ist wichtiger: Der Stadtplan oder die Landkarte? Kommt darauf an! Wenn man schon weiß, dass man eine Stadt besuchen möchte, dann ist der Stadtplan notwendig. Wenn man aber noch grundsätzlich überlegt: Stadtbummel, Besuch auf dem Land, hinauf auf einen Berg, im eigenen Bundesland bleiben oder andere besuchen oder überhaupt in ein anderes Land reisen – dann ist ein weiterer Blick notwendig.

**Das Milliarden-Spiel heißt deshalb so, weil wir versuchen, uns für so viel wie möglich offen zu halten** – bei unseren üblichen Aktivitäten sind immer nur bestimmte Bereiche des Gehirns im Einsatz, spezifische Leistungen sind an spezifische Hirnareale gebunden, es gibt auch ganz spezifische Nervenzellen (Neuronen) für spezifische Leistungen. Je umfassender unsere Landkarte ist, umso mehr neuartige Wege, Ziele, Verbindungen können gefunden werden.

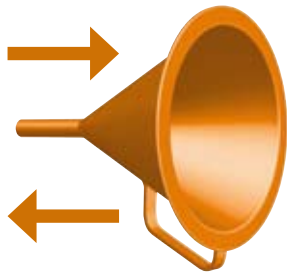
Übrigens ist es ja mit den Milliarden Nervenzellen allein nicht getan. Eine Billion Glia- (Leim-, Kitt-)Zellen versorgen, stützen, schaffen Verbindungen, sind die hilfreichen Assistenten für die Nervenzellen. Außerdem kann jede Nervenzelle Tausende Verbindungen mit anderen Nervenzellen eingehen. Das Gehirn ist ein Wunderwerk! Wir sollten seine Vielseitigkeit kreativ nützen. Und das ist das Stichwort:

## DAS MILLIARDENSPIEL HEISST: KREATIVITÄT!

Zwar filtern wir sehr viel aus: Die Reize, die an uns herankommen, übersteigen unser Fassungsvermögen in einem ungeheuren Ausmaß. Umso wichtiger ist es, dass wir daher möglichst viele Empfangstore offen halten. Kreativität braucht Daten, Informationen, Input.

Kreativität braucht Materialien, Inhalte, Wissen, um „ins Volle“ greifen zu können. Das „Millionenspiel“ hat seine Berechtigung: Aber wer nur das „Millionenspiel“ betreibt, nur immer eine einzige, genau richtige Antwort sucht, lässt kreative Möglichkeiten ungenutzt.

## DER TRICHTER ALS MODELL FÜR ZWEI DENKWEGE <sup>2</sup>



Ein Trichter besteht darin, dass eine Öffnung ganz breit ist, während die andere ganz schmal wird. Wir können uns nun vorstellen, dass der Datenfluss in beide Richtungen verlaufen kann. Im einen Fall gehen wir von einem bestimmten Punkt aus und erweitern den Blick. Das wäre hier die Richtung von links nach rechts. „Das Milliardenpiel“. Im anderen Fall gehen wir von einer breiten Sicht aus und wählen dann eine engere Perspektive. Die Richtung von rechts nach links, das „Millionenspiel“, denn hier wird eine Frage mit Antwortmöglichkeiten gestellt, aus denen man dann die eine einzig richtige auswählen muss.

## DIE ZWEI ARTEN, WIE MAN DIE WELT BETRACHTET

Wir können unsere Augen ganz locker offen halten und alles im Umkreis betrachten. Kleinkinder blicken oft so „unschuldig“, „absichtslos“, lassen alles auf sich einwirken. Oder wir schauen mit konzentriertem Blick und schmälern Augen (der typische Blick von Wild-West-Sheriffs, wenn sie einen Bösen verfolgen). Mit dem offenen Blick lassen wir alle möglichen Informationen auf uns einströmen. Mit dem konzentrierten Blick nehmen wir schon etwas Bestimmtes ins Visier. Unser Blick wechselt im Alltag öfters: Im einen Fall sehen wir etwas Bestimmtes konzentriert an und weiten dann unseren Sichtwinkel und lassen unsere Blicke offen herumschweifen. Z.B. sehen wir eine Blume und betrachten daraufhin die ganze Wiese, auf der sie steht, und die Umgebung. Im anderen Fall haben wir zunächst die ganze Wiese, Umgebung entspannt betrachtet, und dann fällt unser Blick auf eine bestimmte Blume und konzentriert sich darauf.

Beide Blickeinstellungen sind wichtig.

<sup>2</sup> Das Bild des Trichters versinnbildlicht den Weg von der Enge in die Breite (kreatives, lockeres Denken) und von der Breite in die Enge (logisches, strenges Denken). Man darf daher das Bild des Trichters nicht zu wörtlich nehmen, denn sonst wäre die Nützlichkeit der Einfüllrichtung von eng in weit nicht nachvollziehbar.

## DAS LOCKERE UND DAS STRENGE DENKEN

Der Evolutionstheoretiker, Verhaltensforscher, Anthropologe Gregory Bateson hat öfters betont, dass man als Wissenschaftler lockeres Denken<sup>3</sup> (vergleichbar dem offenen Blick) und strenges Denken (vergleichbar dem konzentrierten Blick) abwechselnd einsetzen muss.

**Das strenge Denken** ist freilich viel mehr als nur aus dem Gedächtnis die einzig richtige Antwort auf eine Frage hervorzuholen. Es besteht in der Fähigkeit zu analysieren, zu strukturieren, aus einer Menge von Möglichkeiten die am besten passende zu finden, logische Schlüsse zu ziehen, Entscheidungen zu treffen, präzise zu vergleichen, auszuwählen, richtig anzuwenden; es sind die Fähigkeiten klares Denken, konsequentes Handeln, es ist die Suche nach dem Zutreffenden, Wahren.

**Das lockere Denken** setzt Fantasie, Intuition, Spontaneität ein, es geht nicht so sehr um das Richtige, sondern um das Mögliche, aber auch um den Mut zum scheinbar Unmöglichen. Während das strenge Denken einem Bogenschießen gleicht, bei dem der Pfeil in das Zentrum der Zielscheibe geschossen werden soll, gleicht das lockere Denken eher einem Ballspielen (mit Ideen), der Ball fällt hier hin und dort hin, und überall gibt es Chancen, etwas zu entdecken, an das man vorher noch überhaupt nicht gedacht hat. Das strenge Denken arbeitet mit „Gleichungen“ (etwas ist genau so wie...), das lockere mit „Vergleichungen“ (etwas ist vergleichbar, ähnlich wie...). Auf der einen Seite herrscht das Logische, auf der anderen das Analogische!

## WIE KÖNNTE EINE MILLIARDEN-SHOW IM FERNSEHEN ABLAUFEN? Oder mit anderen Worten: Kann lockeres Denken inszeniert werden?

Mehrere Kandidat/inn/en sitzen um einen runden Tisch. Es gibt drei solcher Tische mit Kandidat/inn/en. Die Beleuchtung durch die Scheinwerfer ist angenehm mild und doch ausreichend für die Fernsehkameras. Eine leichte Hintergrundmusik ist hörbar. Jeder der drei Tische, an dem sich die Kandidat/inn/en befinden, ist umgeben von einer Schall abschirmenden Glaswand. Jederzeit kann die Kamera hinein schalten und die Gespräche der Teilnehmer/innen einfangen oder auch zum Moderator schwenken, der sich auf der Bühne außerhalb aufhält und gerade einen Star ansagt. Während die Sängerin ihren Hit trällert, gibt es immer wieder kurze Kameranews. Man sieht die Kandidat/inn/en (auch zusätzlich auf einem großen Projektions-Schirm), man kann sie jetzt nicht hören, aber sie wirken eifrig, einige lachen, andere schreiben etwas auf.

<sup>3</sup> Strenge und lockeres Denken im Original „strict and loose thinking“

## WIE KÖNNTE EINE TYPISCHE AUFGABE LAUTEN?

Die Frage, die die Kandidat/inn/en beantworten sollen, ist so abgestimmt auf sie, dass keiner hier „Vorteile“ durch Vorkenntnisse besitzen oder gar Experte/Expertin sein kann. Die Frage lautet:

Was alles kann man mit oder aus einem kaputten Auto machen?  
Es geht darum, so viele Antworten wie möglich zu finden.

Es sitzt also kein Automechaniker, Metallschweißer, Autospengler etc. in der Runde.

## WER GEWINNT BEI DER MILLIARDEN-SHOW?

Die Ergebnisse werden nach einer Stunde vorgestellt. Nun sind auch Experten dabei und vergeben ihre Punkte: 1 Punkt wird für jede Idee vergeben; 1 weiterer für jede Idee, die schon in der Realität umgesetzt wurde; und noch 1 Punkt wird für jede Idee vergeben, die ganz neu ist und dennoch realistisch. Das Team mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## WELCHE WEITEREN AUFGABEN SIND MÖGLICH?

**Grundsätzlich gilt: Wann immer sich eine „Öffnung“ darbietet, ist lockeres Denken möglich!**

Das kann in ganz unterschiedlichen Variationen sein: Entweder ist der Ausgangspunkt offen, oder das Ziel oder der Weg vom Ausgangspunkt zum Ziel!

Beim obigen Beispiel gibt es **einen fixen Ausgangspunkt, aber die Ergebnisse sind offen.**

Ebenso wäre aber möglich: **Das Ergebnis ist fixiert, aber die Ausgangslage ist offen.**

Z.B.:

In einem Unternehmen soll das Betriebsklima verbessert werden.  
Welche Möglichkeiten (möglichst viele) fallen Ihnen ein?

Auch hier sollten keine Betriebspsycholog/inn/en, Unternehmensberater/innen, Mediator/inn/en etc. unter den Teilnehmer/inne/n sitzen.

Es gibt noch zwei weitere Herausforderungen für die Kreativität:

- **Alles ist offen – die Ausgangslage und das Ergebnis.** Beispielsweise erhalten die Rateteams folgende Aufgabe, bei der die Ausgangssituation ziemlich offen ist (es gibt keine ganz offene, unbestimmte Situation):

Sie befinden sich an einem Ferienort. Aber leider: Alle Freizeitclubs haben Saisonpause, und auch die Animationsprogramme im Clubhotel fallen aus. Der Ferienort ist eine noch sehr ursprüngliche Insel mit einigen Hügeln und wenig Bewohnern. Im Clubhotel gibt es noch etwa 20 Gäste. Wie gestalten Sie die Zeit? Nennen Sie möglichst viele Ideen!

Noch offener wäre die Ausgangssituation bei folgender Frage:

Alle geplanten Termine sind ausgefallen. Sie haben plötzlich einen ganzen Tag Zeit zur freien Gestaltung. Wie gestalten Sie die Zeit? Nennen Sie möglichst viele Ideen!

Auch hier sollten sich keine professionellen Zeitmanager/innen, Animateur/inn/e/n etc. unter den Teilnehmer/inne/n befinden.

- Eine andere Situation liegt vor, wenn der Start und das Ziel (wie bei einer Bergbesteigung von einem bestimmten Punkt aus) schon festgelegt ist. Hier geht es darum, möglichst viele Wege zu entdecken, wie man vom fixierten Start zum fixierten Ziel gelangen kann.

Eine Frage an die Kreativ-Teams könnte z.B. lauten:

Bei einer Schulschlussveranstaltung für 9- bis 10-jährige Volksschulkinder soll das Märchen „Das Rotkäppchen“ aufgeführt werden. Die Geschichte ist bekannt, auch die Rollen (Wolf, Rotkäppchen, Mutter, Großmutter, Jäger) stehen fest. Nennen Sie möglichst viele verschiedene Ideen dafür, wie Sie die einzelnen Rollen gestalten! (Z.B. soll der Wolf wild sein oder schmeichlerisch,...) Beschreiben Sie diese Rollengestaltungen mit mindestens jeweils fünf Sätzen.

Wieder wird darauf geachtet, dass sich in den Rateteams keine Theaterpädagog/inn/en, Schauspieler/innen, Regisseur/inn/e/n befinden.

## **DIE ROLLE DER EXPERT/INN/EN**

Alle Personen, die vorher nicht zu den Rateteams gehören durften, sind dann natürlich hoch willkommen als Jury. Denn sie verstehen es am besten, die Ideen zu beurteilen: Wie brauchbar, wie originell diese sind. Aufgrund ihres großen Fachwissens sind die Personen in der Lage, mögliche Innovationen zu erkennen. Dass zunächst die Expert/inn/en nicht das Wort haben sollen, ist keine Ablehnung ihres Fachwissens. Im Gegenteil, Kreativität kann sich umso besser entfalten, je mehr Wissensbausteine miteinander kombinierbar sind. Allerdings kann das Fachwissen die naiven

kreativen Einfälle der Nichtexpert/inn/en einbremsen. Deshalb hier also die Empfehlung, dass die Fachleute erst im weiteren Verlauf, bei der Beurteilung und Bewertung eingeschaltet werden. Dieses Vorgehen wird auch beim Brainstorming (siehe dazu die Ausführungen weiter unten) empfohlen: Zunächst „kritikloses“, lockeres Sammeln von Einfällen, dann erst die – strenge – Beurteilung. Selbsthilfegruppen sind ein weiteres Beispiel für Gruppen, bei denen niemand Experte/in ist. Dennoch kann auch hier immer wieder ein/e Experte/in eingeladen werden. In Therapiegruppen ist der/die Gruppenleiter/in fachlich versiert im Leiten, nicht notwendigerweise aber in allen angesprochenen Lebens- oder Fachthemen.

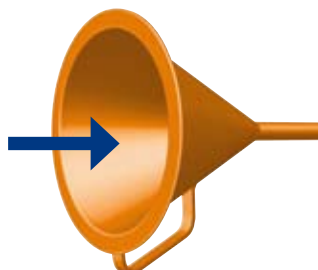
### **IDEENFÜLLE UND ENTSCHEIDUNGSFREUDE - KREATIVITÄT UND KONSEQUENZ - LOCKERES UND STRENGES DENKEN!**

**Der angemessene Wechsel von lockerem und strengem Denken bewährt sich in allen Situationen. Gute Entscheidungen sind nur dann möglich, wenn man alle Möglichkeiten berücksichtigt. Lockeres Denken erweitert den Suchraum. Aber man kann nicht gleichzeitig mehr als einen Weg gehen, daher braucht Kreativität auch wieder Auswahl und Entscheidung. Strenges Denken ermöglicht die Konkretisierung.**

Was wir hier am Beispiel des Milliarden-Spiels gezeigt haben, gilt für jede Situation:

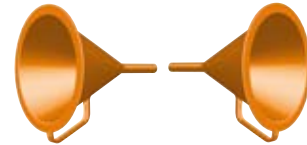
Wenn wir Ideen suchen, wenn wir kreativ sein wollen, dann sollten wir auf alles, was wir bereits wissen, kurzfristig verzichten und erst dann wieder Expert/inn/en sein, wenn wir unsere Einfälle kritisch anschauen und auswählen. **Das lockere, kreative Denken** (denken wir an die breite Trichteröffnung, an die offenen Augen) erfasst die **ganze Landkarte von Möglichkeiten**. **Das strenge, logische Denken** (die enge Trichteröffnung, die zusammen gekniffenen konzentrierten Augen) entscheidet sich dann für einen **bestimmten „Ort“ auf der Landkarte**.

KREATIVITÄT AUSWAHL, ENTSCHEIDUNG



## VIER TYPISCHE ANSATZPUNKTE FÜR DIE KREATIVITÄT

### 1. IMPULSE FÜR DIE SCHÖPFERISCHE SELBSTORGANISATION



Die Herausforderung ist: Es sind keine bestimmten Startbedingungen bekannt, und es gibt auch keine bestimmten Ziele. Mit anderen Worten: Es sind in dieser Situation keine Verabredungen einzuhalten, keine Programme zu absolvieren, keine Pflichten zu erledigen. Das Einzige, das vielleicht vorhanden ist, ist Zeit. Zeit zur freien Verfügung.

Was tun wir in einer solchen Situation?

**Man kann vom lockeren Denken ausgehen oder vom strengen Denken!**

#### MÖGLICHKEIT A: SELBSTORGANISATION ZULASSEN

Abwarten, nichts Bestimmtes tun. Irgendetwas ergibt sich dann schon „wie von selbst“. Wir wissen aus der Naturwissenschaft, dass sich immer wieder „von selbst“ Muster bilden, sich etwas „von selbst“ organisiert. Das ist überhaupt nicht geheimnisvoll: Durch die vielen Wechselwirkungen kommt es zu einem immer geordneteren Miteinander der unterschiedlichsten Ereignisse. Wenn die Ausgangslage weitgehend offen ist und kein bestimmtes Ziel angepeilt wird, wenn „Nichts auf dem Programm steht, dann kann Alles sichtbar werden“ – d.h. wir setzen uns mit uns selbst, den Mitmenschen, der Umwelt, mit dem Leben, mit dem Sein, mit unserer Existenz auseinander. Das kann auf einem offenen Platz in der Stadt geschehen oder auf einem weiten Feld, auf einer Bank im Park, beim Blick von einer Anhöhe, allein oder mit anderen zusammen, in allen Momenten, wo wir innerlich still werden und uns lauschend, betrachtend dem Leben um uns öffnen. Es muss nicht lange dauern, bis sich rund um uns etwas ergibt, was uns anspricht, innerlich berührt.<sup>4</sup>

➤ **TIPP:**

**BETRACHTE FREIZEIT ODER LANGEWEILE ALS MÖGLICHKEIT  
SCHÖPFERISCHER SELBST-ORGANISATION!**

<sup>4</sup> Ein gutes Beispiel für Selbstorganisation in der Gruppe ergibt sich, wenn man Instrumente einsetzt oder – noch einfacher – dazu anregt, mit Mund bzw. Armen und Beinen Geräusche zu machen, am besten mit geschlossenen Augen. Immer wieder kommt es dabei zu interessanten Übereinstimmungen, abwechselnd mit einem chaotischen Durcheinander, meist aber ergibt sich im weiteren Verlauf, dass die Übereinstimmungen dominieren.

## MÖGLICHKEIT B: CHECKLISTEN EINSETZEN

### CHECKLISTE 1: Das persönliche (Frei-)Zeitprofil

Wir kreuzen in den folgenden Zeilen jenen Kreis an, der für uns zutrifft (jeweils entweder  wenig,  mittel,  viel), und verbinden die angekreuzten Punkte zum persönlichen Freizeitprofil. Wir tragen dann mit einer anderen Farbe oder anderen Linienführung das Freizeitprofil ein, wie wir es uns wünschen würden und überlegen, wie wir die Freizeitgestaltung dementsprechend verändern können! Ändern können wir auch die Art der Zeitgestaltung im jeweiligen Bereich: Z.B. mehr Abenteuer, mehr Aufregendes, mehr Neues oder aber mehr Ausbau von Vorhandenem, mehr Festigung, positive Routine!

**1. Energieaufbau**  wenig  mittel  viel  
(Schlafen, Essen, Trinken, Entspannen)

**2. Erlebniskultivierung**  wenig  mittel  viel  
(Lesen, Anschauen, Anhören, Kunst, Kultur ...)

**3. Körperliche Fitness**  wenig  mittel  viel  
(Wandern, Schwimmen, Laufen, div. Sportarten, Basteln ...)

**4. Geistige Fitness**  wenig  mittel  viel  
(Allgemeinbildung erweitern, musizieren, Malen, kreative Einfälle realisieren, ...)

**5. Existenzbewusstsein**  wenig  mittel  viel  
(weitere Entwicklung planen, sich mit wichtigen Fragen wie „Sinn des Lebens“ befassen ...)

**6. Soziales Engagement**  wenig  mittel  viel  
(Freundeskreis aufbauen, sich sozial engagieren, anderen helfen...)

## CHECKLISTE 2: Psychohygiene – Check

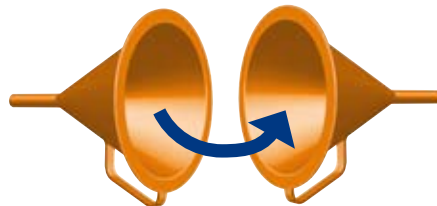
Bitte persönliche Anmerkungen zu den einzelnen Fragen!

- Bin ich erholt, regeneriert, entspannt oder übermüdet, ausgebrannt?
- Kann ich Erlebnisse gestalten, genießen, bin ich aufnahmefähig?  
Oder bin ich abgestumpft, desinteressiert?
- Bewege ich mich ausreichend und gut oder bin ich angespannt, träge, hektisch?
- Bin ich effektiv? Kann ich meine Herausforderungen lösen? Oder werde ich derzeit mit Problemen belastet, die mich überfordern? Bräuchte ich Methoden oder Ideen, wie ich besser zurechtkomme?
- Habe ich Ziele, für die es sich lohnt zu leben? Oder befinde ich mich derzeit in einer Sinnkrise? Erscheint mir alles frustrierend, grau, leer? Bin ich mir über mich überhaupt nicht im Klaren?
- Bin ich isoliert? Wäre es wünschenswert, mehr Kontakte oder zumindest eine hilfreiche Beziehung zu haben? Mache ich mir auch Gedanken über Zusammenhänge, die über meine Person und meine Gegenwart hinausreichen?

Wenn man diese Check-Liste ausgefüllt hat, kann man den „Trichter“ in die Entscheidungsrichtung drehen und sich für einen der sechs Bereiche entscheiden und etwas Bestimmtes tun. Z.B. wenn man sich für den Bereich 6 entschieden hat: Jemanden anrufen oder einen Brief oder eine E-Mail oder ein SMS schicken.

Oder man führt einen „Zufallsgenerator“ ein und lässt einen Würfel rollen:

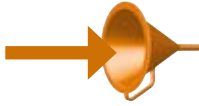
Die gewürfelte Zahl von 1- 6 setzt man dann in ein Programm um.



➤ **TIPP: SETZE CHECKLISTEN EIN, UM EIN ZIEL FÜR DAS HIER UND JETZT ZU WÄHLEN!**

## 2. TIPPS, WIE MAN ZU EINEM BESTIMMTEN ZIEL VON GANZ UNTERSCHIEDLICHEN ORTEN AUS GELANGEN KANN:

### DAS“ WAS-JETZT-TRAINING“



Man muss zu einem ganz bestimmten Ergebnis (Problemlösung) gelangen. Das fixe Ziel kann auch die Bewältigung einer verzwickten oder gefährlichen Situation sein. Die Frage ist, welchen Ausgangspunkt nimmt man und wie kommt man hin? Das *Was-Jetzt-Training* bedeutet, dass man sich in jeder noch so schwierigen Lage zu helfen weiß – aber von welcher Seite aus man die Lösung anpackt und wie man sie durchführt, ist offen.

Uns bringen vielleicht Situationen zum Schwitzen wie z.B.

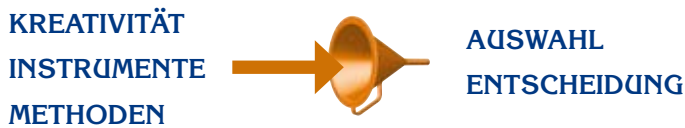
- man muss eine Nachricht hinterlassen und hat kein Schreibgerät bei sich,
- man hat sich versehentlich in einem Abstellraum eingeschlossen und keine Werkzeuge, um das Schnapp-Schloss von innen zu öffnen,
- man hat seine Geldbörse in einem Geschäft liegen lassen, das wegen der Mittagspause bereits zugesperrt hat,
- man steuert nach einem Opernabend spätnachts die eigene Wohnung an und merkt, dass man verfolgt wird

u.v.a.m.

Das *Was-Jetzt-Training* befasst sich aber auch mit Herausforderungen, die noch viel gefährlicher sind und auf den ersten Anschein auch unlösbar scheinen können.

Unter „*Was-Jetzt-Training*“ ist die kreative Übung zu verstehen, ein bestimmtes Ziel mit unterschiedlichen Mitteln zu erreichen; wir könnten stattdessen auch sagen das „**Handeln in kritischen Momenten-Training**“.

Unter offener Ausgangslage ist daher gemeint, dass man die Situation, in der man sich befindet, von verschiedenen Standpunkten aus interpretieren und daher aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten kann. Es ist offen, von wo man die Problemlösung und wie man die Frage nach den Zielerreichungsmitteln aufgreifen will. Das Ziel (z.B. einen Verfolger abschütteln, die Geldbörse rasch zu erhalten, sich aus dem Abstellraum befreien) kann man dagegen als fix betrachten.



Eine hervorragende Idee, Kreativität zu entwickeln, ist

### **DIE BRAINSTORMING-METHODE**

Sie lässt sich auf alle Herausforderungs-Typen anwenden. Obwohl man auch allein „brainstormen“ kann, besteht die klassische Idee darin, dass man in einer Gruppe zu einem bestimmten Thema ungebremst alle Einfälle äußert. „Unser Gehirn fängt an zu stürmen“ (Brainstorming). Erst in einem zweiten oder dritten Durchgang werden diese Einfälle gefiltert (d.h. der Trichter wird zu Filterzwecken umgedreht). Auch spontanes, intuitives Zeichnen kann sich zur Produktion von vielen Ideen eignen. Oft wird auch bewusst für eine entspannte, lockere, heitere Stimmung gesorgt, in der viele Einfälle zu fließen beginnen. Alle Methoden bestehen im Grundkonzept im Einsatz der nun schon oft dargestellten zwei Trichter-Richtungen: der Wechsel zwischen „Einfälle sammeln“ und „Einfälle auswählen“, lockeres und strenges Denken.

### **LOCKERES, ANALOGES DENKEN UND TRANSFER**

Wichtig ist aus Erfahrungen zu lernen, Lösungen auf andere Bereiche zu übertragen und Vergleiche herstellen zu können (d.h. die Ähnlichkeit zwischen Problemen und Problemlösungen, z.B. in Technik und Natur. Damit befasst sich ein ganzer Wissenschaftszweig, die Bionik).

Wenn man das kann, wird man auch nicht allzu verwundert sein, wenn wir von einem

### **WAS-JETZT-TRAINING FÜR BILDUNGSFRAGEN** reden.

Gegeben sind z.B. ganz bestimmte Berufsziele. Die Frage ist: Wie kann ich diese Ziele erreichen? Und es wäre nun nicht angemessen, von einem *Was-Jetzt-Training* zu reden, wenn die Situation nicht in gewisser Weise verzwickelt wäre.

Z.B. Jemand hat ein Bildungsziel vor Augen, aber wegen einer körperlichen, sozial-wirtschaftlichen, begabungsmäßigen, regionalen (z.B. schlechte Infrastruktur) „Behinderung“ ist der Zugang zu diesem Ziel zunächst nicht klar.

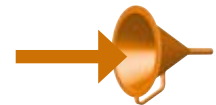
Die Frage ist also, wie kann man z.B. das Begabungs-Hindernis überwinden? Wie kann man das, was man nicht (so gut) kann, durch eine andere Fähigkeit wettmachen? Freilich gibt es hier Grenzen, aber bei weitem nicht so eng, wie man manchmal glauben möchte.

Unser Bildungssystem ist flexibel und durchlässig: Man kann von verschiedenen Ausgangspunkten auf verschiedenen Wegen zum selben Ziel gelangen, aber man kann auch die Ausgangspunkte wechseln und ebenso die Wege. Es gibt keine Sackgassen im Bildungssystem!

### **ALFRED ADLER – ANWALT DER ÜBERWINDUNG VON DEFIZITEN**

Alfred Adler, Wiener Arzt und Begründer der tiefenpsychologischen Schule der „Individualpsychologie“, ist davon ausgegangen, dass jeder Mensch sich irgendwo unterlegen, minderwertig, schwächer als andere oder benachteiligt fühlt. Aber der Mensch kann diesen Nachteil überwinden und sogar in einen Vorteil verwandeln. Der berühmteste Redner der Antike, Demosthenes, war als Kind ein Stotterer und machte Sprechübungen mit Steinen im Mund und schrie gegen das Tosen der Meereswellen. Der Pfarrer Sebastian Kneipp war ein ganz schwächliches Kind, erfand die Kneipp-Kur und wurde selbst zu einer wahren „Rossnatur“ (d.h. er entwickelte eine sehr gesunde, vitale Körperverfassung). Nach Adler kann man fast jedes biologische Defizit durch psychische Mehrleistung ausgleichen oder es sogar noch zu einer Spitzenleistung bringen.

### **WELCHE AUSGANGSPUNKTE UND WELCHE WEGE FÜHREN ZUM ZIEL?**



Ein Gebirgsbach muss alle möglichen Hindernisse überwinden, um zu seinem „Ziel“ zu gelangen. Aber er bahnt sich unermüdlich seinen Weg. Wenn er einen Felsbrocken nicht direkt bewältigt und darüber fließen kann, dann fließt er links oder rechts um den Felsen herum. Entscheidend ist die Ausdauer, Geduld, Unermüdlichkeit.

**Die Frage muss immer lauten: Wenn nicht auf diesem Weg, welche anderen Wege sind möglich? Wenn nicht in dieser Perspektive, welche andere ist dann möglich?**

#### **➤ TIPP: ÜBE ALLEIN ODER MIT ANDEREN GEMEINSAM DEINE KREATIVITÄT MIT DEM WAS-JETZT-TRAINING**

➤ Übrigens: Es gibt einen vom Autor verfassten Test mit Namen: **Heute schon an morgen gedacht?!** Unter <http://www.schulpsychologie.at/inforat/cd/content/fl8/startme.html> findet man diesen kreativen Test für die Berufswahl: Man muss die drei Werte SCHÖN, GUT, WAHR bewerten (sehr wichtig – wichtig – weniger wichtig) und ebenso die drei Welten NATUR, KULTUR, BEWUSSTSEIN – und schon ergeben sich viele Ideen für die Bildungs- oder Berufswahl.

**Der Chancen-Check:** Unter der folgenden Adresse findet man Tipps für Eltern, wie sie Talente und Chancen ihrer Kinder schon im Kindergarten und in der Volksschule entdecken können.

[http://www.schulpsychologie.at/uploads/media/chancencheck\\_01.pdf](http://www.schulpsychologie.at/uploads/media/chancencheck_01.pdf).

### 3. ANREGUNGEN, WIE MAN VON EINEM FIXEN PUNKT ZU MÖGLICHST VIELEN ZIELEN KOMMT: UNSER PERSÖNLICHES „PRODUKT-MARKETING“ BZW. SELBSTMANAGEMENT



Die Grundsituation ist:

Von einem bestimmten Ausgangspunkt zu möglichst vielen Endpunkten gelangen.

Z.B. ein bestimmtes Material, auf wie viele Arten kann ich es anwenden?

Im Folgenden wollen wir diese Denkbewegung an einem praktischen Beispiel erproben. Jemand hat eine bestimmte Begabung oder einen bestimmten Bildungsweg hinter sich.

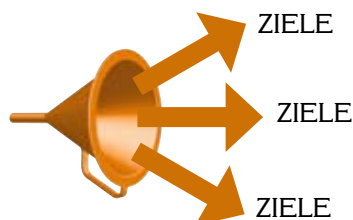
Gegeben ist ein bestimmtes Ausgangs„produkt“, die Frage ist: Wohin damit? Was kann damit geschehen? Wo kann man diese Begabung einsetzen? Wo wird die Ausbildung, die man erworben hat, gebraucht?

**Unter „Produkt-Marketing“ versteht man alle Maßnahmen, die dazu führen, ein bestimmtes Produkt erfolgreich auf den Markt zu bringen. Dazu gehören eine genaue Marktanalyse sowie auch eine Einschätzung der Konkurrenz.**

Wer diesen Wirtschafts-Jargon nicht mag, der wird statt: „Wie sieht meine Ego-Marke aus? Wie kann ich mich vermarkten?“ formulieren: „Wie schaut meine berufliche Identität aus? D.h.: Was interessiert mich? Was kann ich an Fähigkeiten, besonderen Begabungen, an Kenntnissen einbringen?“ Das Wort „berufliche Identität“ bedeutet grundsätzlich nicht, dass man nur für einen bestimmten Beruf in Frage kommt, sondern dass es bestimmte Ziele gibt, die man anstrebt und in verschiedenen Berufen verwirklichen kann.

Ein erster Schritt für die Klärung der beruflichen Identität ist daher die Interessensklärung.

Zunächst setzen wir den „Trichter“ in Richtung „KREATIVITÄT“ an und suchen möglichst viele Ideen durch LOCKERES DENKEN:



## WO FINDE ICH MEIN BERUFSZIEL?

Wie sind meine Berufsvorstellungen? Welche Aufgabenbereiche interessieren mich besonders? Worüber weiß ich noch zu wenig und sollte mich informieren?

Die Antworten (Ja!/ Nein!/ Vielleicht/ Weiß zu wenig darüber!) bei den folgenden Überlegungen immer gleich neben die einzelnen Beispiele schreiben (einige Punkte wiederholen sich in kleinen Variationen):

### Wie stelle ich mir meinen Wunschberuf vor? Z.B.:

1. Die Tätigkeit soll möglichst selbstständig sein!
2. Am liebsten würde ich etwas untersuchen und beobachten!
3. In meinem Beruf muss viel Bewegung bzw. Körpereinsatz möglich sein!
4. Am liebsten möchte ich etwas planen und vorbereiten!
5. Mein Beruf muss sehr viel Abwechslung bieten!
6. Ich möchte mich auf eine bestimmte Tätigkeit spezialisieren!
7. Teamarbeit ist für mich besonders wichtig!
8. Ich arbeite am liebsten allein!
9. Mein Berufswunsch: Eine theoretische, geistige Tätigkeit!
10. Ich möchte praktisch und handwerklich tätig sein!
11. Am liebsten möchte ich anderen Menschen bei ihren Problemen helfen!
12. Ich möchte behinderte Menschen betreuen!
13. Ich möchte Kinder und Jugendliche erziehen und unterrichten!
14. Mich interessieren besonders Instandhalten, Reparieren, Restaurieren!
15. Mein Beruf soll mit bestimmten Materialien zu tun haben!
16. Ich möchte gern mit anderen Kulturen zu tun haben!
17. Ich interessiere mich für Heilberufe!
18. Ich suche einen Beruf, der mit Pflanzen oder Tieren zu tun hat!
19. Alles, was mit Strom, Röntgenstrahlen, Feuer oder Wasser zu tun hat, finde ich faszinierend!
20. In meinem Beruf möchte ich Informationen sammeln, Listen erstellen, Statistiken berechnen!
21. Mich interessiert der Umgang mit Waren, Preisen, Angebot und Nachfrage!
22. Ich suche eine Beschäftigung, in der ich meine Interessen für Geschichte, Politik und Gesellschaft verwerten kann!
23. Am liebsten ist mir ein Beruf, in dem ich mit Computern zu tun habe!
24. Ich möchte meine Begabung fürs Schreiben ausnützen!
25. Ich bin ein/e begabte/r Organisator/in; das möchte ich im Beruf verwerten!
26. Ich würde gern meine künstlerische Begabung nützen!

27. Ich möchte mit technischen Geräten umgehen, basteln, zerlegen und zusammenbauen!
28. Ich bin im Umgang mit Geld recht geschickt. Ich hätte daher gern einen kaufmännischen Beruf!
29. Mir liegt ein Beruf, der mit Sicherheit, Ordnung, Übersicht, Kontrolle zu tun hat!
30. Ich möchte Zusammenhänge herstellen und analysieren!
31. Berufe, in denen man wirtschaften muss
32. Berufe mit Betonung auf Datenverarbeitung, Information, Kommunikation
33. Aufbereitung von Wissen für Informationsmedien
34. Umweltpflege und Landschaftsgestaltung
35. Gestaltende, darstellende Berufe
36. Berufe, in denen Anlagen gebaut und Maschinen bedient werden
37. Stadtplanung, Verkehrskonzepte
38. Zeichnerische und reproduzierende Berufe
39. Berufe, in denen beraten und bedient wird
40. Untersuchende und messende Berufstätigkeiten
41. Weitere Wünsche an den zukünftigen Beruf:

#### **Welche Motive stehen hinter meinen Wünschen?**

1. ...weil ich hier vielen Menschen helfen kann.
2. ...weil mir meine Eltern dann im Beruf helfen können.
3. ...weil man hier besonders viel Freizeit hat.
4. ...weil man hier sehr gut verdient.
5. ...weil ich dann weiterstudieren kann.
6. ...weil es hier die meisten beruflichen Chancen gibt.
7. ...weil mich die Anforderungen reizen.
8. ...weil ich glaube, dass ich damit mehr berufliche Möglichkeiten habe.
9. ...weil ich glaube, dass ich hier besonders begabt bin.
10. ...weil es mich schon immer interessiert hat.
11. ...weil mein Freund/meine Freundin dasselbe macht.
12. ...weil man in der ganzen Welt unterwegs ist.
13. ...weil ich mir hier die meisten Chancen für eine Karriere ausrechne.
14. ...weil mir die Art, das Tempo, die Tätigkeit am ehesten entspricht.
15. Weitere Motive für den Berufswunsch:

Nun drehen wir unseren Trichter um:



STRENGES DENKEN: ENTSCHEIDUNG

## **Selbst-Beurteilung der Berufseinstellung**

### ***Schritt I: Überblick über die eigenen Antworten***

1. Ich habe viele „Ja“- Antworten: Sind sie ein Zeichen für Vielseitigkeit oder dafür, dass ich noch keine Wertung vornehmen möchte?
2. Viele „Nein“- Antworten: Sind sie ein Zeichen für Entschlossenheit oder dafür, dass ich mir nur wenig zutraue?
3. Viele „Vielleicht“- Antworten: Weisen sie auf ein breites Interessenspektrum hin oder darauf, dass ich noch sehr unsicher über meine wirklichen Interessen bin?
4. Viele „Weiß zu wenig“- Antworten: Sind sie ein Hinweis auf eine sehr gründlich-kritische Haltung oder darauf, dass ich mich bisher zu wenig mit Inhalt und Gestaltung meiner beruflichen Identität beschäftigt habe?

### ***Schritt II: Einschätzung des eigenen stimmungsmäßigen Echos***

1. Spüre ich Missmut und/oder Resignation? Wie kann ich zuversichtlicher, engagierter werden?
2. Spüre ich ängstliche Unentschlossenheit? Wer oder was kann meine Sicherheit erhöhen?
3. Empfinde ich mich selbst als noch sehr unselbstständig in meinen Zielen? Wie kann ich mich selbst davon überzeugen, dass ich ein eigenständiges, einmaliges Individuum bin?
4. Fühle ich zielstrebige Entschlossenheit? Halten meine Gefühle Schritt mit meinem Ehrgeiz? Ohne inneres Echo, ohne wirkliche Freude führt Leistungsbewusstsein mit Sicherheit bald zu einem Burn-out (Ausgebranntsein).

### ***Schritt III: Beurteilung der eigenen Motive und Erwartungen***

1. Wie schätze ich meine Beweggründe ein? Sind sie wirklich überlegt oder eher zufällig zustande gekommen?
2. Schätze ich meine Berufserwartungen als realistisch ein oder spüre ich selbst, dass sie nur ein Wunschtraum bleiben?

**Schritt IV: Interessenklärung**

1. Welche Interessen, Motive zeigen die meisten „Ja“- Antworten?
2. Welche die meisten „Nein“- Antworten?
3. Zeigen sich allgemeine Übereinstimmungen der Antworten in den verschiedenen Teilen des Fragebogens oder Widersprüche?

**Schritt V: Planung weiterer Maßnahmen**

Welche weiteren Maßnahmen sind günstig?

1. Besuch einer Informationsveranstaltung wie Tag der offenen Tür, Berufs- und Studieninformationsmesse; Besuch von Unternehmen bzw. beruflichen Praxisfeldern
2. Beratung durch Schüler- und Bildungsberater/inne/n, Schulpsycholog/inn/en, die psychologische Studentenberatung.

Diese rund 70 Fragen liefern Hinweise, keine normierten Testaussagen. Die Besprechung der Antworten sollte durch beratende Fachleute im Gespräch gemeinsam mit dem Schüler/der Schülerin unter Einbeziehung aller verfügbaren Informationen (z.B. Lebenslauf, ev. Testdaten, Schulnoten usw.) erfolgen. **Ein zweiter Schritt der Klärung der beruflichen Identität ist die Eignungsklä rung.**

**WAS BRINGE ICH AN WISSEN, ERFAHRUNG, KÖNNEN MIT?**

Auch hier ist der Trichter zunächst in Richtung Kreativität anzusetzen; es ist also LOCKERES DENKEN gefragt. Man sollte nicht davon ausgehen, dass man schon alles über sich weiß. Vielleicht gibt es unentdeckte Begabungen? Vielleicht kann man Fähigkeiten vervollkommen?

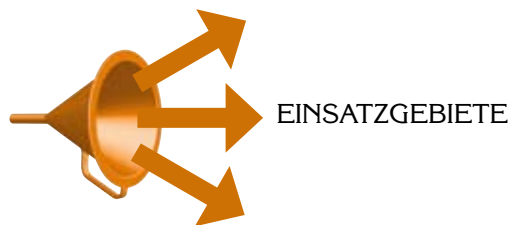
Zur Klärung dieser Fragen ist es ebenfalls hilfreich, sich an Beratungseinrichtungen zu wenden (siehe oben: Schüler- und Bildungsberatung, Schulpsychologie, Psychologische Studentenberatung, Arbeitsmarktservice...). Ein Schnuppertag an der Universität, Ferialpraxis in einem Betrieb und viele andere Möglichkeiten (für die man wieder den Trichter in Richtung Kreativität ansetzen kann) sind weitere Wege zur Klärung der eigenen Voraussetzungen.



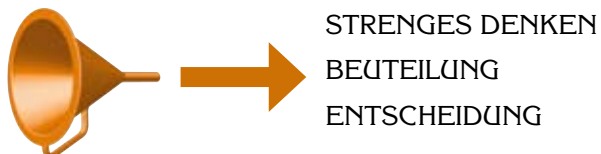
Für das Produkt-Marketing ist es aber nicht nur wichtig, die Produkt-Eigenschaften zu klären, sondern auch den Markt, bzw. den Bedarf zu analysieren. Hier sprechen wir freilich von einem besonderen „Produkt“: es geht um uns selbst, unsere Eigenschaften und Fähigkeiten.

### WAS WIRD (WO UND WANN) GESUCHT?

Auch hier kann man den Trichter zunächst in Kreativitäts-Richtung ansetzen: Wo kann man überall suchen? In der eigenen Region? Im Bundesland? In anderen Bundesländern? Im Ausland?



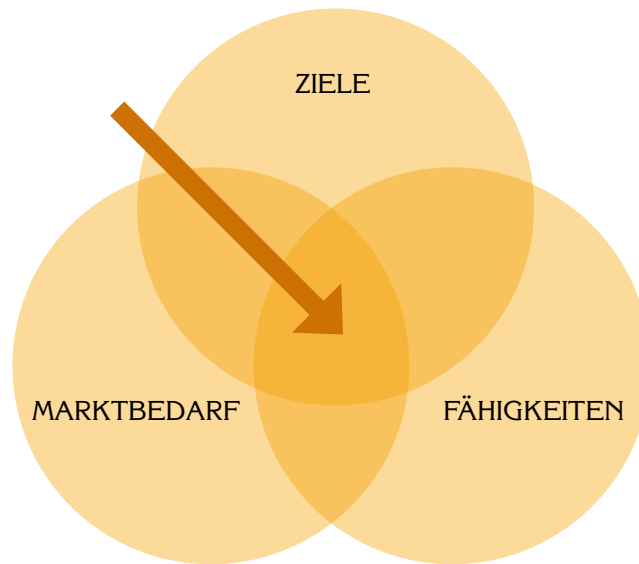
Schließlich muss man aber den Trichter wieder in die Entscheidungsrichtung drehen, d.h. nun ist STRENGES DENKEN gefragt, man muss die eigenen Chancen prüfen.



### WO BESTEHEN CHANCEN?

Wir haben drei Mengen: die Menge der Wünsche bzw. Ziele, die Menge der Fähigkeiten und schließlich die Menge der Marktbedürfnisse.

Wo sich die eigenen Wünsche / Ziele mit den Fähigkeiten und dem Marktbedarf überschneiden, dort liegt „unser Produkt“ richtig, d.h. dort besteht die Chance, dass wir unsere Fähigkeiten und Interessen zur Deckung bringen können. Wir haben wieder die zwei Denkbewegungen ausgeführt: Zunächst die Vielfalt der Ideen, die durch unseren Kreativitäts-Trichter erzeugt wurden, durch den Beurteilungs-Trichter wieder eingengt.

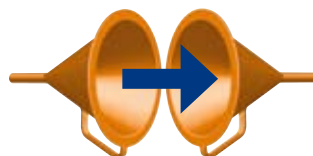


➤ **TIPP: SETZE DEN „TRICHTER-DREH“ (KREATIVITÄT-ENTSCHEIDUNG; d.h. LOCKERES-STRENGES DENKEN) BEI ALLEN MÖGLICHEN SITUATIONEN EIN, WO DU ETWAS BESTIMMTES VERWERTEN MÖCHTEST!**

Nochmals: **Heute schon an morgen gedacht?!**

Unter <http://www.schulpsychologie.at/inforat/cd/content/fl8/startme.html> findet man diesen kreativen Test des Autors als Entscheidungshilfe für die Berufswahl.

#### **4. IDEEN, WIE MAN BEI VORGEGEBENEM START UND ZIEL DENNOCH KREATIV SEIN KANN: „EIN MEISTER WERDEN“**



Alles, was wir öfters oder sogar regelmäßig und auf immer gleiche Weise tun, trägt eine Gefahr in sich und eine Chance. Die Gefahr besteht in der abgestumpften Routine.

## DIE CHANCE LIEGT IN DER VARIATION UND VERVOLLKOMMUNG

Die Frage nach den Variationen: Was kann man anders machen? Wie kann man etwas schon 1000mal Getanes so vollziehen, als hätte man es noch nie getan?

Nehmen wir als Beispiel den Weg von zu Hause zum Büro bzw. zur Ausbildungsstätte, wenn wir etwa

- andere Verkehrsverbindungen nützen
  - früher aussteigen und die letzte Strecke zu Fuß bewältigen
  - lesen
  - Musik hören
  - eine Arbeit vorbereiten
  - dösen
  - nicht im Buch versinken, sondern die Gegend, durch die wir uns bewegen, genau anschauen
  - mit anderen Menschen Kontakt aufnehmen
  - oder andere Menschen beobachten und ihre Stimmung erraten
  - bewusst die Körperhaltung beobachten und Fitnessübungen einbauen
  - früher fahren und dabei den aufdämmernden Morgen betrachten
- und vieles andere mehr.

Neurobiologen sprechen solchen Variationen eine wichtige Funktion zu: Sie verhindern, dass ungenützte Nervenbahnen verkümmern. Sie halten unseren Geist fit und lebendig. Die Variation spielt auch in jeder Berufsausübung und in jeder Beziehung eine wichtige Rolle. Sie hält uns lebendig.

Variation ist auch ein Zauberwort für effektives Lernen! Wenn man sich einen Lernstoff auf ganz unterschiedliche Weise vornimmt, einprägt, dann ist er umso besser verankert. Man kann z.B.

- den Lernstoff rasch überfliegen
- durchblättern und Zeichen machen: ? (Was soll das?) ! (Interessant) \* (Wichtig)
- das, was man schon darüber weiß, kurz aufschreiben oder
- ein Minireferat darüber halten
- einzelne Passagen laut und sehr betont lesen, bei anderen „geheimnisvoll flüstern“:
- Fragen aus dem Lernstoff auf Kärtchen notieren und diese Kärtchen mischen und das zufällige gezogene Kärtchen beantworten
- gemeinsam lernen
- überlegen, wie und wo man das Lernstoff-Wissen anwenden kann
- und vieles andere mehr.

➤ **TIPP: BRING NEUEN SCHWUNG IN DEINEN ALLTAG DURCH VARIATIONEN DER ROUTINE!**

**Die Vervollkommnung**

Genie ist zu 1% Inspiration (Einfall, Erleuchtung) und zu 99% Transpiration (Schweiß, Anstrengung, Übung)! Bis ein Solist bei einer Konzertaufführung mit seiner Fingerfertigkeit „glänzen“ kann, braucht es viele, viele Stunden, Tage, Wochen, Monate der Einübung. Diese führt nicht zu einer matten Wiederholung, sondern durch beständige Suche nach Verbesserung zur Meisterschaft.

Wenn wir unser Trichtermodell verwenden wollen, brauchen wir diesmal zwei Trichter. Der Beginn ist klar, das Ende ist festgelegt. Aber dazwischen weitet sich der Raum für Kreativität.



Würde sich der Raum zwischen Anfang und Ende nicht durch Variation oder Suche nach Vervollkommnung ausweiten, dann würden tatsächlich Routine, Abstumpfung, Schlampigkeit, Resignation, Desinteresse drohen.

Alles lässt sich unter diesem Herausforderungstyp betrachten: Der Schulalltag, der Berufsalltag, der Beziehungs- bzw. Ehe-Alltag, das ständige Karussell der Jahreszeiten. Überall können wir variieren, Abwechslung einbauen. Überall können wir Meisterschaft anstreben.

**BEDENKE: KEIN BERUF, KEINE BEZIEHUNG BIETEN EIN DAUERFEUERWERK AN NEUEM. MANCHES WIRD ZUR TÄGLICHEN ROUTINE. ABER STATT NUN ZU „VERFLACHEN“ ODER STUMPF ZU WERDEN, KANN MAN ÜBERALL DIE „MEISTERSCHAFT“ ANSTREBEN!**

## KREATIVITÄT AUF EINEN BLICK

Zum Thema Kreativität gibt es verschiedene wichtige Stichworte. Einige davon nun im Folgenden:

### KONVERGENTES – DIVERGENTES DENKEN

Diese Ausdrücke bezeichnen die beiden Arten zu denken, logisch-schlüssig, auf einen Punkt zusteuern, oder breit streuend, auf Vielfalt und Ideenproduktion ausgerichtet. Letzteres wird auch als **laterales Denken** (seitlich, d.h. auf Seitenwegen unterwegs befindlich), als **produktives Denken** (wegen der Ideenproduktion), oder auch als **multiples Denken** (wegen der Offenheit für verschiedenste, mehr oder minder gleichzeitig ablaufende Prozesse) bezeichnet. **In der Broschüre entspricht diesen beiden Denkart das offene Schauen und der konzentrierte Blick, das lockere Denken und das strenge Denken!**

### FLÜSSIGE – KRISTALLISIERTE INTELLIGENZ

Flüssige Intelligenz bezeichnet die Fähigkeit, Schlussfolgerungen zu vollziehen, Denkprozesse ablaufen zu lassen, Querverbindungen herzustellen u.v.a.m. Kristallisierte Intelligenz ist der Ausdruck für das Wissen von Zahlen, Daten, Fakten, d.h. von „kristallisierten“ Wissensinhalten. **Die Millionen-Show prüft die kristallisierte Intelligenz, das Milliarden-Spiel eher die flüssige. Flüssige und kristallisierte Intelligenz decken sich nicht mit lockerem und strengem Denken, sondern eher mit Prozess und Struktur.**

### WICHTIGE FAKTOREN DER KREATIVITÄT

Im Folgenden werden einige Varianten des lockeren Denkens beschrieben!

#### FLÜSSIGKEIT / GELÄUFIGKEIT

Beschreibt die Fähigkeit, in kurzer Zeit viele Einfälle zu produzieren. **Dieser Kreativitätsfaktor wird im Milliarden-Spiel gefordert.**

#### UMDEFINIEREN / RAHMENWECHSEL

Damit wird die Fähigkeit gekennzeichnet, Dinge in einem anderen Licht zu sehen bzw. in einen ganz neuen Zusammenhang zu stellen. In dieser Broschüre ist es vor allem die Herausforderungssituation „fixer Ausgangspunkt und offene Ziele“, wo diese Fähigkeit zum Einsatz kommt. Wir haben vom **Produkt-Marketing** gesprochen und davon, dass wir unsere persönlichen Begabungen fruchtbar werden lassen mit den Fragen: Wo finde ich meine Berufsziele? Was bringe ich an Wissen, Erfahrung und Können mit? Was wird gesucht? Wo bestehen Chancen?

## FLEXIBILITÄT

Flexibilität kann man z.B. als die Fähigkeit bezeichnen, mit unterschiedlichen Mitteln zum Ziel zu kommen. Diesen Kreativitätsfaktor haben wir im Abschnitt „**WAS-JETZT-TRAINING**“ betont. Zur Erinnerung: Hier ging es darum, wie ein Serienheld ein bestimmtes Ziel zu erreichen, auch wenn die Mittel oder Wege dazu zunächst nicht gegeben scheinen. Das lässt sich natürlich auch auf Bildungsentscheidungen anwenden: Man glaubt, in einer Bildungs-Sackgasse zu stecken – aber bei genauerem Hinsehen eröffnen sich immer wieder Möglichkeiten, wie es weiter gehen kann.

## ELABORATION

Unter Elaboration versteht man die Ausarbeitung, Verfeinerung, Vervollkommnung, detaillierte Ausgestaltung, Verarbeitung einer Information, einer Idee, einer Alltagsroutine, eines Produktes oder einer Verhaltensweise.<sup>5</sup> Wir haben im vierten Abschnitt davon gesprochen, wie man „**ein Meister**“ werden kann: Nämlich durch Variation und Vervollkommnung der Ausführung dort, wo der Ausgangspunkt und das Ziel festgelegt sind. Übung macht den Meister, dazu gehört aber auch Genauigkeit, Mut zum Abwandeln von Gewohntem, Ausdauer, Suche nach hilfreichen Feedback und anderen Kontrollen.

## ORIGINALITÄT

Dieser Kreativitätsfaktor lässt sich am leichtesten erklären (z.B. durch die Neuartigkeit einer Idee), aber am schwersten „erzeugen“. Am besten ist es, wie schon in der Broschüre beim **Milliarden-Spiel** und beim „**Brainstorming**“ erwähnt, wenn man zunächst die Ideen fließen lässt (Flüssigkeit) und erst dann untersucht, welche Ideen brauchbar bzw. ganz neu, originell sind.

## VORSTELLUNGSFÄHIGKEIT, FANTASIE, IMAGINATION

Geniale Erfinder „sahen“ die Lösung entweder im Traum oder in ihrer Vorstellung, Fantasie greifbar vor sich. Je mehr wir innere Bilder (Imagination) der herausfordernden Situation und ihrer Lösungsmöglichkeit erzeugen können, desto kreativer werden unsere Entdeckungen, Erfindungen, Problemlösungen sein können.

## WACHE SINNE FÜR VERBESSERUNGEN

Dieser Kreativitätsfaktor wird auch Sensitivität für Probleme genannt. Gemeint ist, dass kreative Menschen Möglichkeiten für Verbesserungen dort wahrnehmen, wo anderen nichts (mehr) auffällt. Diese Fähigkeit wird zu einem gewissen Teil in der Situation „**Offene Ausgangslage - offene Ziele**“ herausgefordert. Wenn wir nicht auf etwas Bestimmtes ausgerichtet, auf eine bestimmte Wahrnehmung oder ein bestimmtes Vorhaben konzentriert sind, dann können ganz überraschende Einsichten kommen. Ein bisschen trainieren wir das – wie im Abschnitt 2 gezeigt - in der Situation der **schöpferischen Selbstorganisation**.

<sup>5</sup> Es gibt aber auch die Bedeutung von Elaborat als „Machwerk“ (eine etwas gering schätzende Bezeichnung)

## DIE WESENTLICHEN KREATIVITÄTSPHASEN

Wie die Kreativitätsforschung gezeigt hat, gibt es vier Phasen – und eine weitere kommt hinzu!

### DIE VORBEREITUNG

In dieser Phase denkt man über eine Situation nach, überlegt sich die Ausgangsposition und die Ziele.

### INKUBATION

Diesen Ausdruck kennen wir von der Medizin her: Eine Infektion steckt in uns und kommt erst nach einiger Zeit zum Ausbruch. So stecken auch die Ideen in uns, wirbeln durcheinander, machen uns etwas konfus und auch irgendwie unwohl oder belastet – bis der befreiende Einfall kommt.

### ILLUMINATION

Das ist die Erleuchtung, d.h. uns geht ein Licht auf. Die alten Griechen schrien erfreut „Heureka!“ (d.h. so viel wie „Ich hab’s gefunden!“).

### AUSARBEITUNG

Nun muss der Einfall verwertet, umgesetzt, ausgearbeitet werden.

Hier beginnt das eigentliche Terrain der

### INNOVATION

Wie wird aus einer Idee, einer Entdeckung, Erfindung etwas, das vorhandene Strukturen nachhaltig verändert? Das jeweilige geistige bzw. materielle Produkt muss der Situation entsprechend entwickelt, gestaltet, getestet, korrigiert, verbessert, bekannt gemacht und eingesetzt werden.

### GIBT ES NUR EINE BESTIMMTE KREATIVITÄT?

Der Intelligenzforscher Howard Gardner spricht von mehreren „Intelligenzen“. Vielleicht sollten wir aber den Begriff „Intelligenz“ für die allgemeine Begabung reservieren und sonst von verschiedenen Spezialbegabungen reden: Künstlerisch, sportlich, sprachlich, mathematisch, handwerklich u. v. a. m. Jede dieser Fähigkeiten lässt sich kreativ verwerten. Man könnte ein Intelligenzprofil erstellen, in dem die unterschiedliche Ausprägung der Begabung in den verschiedenen Bereichen zum Ausdruck kommt. Ebenso wäre auch ein Kreativitätsprofil möglich (mit der Fragestellung „In welchen Bereichen entwickle ich kreative Fähigkeiten?“)

## DAS IDEALE KREATIVITÄTSTEAM

Dieses setzt sich aus vier Fähigkeiten<sup>6</sup> zusammen (die natürlich für beide Geschlechter gelten):

Es gibt den so genannten *divergenten* Denker; das ist jemand, der viele Ideen produziert (siehe auch oben „*divergent*“).

<sup>6</sup> nach David A. Kolb

Weiters gibt es den *Assimilator*, der die Ideen miteinander verbindet, zu einem Ganzen zusammen fügt. Dann tritt der konvergente Denker in Aktion (s. o. „*konvergent*“). Er versucht, aus der Idee ein Produkt zu gestalten. Und schließlich kommt der *Akkommodator*. Er hat die Aufgabe, das Produkt „an den Mann zu bringen“, er muss das Produkt für den Markt interessant machen (s. o. Produkt-Marketing).

Überwiegend ist das lockere Denken der Stil des Divergers, das strenge Denken der Stil des Convergers; die beiden anderen, Assimilator und Akkommodator, zeigen eine balancierte Mischung.

Kreativität ist überall wertvoll (nicht nur wie im Demonstrationsbeispiel bei der Laufbahnplanung):  
**Mit Kreativität machen wir den Alltag bunter, mit Kreativität werden unsere Lösungen flexibler, und mit Kreativität gestalten wir unsere Probleme zu spannenden Herausforderungen!**

In dieser Broschüre haben wir nicht die vielen Kreativitätsmethoden beschrieben, die es gibt (z.B. Synektik, Brainwriting, Mind-Mapping, Assoziationsmethoden, Morphologischer Kasten u. v. a. m.). Wir haben uns auf das „lockere“ und „strenge“ Denken, auf unseren „Denktrichter“ beschränkt. Der „Denktrichter“ umfasst die wichtigste Polarität: Kreativität und Entscheidung! Lockeres und strenges Denken!

**Wir sollten daher so oft wie möglich unseren „Denktrichter“ einsetzen, mit der breiten Öffnung (lockeres Denken) und mit der schmalen Öffnung (strenges Denken)!**

### **Nie den Mut verlieren !**

Diese Motto verkündete die Bundesministerin für Unterricht, Kunst und Kultur, Dr. Claudia Schmied: Mehr als 2000 Besucher/innen setzten sich beim Festival der Kreativität und Innovation „BE CREATIVE!“, das von 9. bis 10. Oktober 2009 im Wiener Museumsquartier stattfand, mit Kreativität und Innovation auseinander. Mehr als 2000 Besucher/innen – Schülerinnen und Schüler – veranstalteten künstlerisch betonte Workshops. Die Bundesministerin betonte die Wichtigkeit der Kreativität als entscheidende Voraussetzung für Innovationen und als grundlegend für die Entwicklung persönlicher, beruflicher und sozialer Kompetenzen.

## Die modernen Medien im Dienst der Kreativität

2001 wurde im **Grundsatzertlass** des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur zur **Medienerziehung** auf die Notwendigkeit der Kreativität hingewiesen:


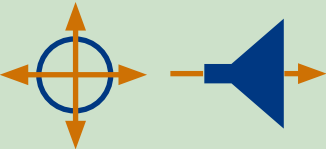
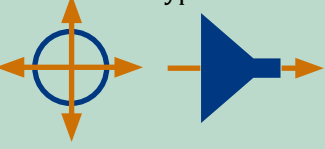

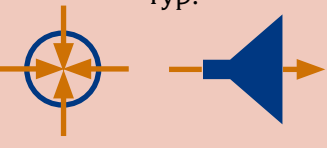
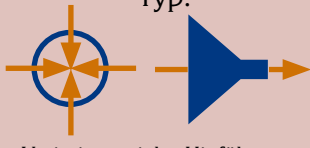
- Angesichts der Herausforderung durch die elektronischen Medien muss sich die Schule verstärkt dem Auftrag stellen, an der Heranbildung kommunikationsfähiger und urteilsfähiger Menschen mitzuwirken,
- ebenso Kreativität und der Freude an eigenen Schöpfungen anzuregen
- und sich um eine Förderung der Orientierung des Einzelnen in der Gesellschaft und die
- konstruktiv kritische Haltung gegenüber vermittelten Erfahrungen zu bemühen.

## Kreativität als Zukunftsfaktor

Einen wichtigen Erstimulus hatte bereits 1994 der Grundsatzertlass zur ganzheitlich-kreativen Erziehung gesetzt (aktualisiert am 14.8.2009 als Grundsatzertlass „Ganzheitlich-kreative Lernkultur in den Schulen“):


- Kreative Fähigkeiten sind sowohl für die Persönlichkeitsentwicklung als auch im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Bereich von großer Bedeutung.
- Die Entwicklung und Förderung kreativer Fähigkeiten sind heute wesentliche Faktoren für die Bewältigung von Zukunftsproblemen.
- Die Förderung von Kreativität, Kritikfähigkeit und Teamfähigkeit ist ein wichtiger Bildungsauftrag an die heutige Schule.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen zur Entwicklung und Anwendung eigenständiger Problemlösungs-Strategien hingeführt werden, die auf den jeweiligen eigenen Vorerfahrungen und den im Unterricht erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten beruhen.
- Spielerisches und schöpferisches Handeln haben dabei ebenso zentrale Bedeutung für Bildung und Entwicklung der Schülerinnen und Schüler wie die Dimensionen des sinnlichen, affektiven und sozialen Erfahrens.
- Ganzheitlich-kreative Erziehung in diesem Verständnis strebt Weltoffenheit, lebenslange Lernbereitschaft und Förderung von Lernfreude an.
- Die Schülerinnen und Schüler erfahren den Lernprozess in Abhängigkeit von ihrer Person und ihrer Umwelt.
- Das Zusammenwirken unterschiedlicher individueller Begabungen und Neigungen soll in fruchtbarer Weise gefördert werden und durch einsichtige und wechselnde Aufgabenteilung zu einer Palette möglichst verschiedenartiger und einander ergänzender Ergebnisse führen.


## HINWEISE FÜR LEHRENDE UND ERZIEHENDE: SITUATIONSTYPEN FÜR KREATIVITÄT UND INNOVATION


SITUATIONSTYPEN FÜR KREATIVITÄT UND INNOVATION	Unbestimmtes, offenes Ergebnis	Bestimmtes, geschlossenes Ergebnis
Unbestimmte, offene Ausgangslage 	Typ:  kreatives, offenes Entdecken	Typ:  Einfallsreiche Wahl beim Ausgangspunkt für ein bestimmtes Lern- oder Verhaltensziel
Bestimmte, geschlossene Ausgangslage 	Typ:  Kreatives Erkunden der Möglich- keiten einer bestimmten Situation	Typ:  Variationsreiche Hinführung zu einem bestimmten Ziel


### PÄDAGOGISCHE CHANCEN

Alle SITUATIONSTYPEN ermöglichen Kreativität

TYP  ist die offenste, kreativste Situation. Hier ist nichts festgelegt.

TYP  wären z.B. Aufgabenstellungen, bei denen zwar der Endpunkt festliegt, die Kreativität aber in der Wahl des Ausgangspunktes und des Weges dahin besteht.

TYP  bietet kreative Möglichkeiten in der Art: Von einem Fixpunkt ausgehend zu verschiedenen Zielen gelangen.

TYP  ist zwar die strikte Verbindung zwischen einem fixen Ausgangspunkt zu einem ebenso fixierten Endpunkt, aber auch hier ist Kreativität möglich: In der Anwendung der vollzogenen Strategie. Denn wenn auch Anfangs- und Endpunkt fixiert sind, wie das Basislager und der Gipfel, so kann der Gipfelsturm doch auf verschiedenen Routen stattfinden.

## PÄDAGOGISCHE GEFAHREN

Bei allen SITUATIONSTYPEN ist auch die Verhinderung von Kreativität möglich.



erfordert eine zweckfreie, spielerische Atmosphäre. Jede zu früh erfolgende Nutzenerwägung engt den Ideenraum vorzeitig ein. **Die zu frühe Verzweckung kann auch die Forcierung der Schlüsselqualifikation Kreativität sein.** Der Nutzen übertönt hier die spielerische Komponente, die Markt- und Modulatorientierung erdrückt die künstlerische Improvisation. Dabei ist die Geschichte der Erfindung voll von **Zufällen** (z.B. die Erfindung der Teflonbeschichtung, des Tesa-Films für Sportpflaster, der Post-it-Haftnotizen u. v. a. m. Teflon z.B. hatte einen weiten Weg von einer bei Zimmertemperatur verdickten Kühlflüssigkeit bis zum Antikorrosionsmittel für militärische Zwecke und schließlich zum Einsatz als Bratpfannen-Beschichtung).



kann an  **kreativer Freude einbüßen, wenn z.B. Wettkampfbedingungen (Outputmenge, Geschwindigkeit, ...) Stress erzeugen.** Zwar gilt es als ein Maß von Intelligenz, in neuartigen Situationen rasch Lösungen zu finden. Aber Kreativität hat ihre eigene Zeit. Lange Pausen, Einfallsleere können durch plötzliche Ideenblitze durchbrochen werden.



bleibt unterhalb der möglichen Ergebnisvielfalt z.B. durch **Regeln der Konformität** oder implizite Voraussetzungen. (Die Lösung des Gordischen Knotens durch den Schwerthieb Alexanders stellt allerdings ein Extrembeispiel für das Ausbrechen aus dem Erwartungskontext dar.)



ist nicht so festgelegt, wie es aussieht. Der Weg von einem bestimmten Ausgangspunkt zu einem bestimmten Ziel kann unterschiedlich gestaltet werden. **Wenn man allerdings diese Freiheit der Gestaltung nicht nützt, dann wird es öde.**

## JEDER SITUATIONSTYP IST EINE KREATIVE PÄDAGOGISCHE HERAUSFORDERUNG

**HERAUSFORDERUNG**  : Offen sein für Neues – alles ist möglich!

- Wie schon weiter oben ausgeführt, ist diese Situation die offenste. Das Problem oder besser die Herausforderung des Freiraums, der Freizeit „springt“ uns nicht nur im Urlaub an, sondern auch dann, wenn beispielsweise der Fernseher streikt. Was jetzt tun? Viele Menschen betrachten die nun eintretende offene, unbestimmte Situation mit Sorge vor der Langeweile, die als Feind, der vertrieben, bekämpft werden muss. Sie suchen zwanghaft nach Möglichkeiten, die Zeit „totzuschlagen“. Freizeitclubs bieten an, die Sorge um die freie Zeitgestaltung abzunehmen. Von früh bis spät gibt es Programme, Animationen, sodass die „lange Weile“ überhaupt nicht mehr in Erscheinung tritt. Aber tatsächlich ist die als Langeweile geschmähte Zeit die „Funkstille“, aus der eigene schöpferische Ideen aufsteigen können, wenn wir offen sind für Neues; wenn wir uns nicht davor fürchten, dass „alles“ möglich ist, weil „nichts“ festgelegt ist.
- Je freier die Ausgangssituation und das Ergebnis sind, desto mehr muss der Mensch sein Inneres, seine Werte, seine Interessen, sein Wissen und Können als Maßstab heran ziehen. Somit wird diese Situation zur Herausforderung für Schüler/innen, sich ihrer Individualität und Wertpositionen bewusst zu werden.

**Die pädagogische, psychologische Herausforderung besteht hier darin, Gelegenheiten für freie Selbst-Gestaltung zu bieten.**

**HERAUSFORDERUNG**  : Alle Wege führen nach Rom

- Bei diesem Situationstyp ist das Ziel klar definiert, aber auf welchem Weg, mittels welcher Methode (das Wort Methode kommt aus dem Griechischen meta hodos, soviel wie: einem Weg folgen) wir hinkommen, ist offen gelassen.

**Die Herausforderung besteht hier darin, Mut zu machen, das jeweilige Ziel auf unterschiedliche Weise anzupfeilen. Im pädagogischen Bereich wäre das etwa die Frage:**

**Welche Methoden kann man z.B. einsetzen, um eine bestimmte Leistung zu erbringen?**

**Psychologisch interessant ist dagegen die Frage: Auf welche Art können wir das Beziehungsklima in der Klasse, in der Schule, im Studium noch freundlicher und offener gestalten?**

**Wie können wir Außenseiter in die Gemeinschaft herein holen?**

**Mit welcher Methode kann ich mir einen bestimmten Lernstoff am besten einprägen?**

**Auf welchen Wegen kann ich zu meinem individuellen Bildungsziel gelangen?**

## HERAUSFORDERUNG : Kundschafter unterwegs!

- Die Situation ist vergleichbar mit einem **Abenteuerlauf** – **der Ausgangspunkt ist fix, aber wer wohin läuft und was er/sie dabei entdeckt und wohin er/sie dann gelangt, ist völlig offen.** Ein derartiger Situationstyp ergibt sich z.B. in der Kunstbetrachtung:
- Ein Gegenstand wird aus unterschiedlichsten Perspektiven betrachtet, abgebildet, fotografiert.
- Ebenso liegt diese Situation dann vor, wenn es darum geht, ein bestimmtes Produkt zu vermarkten: Was kann man alles damit machen? Hier ergibt sich sofort ein Bezug zur Bildungsberatung:

**Pädagogische Herausforderung: Was kann ich mit einem bestimmten Begabungsprofil alles machen, welche Bildungswege sind für mich mit meinen Stärken und Schwächen sinnvoll?**

- Ungewöhnlich erscheint in diesem Zusammenhang vielleicht die Idee der Materialverwertung: Aber auch hier geht es um die Frage: Was mache ich mit dem, was ich sonst wegschmeißen würde?
- Übertragen auf die Schule: Wie und wo kann ich nicht verwendete Ideen verwerten?

## HERAUSFORDERUNG : Der Weg ist das Ziel!

- „**Der Ton macht die Musik!**“ So lautet ein oft verwendetes Sprichwort. Es besagt, dass es oft mehr auf das **Wie** ankommt als auf das **Was!** Beispiel:
- Ein Theaterstück wird aufgeführt, die Rollen sind fix, die Texte sind fix, die Ausgangslage ist fix, das Ende ist fix. Aber was die Schauspieler aus der Stegreifrolle machen, wie sie den Text betonen, interpretieren, das ist der wichtige Freiraum, der über Applaus oder Buh-Rufe bei einer Aufführung entscheidet. Dieser Situationstyp ist also nicht so eingeeengt wie es scheint. Zwar sind der Ausgangspunkt und der Endpunkt fix, aber wie man sich dazwischen bewegt, ist frei. Freilich kann auch der Weg fixiert sein, z.B.
- wenn jemand sich das Bein gebrochen hat und es um die Wiederherstellung geht und die Operation in ganz bestimmter Weise zu erfolgen hat. In dieser fixierten Form liegt die Herausforderung weniger auf der Kreativität und mehr auf Präzision. Aber wir kennen auch aus der Medizin viele Beispiele, wo eine kreative Abänderung der Methode mit Erfolg versucht wurde.

**Die Herausforderung liegt hier in der Variation, der Einübung, Gestaltung, Verfeinerung der Methode. Das trifft besonders die musischen Bereiche oder die Handgeschicklichkeit im Werken. Aber strategische Kreativität kann auch in anderen Leistungsgebieten zum Einsatz gelangen.**

**Z.B.: In der Mathematik: schneller, sicherer, eleganter vorgehen.**

**In sprachlichen Fächern: Konkretere, treffendere Worte finden, für das, was man ausdrücken will.**

**In der Philosophie: Umfassender, klarer, zielführender, logischer denken und formulieren.**

## **NOCHMALS: WARUM MEHR KREATIVITÄT?**

1. Weil das Ausruhen auf dem Erreichten nicht der Weiterentwicklung dient, weder der persönlichen noch der einer Gesellschaft/Kultur/eines Landes.
2. Der Mensch ist ständig gefordert, sich persönlichen, wirtschaftlichen Herausforderungen zu stellen, Anpassungsleistungen zu vollziehen, Verbesserungen vorzunehmen.
3. Das kann nur dann optimal und zum Nutzen aller gelingen, wenn Kinder von Geburt an lernen, ihre Sinne weit zu stellen/offen zu halten, die Chance erhalten, die Fähigkeiten, die in jedem stecken, kennenzulernen, auszubauen, spielerisch mit Wissen umzugehen und Wissen und Erfahrungen miteinander vernetzen lernen.
4. Ein weit gestellter Blick, Offenheit ist die Voraussetzung für eine breite Wissensaufnahme.
5. Wissen beruhigt, weil man auf Fragen die richtige Antwort weiß (siehe **Millionen-Show**), Wissen ist eine solide Basis, weil einem niemand so leicht etwas vormachen kann. Man ist nicht so leicht manipulierbar, Wissen ist daher Schutz vor Manipulation und gibt Sicherheit. Wissen und Offenheit schützt auch vor Intoleranz.
6. Aber ein breites Allgemeinwissen oder ein ganz großes Spezialwissen alleine reichen für Weiterentwicklungen nicht aus. Denken, das nur linear ist und nicht kreativ den Kontext berücksichtigt, kann schaden, wenn es um Problemlösungen geht. Nicht zuletzt deswegen wünschen wir uns von Menschen in Führungspositionen Weitsicht und Umsicht.
7. Für schwierige Lösungsfindungen braucht es immer einen offenen, kreativen Zugang, der Fähigkeit vom konzentrierten Blick auf eine Problemstellung zu einer weit gestellten, umfassenden Sichtweise zu wechseln bzw. dazwischen hin- und her zu pendeln, Analogien zu anderen Fragestellungen (vielleicht in ganz anderen Bereichen) zu finden, um schließlich Zusammenhänge wahrzunehmen, Konsequenzen abschätzen zu können und die bestmögliche Lösung zu erarbeiten.
8. Dies betrifft ganz persönliche Bildungs- bzw. Berufsentscheidungen (siehe z.B. das persönliche „Produkt-Marketing“, oder das Was-Jetzt-Training für Bildungsfragen in dieser Broschüre) genauso wie Lösungsentwicklungen in hoch spezialisierten Wissensbereichen.

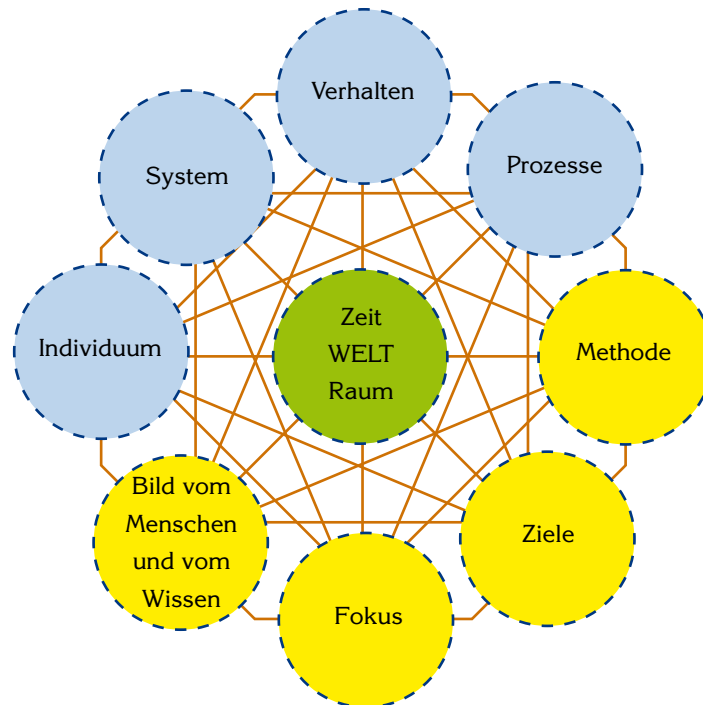
9. Kreativität ist die Voraussetzung für kontinuierliche Weiterentwicklung. Sie muss gefördert werden, im Persönlichkeitsbereich, im Bildungsbereich, überall.
10. Das **Milliarden-Spiel** ist ein Symbol dafür, eingeschliffene Denkbahnen zu verlassen, andere Sichtweisen einzunehmen, sich neuen Ideen/Einfällen zu öffnen, um Handlungsspielräume zu erweitern und die sich ergebenden neuen Chancen ergreifen zu können, neben dem strengen Denken auch das lockere Denken zuzulassen, neben dem „Kopf“ auch den „Bauch“ mitreden lassen. Unsere Kreativität ist unsere Zukunft. Kreativität ermöglicht Innovation. Kreative Köpfe braucht das Land.

### **DAS MIND-MODELL ALS INNOVATIONSGENERATOR**

Das Modell von Franz Sedlak besteht aus der Überlegung, dass sich alles aus zehn Perspektiven betrachten lässt – und dass man diese Perspektiven auf unterschiedlichste Weise zueinander in Beziehung bringen kann. Damit ergibt sich die Möglichkeit, das MIND-Modell als Qualitätsraster, als Kreativitäts-Impuls, als Kontroll-Instrument zu verwenden. Dieses vielfach publizierte Modell kann gleichermaßen für die Konzipierung von neuen Ideen als auch für die Konkretisierung, Operationalisierung dieser Ideen, d.h. zur Generierung von Innovationen eingesetzt werden. Die zehn Perspektiven (oder auch Ebenen, Datenbereiche) sind:

0. Fokus/Abstraktionsgrad (Sieht sich der Beobachter alles aus unmittelbarer Nähe oder aus höherer Warte an? Wird ein Mikroskop oder ein Fernrohr verwendet?)
1. Theorie-Praxis/Zielperspektive (Was will man ins Visier nehmen?)
2. Wissenschaftstheorie/Anthropologie (Wer ist der Beobachter?)
3. Methodik (Wie und womit wird beobachtet?)
4. Zeitperspektive (Wird der Blick auf Vergangenes, Gegenwärtiges oder Zukünftiges gerichtet?)
5. Raumperspektive (Welche Orte werden beobachtet?)
6. Individuum (Was wird beobachtet: Gedanken, Gefühle, körperliche Empfindungen, Handlungsstrategien?)
7. System (In welcher Umgebung steht das Beobachtete?)
8. Prozess-Ebene (Was passiert im Beobachter und zwischen mehreren Beobachtern?)
9. Verhaltensmanifestationen (Was tut der Beobachter aufgrund seiner Beobachtungen?)

### Das MIND-Modell wissenschaftlich betrachtet



Im grünen Kreis im Zentrum stehen die Bereiche Zeit und Raum, d.h. „die Welt“. Die vier gelben Kreise markieren das Formalobjekt (das WIE der Herangehensweise an die Erforschung und spezifische Betrachtung eines Untersuchungsobjektes), die vier blauen Kreise das Materialobjekt (das spezifische WAS, das man beobachtet, das sind die untersuchten Objekte, Gegenstände, Inhalte, Teile der Realität). Die Strichlierung weist hin auf die Durchlässigkeit der Definitionen (= Abgrenzungen). Jeder Bereich hat Beziehung zu jedem anderen, Teilbeziehungen (zwischen 2, 3 und mehr Bereichen) können heraus gegriffen und gesondert untersucht werden.

Die Buchstaben von „MIND“ bedeuten: **M**atrix (d.h. die Anordnung von Inhalten in Tabellenform) **I**diografischer (individueller) und **N**omothetischer (allgemeingültiger) **D**atenbereiche.

Das MIND-Modell ist als forschungstimulierendes, praxisbegleitendes und als bewusstseinsstrukturierendes Instrument (und damit indirekt auch verhaltens- und erlebensmodifizierendes) im Lebensbereich Schule gut einsetzbar und erleichtert die gezielte Analyse, Deskription und Veränderung von Problemfeldern, sowie die Stimulation von Optimierungen. Das von SEDLAK entwickelte MIND-Modell kann heuristisch (suchend), hypothesengenerierend, forschungstimulierend, aber auch als kritische Checkliste zur Überprüfung von Vorhaben oder als Checkliste für alle notwendigen Operationalisierungsschritte eingesetzt werden. Jede Variable kann mit jeder anderen in Wechselwirkung treten, jede Variable kann als unabhängige oder abhängige angesetzt werden,

idiografisch (individuell) oder nomothetisch (regelmäßig, gesetzmäßig), sowie auch rationalistisch oder empirisch erschlossen werden.

0. Fokus/Abstraktionsgrad	
1. Theorie-Praxis/ Zielperspektive	<b>FORMALOBJEKT</b>
2. Wissenschaftstheorie/Anthropologie	
3. Methodik(Beobachten – Beschreiben – Bewerten – Befolgen)	
4. Zeitperspektive	<b>WELT</b>
5. Raumperspektive	
6. Individuum	<b>MATERIALOBJEKT</b>
7. System	
8. Prozess-Ebene	
9. Verhaltensmanifestationen	

### Innovative Fragen mit dem MIND-Modell

0. Was kann ich weglassen, reduzieren, ersetzen, besonders betonen, übertreiben, welchen Ausschnitt kann ich näher unter die Lupe nehmen? Oder welchen größeren Überblick kann man gewinnen?
1. Welche neuen Ziele kann man anstreben?
2. Was will ich erreichen und was ergibt sich daraus für den Menschen?
3. Wie will ich Neues erkennen? Welche Methoden wurden noch nicht verwendet?
4. Wie kann ich zeitliche Vorgaben – Vergangenes, Zukünftiges – variieren und nützen, wann und wo könnte die Idee besonders wichtig sein?
5. Wie kann ich räumliche Vorgaben variieren, nützen etc.?
6. Welche bisher in einem bestimmten Bereich noch wenig beachtete Seiten des Menschen möchte ich ansprechen – psychische, körperliche, auf das Verhalten bezogene, strategische?
7. Wie ist der systemische Aspekt, welche Wechselwirkungen gibt es, die auf eine neue Art genützt werden können? Wie wäre alles in einer anderen Umgebung? (System)
8. Welche Vorgänge innerhalb und zwischen Menschen sollen innovativ betrachtet werden? (Prozesse)
9. Welche Verhaltensweisen kann man variieren, z.B. konstruktiv, destruktiv...? (Verhaltensmanifestationen).

Bei jeder dieser Perspektiven lässt sich lockeres und strenges Denken einsetzen.

## Erfindungen betrachtet mit dem MIND-Modell

Es handelt sich um Beispiele, die sich den oben dargestellten 10 Perspektiven zuordnen lassen, wobei bedacht werden muss, dass das MIND-Modell einen Qualitätsraster bildet und die Qualität von Ideen und Innovationen darin besteht, in allen zehn Perspektiven durchdacht zu sein. Die nachfolgende Zuordnung ist daher nur als eine Akzentuierung, mögliche Hervorhebung zu betrachten.

- ad 0) Welchen größeren Überblick kann man gewinnen, z.B. weit Entferntes heran holen (→Teleskop), wie kann ich einen Teil näher betrachten (→ Mikroskop)
- ad 2) Welche Methoden wurden noch nicht verwendet, z.B. Sehen durch Fühlen (→Blindenschrift)
- ad 4) Wie kann ich zeitliche Vorgaben variieren, z.B. Schlittschuhfahren im Sommer (→ Rollschuhe).
- ad 5) Wie kann ich räumliche Vorgaben variieren, z.B. die Telefonzelle überall dabei haben (→ Handy), oder z.B. nicht auf der Erdoberfläche fahren, sondern unterhalb (→U-Bahn).
- ad 7) Welche Vorgänge zwischen Menschen sollen innovativ betrachtet werden, z.B. der gegenseitige Tausch von Gütern (→Geld)
- ad 9) Welche Verhaltensweisen kann man variieren, z.B. im Sport Spannung statt Bewegung (→Isometrisches Training), ganz langsame Bewegung (slow motion training)

## Innovative Projekte der Schulpsychologie-Bildungsberatung

Man kann nicht nur wie oben zumeist technische Erfindungen mit dem MIND-Modell analysieren. Auch geistige Anregungen, z.B. pädagogische, psychologische Innovationen kann man damit anschaulich machen. Angeführt sind die Projektnummern und Projekttitle. Genauer kann man nachlesen unter [http://www.schulpsychologie.at/uploads/media/inno\\_bro\\_01.pdf](http://www.schulpsychologie.at/uploads/media/inno_bro_01.pdf). Hier sind die einzelnen Projekte beschrieben.<sup>8</sup> In die nachfolgende Aufstellung wurden nur jene Ideen aufgenommen, die auch strukturelle Änderungen im Sinne der Nachhaltigkeit nach sich zogen.

### Themenkreis „Institutionelle Kooperationsförderung“

- |      |  |            |
|------|--|------------|
| 04   | Postgraduale Fortbildung für Schulärzt/innen | Wien       |
| 18   | Pädagogischer Panther                        | Steiermark |
| o.N. | Das Wiener Netzwerk gegen sexuelle Gewalt    | Wien       |

### Themenkreis „Führungskräfteauswahl“

- |      |  |                |
|------|--|----------------|
| 32   | Führungskräfteauswahlverfahren                             | Oberösterreich |
| o.N. | Empirische Studie zum Kärntner Schulleiterauswahlverfahren | Kärnten        |

<sup>8</sup> Die gebundene Broschüre: Effektiv-Innovativ-Präsent: Innovative Projekte der Schulpsychologie-Bildungsberatung bmbwk Wien 2003 ist bereits vergriffen.

### **Themenkreis „Gesundheit/Suchtprävention“**

- |    |   |                |
|----|---|----------------|
| 38 | „Streetwork“ für gefährdete Jugendliche in Oberwart<br>als Sucht- und Kriminalitätsprävention | Burgenland     |
| 47 | Arbeitskreis „Gesunde Schule“   | Tirol          |
|    | o.N. Anti-Raucher-Kampagne  | Vorarlberg     |
|    | o.N. Kriseninterventionsmodell des Suchtvorbeugungsmodells                                    | Oberösterreich |

### **Themenkreis „Hochbegabung“**

- |    |   |                  |
|----|---|------------------|
| 23 | Begabtenförderung an der Lernambulanz Steyr   | Oberösterreich   |
| 24 | Schulpsychologisches Netzwerk für Hochbegabte   | Oberösterreich   |
| 42 | Begabtenförderung in Mathematik<br>unter Nutzung kognitionspsychologischer Kenntnisse | Salzburg         |
| 49 | Sommerakademie für hochbegabte VS-Schüler/innen in NÖ.                                | Niederösterreich |
| 64 | WERKSTATT junger TALENTE  | Oberösterreich   |
| 65 | Hochbegabtenförderung von Volksschulen  | Oberösterreich   |

### **Themenkreis „Verhaltensschwierigkeiten“**

- |    |  |                   |
|----|--|-------------------|
| 06 | Schulpsychologische Klassenintervention:<br>Erarbeitung von Regeln für das Miteinander einer 1. Klasse AHS                     | Wien              |
| 07 | Mediationsteams an Schulen   | Wien              |
| 19 | Befindlichkeitsfragebogen für Schüler/innen  | Steiermark        |
| 20 | Handlungsleitfaden für Pädagog/inn/en zum Umgang<br>mit speziellen Problemsituationen  | Steiermark        |
| 29 | Psychosoziales Netzwerk an AHS und BMHS  | Oberösterreich    |
| 33 | Erarbeitung einer Handreichung für die Vorarlberger Schulpsycho-<br>log/inn/en zum Thema „Krisenintervention – Schülersuizid“  | Vorarlberg        |
| 35 | Selbstsicherheitstraining für Schüler/innen m. Verhaltensauffälligkeiten   | Vorarlberg        |
| 37 | Lehrer-Schülerkonferenzen in schwierigen Oberstufenklassen   | Burgenland        |
| 41 | Interdisziplinäres Beratungsteam in Zusammenhang mit der<br>Administration schwieriger Verhaltenssituationen bei Schüler/innen | Salzburg          |
| 50 | Teamsupervision für Beratungslehrer/innen  | Niederösterreich  |
| 60 | Kooperation mit dem Innenministerium<br>(Kriminalpolizeilicher Beratungsdienst) zur Gewaltprävention                           | BUNDESMINISTERIUM |
|    | o.N. Das Projekt „Peer- Mediation an Wiener AHS“   | Wien              |
|    | o.N. Das Tutoren-Projekt am Gymnasium Bad Ischl  | Oberösterreich    |

### Themenkreis „Leistungsfähigkeit/-störungen“

- |      |   |                  |
|------|---|------------------|
| 21   | Schulisches Organisations- und Kooperationsmodell zur Förderung von Kindern mit LRS   | Oberösterreich   |
| 25   | „Mozarteffekt“ und Förderung der räumlichen Intelligenz: sofortige Visualisierung einer Leistungsverbesserung mittels EEG-Biofeedback | Oberösterreich   |
| 52   | Früherkennung von Teilleistungsschwächen  | Niederösterreich |
| o.N. | Simulationsuntersuchung über Kognitive Visuospatale Leistungen  | Vorarlberg       |

### Themenkreis „Bildungsberatung“

- |      |  |                   |
|------|--|-------------------|
| 36   | Burgenländischer Berufsorientierungspass für Schüler und Schülerinnen der 8. Schulstufe          | Burgenland        |
| 63   | Bildungswege in Österreich (in Englisch, Französisch, Serbisch, Kroatisch, Türkisch, Slowenisch) | BUNDESMINISTERIUM |
| o.N. | Regionales Bildungsmanagement  | Kärnten           |

## Betrachtung der schulpsychologischen Innovation mit dem MIND-Modell

### **Ebene 0 Welchen Ausschnitt kann ich näher unter die Lupe nehmen?**

Simulationsuntersuchung über Kognitive Visuospatale Leistungen

### **Ebene 1 Welche neuen Ziele kann man anstreben?**

Arbeitskreis „Gesunde Schule“

Antiraucherkampagne

### **Ebene 2 Was will ich erreichen und was ergibt sich daraus für den Menschen?**

Führungskräfteauswahlverfahren

### **Ebene 3 Wie und womit wird beobachtet?**

Früherkennung von Teilleistungsschwächen

„Mozarteffekt“ und Förderung der räumlichen Intelligenz: sofortige Visualisierung einer Leistungsverbesserung mittels EEG-Biofeedback

### **Ebene 4 Wie kann ich zeitliche Vorgaben – Vergangenes, Zukünftiges – variieren und nützen, wann und wo könnte die Idee besonders wichtig sein?**

Sommerakademie für hochbegabte VS-Schüler/innen in NÖ

### **Ebene 5 Wie kann ich räumliche Vorgaben variieren, nützen etc.?**

Regionales Bildungsmanagement

**Ebene 6 Was wird beobachtet: Gedanken, Gefühle, körperliche Empfindungen, Handlungsstrategien?**

Postgraduale Fortbildung für Schulärzt/innen

**Ebene 7 Wie ist der systemische Aspekt, welche Wechselwirkungen gibt es, die auf eine neue Art genützt werden können? Wie wäre alles in einer anderen Umgebung?**

Schulpsychologisches Netzwerk für Hochbegabte

Schulisches Organisations- und Kooperationsmodell zur Förderung von Kindern mit LRS

**Ebene 8 Welche Vorgänge innerhalb und zwischen Menschen sollen innovativ betrachtet werden?**

Teamsupervision für Beratungslehrer/innen

Kooperation mit dem Innenministerium (Kriminalpolizeilicher Beratungsdienst) zur Gewaltprävention

**Ebene 9 Welche Verhaltensweisen kann man variieren, z.B. konstruktiv, destruktiv...?**

Schulpsychologische Klassenintervention:

Erarbeitung von Regeln für das Miteinander einer 1. Klasse AHS

Das Projekt „Peer-Mediation an Wiener AHS“

Handlungsleitfaden für Pädagog/inn/en zum Umgang mit speziellen Problemsituationen

### **Der Weg von der Idee zum innovativen Produkt**

ist nicht kurz, er verläuft über die Stufen der **Produktgestaltung, Produkttestung, Produktwerbung, Produktvermarktung.**

Ähnliche Prozesse werden als **Veränderungsmanagement (Change Management)** beschrieben. Interessant ist das sogenannte Wertemanagement<sup>9</sup>: Zunächst geht es um die Kodifizierung der grundlegenden Ideen, d.h. um eine einheitliche sprachliche Formung, sodass jeder weiß, wovon gesprochen wird.

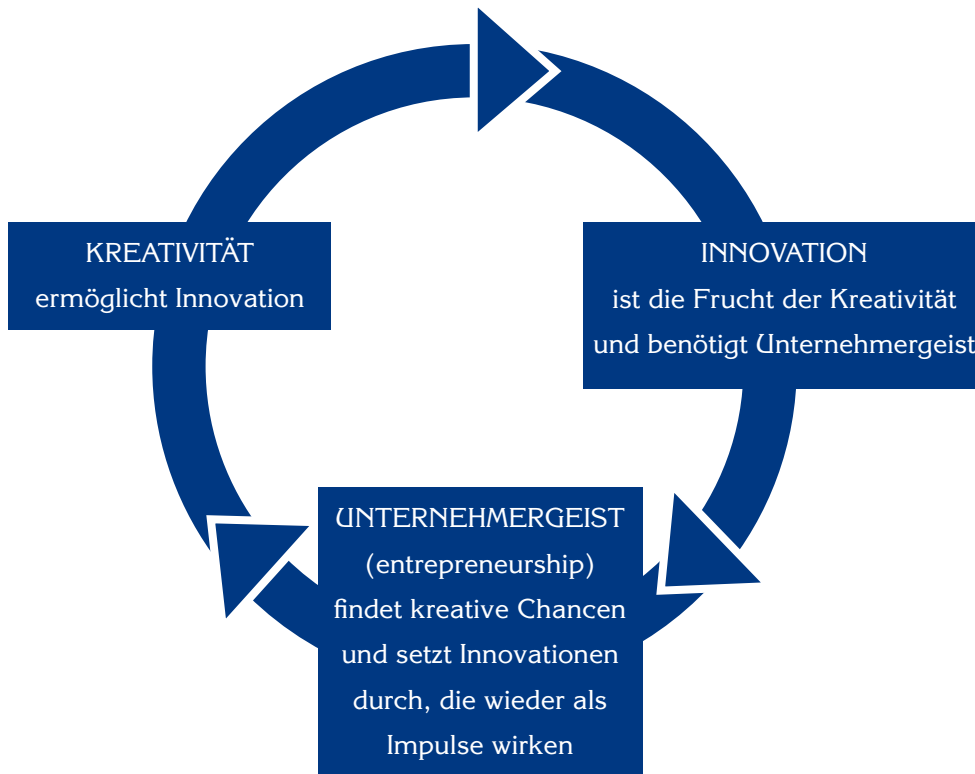
Dann folgt die **Kommunizierung**: Die Ideen müssen allen Betroffenen so anschaulich und praktisch wie möglich nahe gebracht werden, damit sich jeder damit identifizieren kann.

Nun geht es um die **Implementierung** im jeweiligen System: D.h. der berufliche und private Alltag bietet viele Situationen für die Realisierung der als grundlegend erkannten bzw. bestimmten Werte. Es geht um die täglichen Chancen der Verwirklichung der Werte.

Schließlich geht es um die **organisatorische Integration**: Welche Strukturen im System können gebildet oder so umgeformt werden, dass eine ständige Beachtung der gewählten Werte möglich ist?

<sup>9</sup> Siehe dazu Wieland J (Hg) (2004) Wertemanagement. Hamburg: Murmann -Verlag

## EIN ENERGIE-WIRBEL: KREATIVITÄT, INNOVATION, UNTERNEHMERGEIST



### RESÜMEE

Wir brauchen klare Strukturen, eindeutige Antworten, konsequentes Handeln, strategisches Vorgehen, damit wir Sicherheit, Nachhaltigkeit und Orientierung gewinnen, d.h. wir brauchen Rationalität, strenges Denken!

Aber wir brauchen auch Vielfalt, Abwandlung, Alternativen, Einfälle, Ideen, Fragen mit vielen Antwortmöglichkeiten, Öffnungen, damit wir uns, unsere Persönlichkeit, unsere Gemeinschaft weiter entwickeln können und unsere Umwelt im wahrsten Sinne „wachsen“ lassen können. Das ist die Urbestimmung von der Schaffenskraft, d.h. der „Kreativität“.

Wir alle tragen dazu bei!

Auflösung: Es gibt keinen „strengen“ Grund für die gewählte Zahl 108. Sie verdankt sich einem „lockeren“ Einfall. Vielleicht hat dieser kleine Spaß aber demonstrieren können, dass Rätsel Neugierde erwecken. Neugierde ist einer der wichtigsten Lern- und Kreativitätsmotoren. Der Autor hat bei einem kurzen Einsatz strengen Denkens herausgefunden, dass sich 108 ergibt, wenn man 12 mit 9 multipliziert. Aha! Aber - was fängt man damit an?

# Z I E L →

## Z I E L = Strukturierte Brainstorming-Methode von Franz Sedlak

Die strukturierte Brainstorming-Methode besteht darin, „lockeres und strenges“ Denken gezielt miteinander zu verknüpfen. Zunächst notiert jede/r Teilnehmer/in allein Stichworte zum Gruppenthema (Ziele, Informationen, Erfahrungen, Lösungsvorschläge). Dann werden die Einzelergebnisse Schritt für Schritt in die Gruppe eingebracht! Alle lesen ihre Ziele vor. Man muss sich nun zunächst über das Ziel einigen. Dann werden alle notwendigen Informationen ausgetauscht bzw. eingeholt. Nun liest man die Einfälle vor und notiert dabei gleich die Assoziationen der anderen. Jede/r liest seine/ihre Lösungsvorschläge vor. Aus allen Einfällen wird schließlich eine Lösung ausgewählt. Die geschilderten Abläufe können mehrmals auch in kleineren Schleifen durchgearbeitet werden; Individualphasen und Gruppenphasen sind je nach Bedarf abzuwechseln.

**Z:** Ziele, Aufgaben, Problemstellungen, Fragen (worum geht es meiner Meinung nach hier und jetzt?)

**I:** Informationen, die man einbringt (was weiß ich und sollte den anderen mitteilen?)  
Informationen, die man benötigt (was muss ich wissen, um besser mitmachen zu können?)

**E:** Einfälle, Ideen, Anregungen (welche noch ungefilterten Impulse sind in mir/ in unserer Gruppe aufgeblitzt?)

**L:** Lösung (für welche bestimmte Idee/n entscheide ich mich/entscheiden wir uns?)

## THEMA: PROFESSIONALISIERUNG

Die bunte Reihe innerhalb der Broschüren der Abt. Schulpsychologie-Bildungsberatung im Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur widmet sich Themen, die in einem umfassenden Zusammenhang mit der Professionalisierung<sup>1</sup> im Lehrberuf gesehen werden können.



### Personal Mastery, Kollegialität



### Reflexions- und Diskursfähigkeit



### Differenzfähigkeit

<sup>1</sup> Die angeführten Kompetenzfelder wurden von der AG „Entwicklung von Professionalität im internationalen Kontext“ (EPIK) des BMUKK konzipiert.

## **SCHULPSYCHOLOGIE-BILDUNGSBERATUNG IM BUNDESMINISTERIUM FÜR UNTERRICHT UND IN DEN LANDESSCHULRÄTEN/STADTSCHULRAT FÜR WIEN**

### **BMUKK**

Abteilung Schulpsychologie-Bildungsberatung, Freyung 1, 1014 Wien,  
01/53120-2580 bis 2584, sowie 2533 (Psycholog. Gesundheitsförderung), 2590 (Schul-Info)  
schulpsychologie@bmukk.gv.at

### **LSR für Burgenland**

7001 EISENSTADT, Kernaustieg 3, 02682/710/131, Hofrat Dr. Werner Braun (ab 1.12. 2009 im Ruhestand).

### **LSR für Kärnten**

9020 KLAGENFURT, Kaufmannngasse 8, 0463/56 6 59, Hofrat Dr. Gert Lach

### **LSR für Niederösterreich**

3109 St. Pölten, Rennbahnstraße 29, 02742/280-4700, Hofrätin DDr. Andrea Richter

### **LSR für Oberösterreich**

4041 LINZ Postfach 107, Sonnensteinstraße 20, 0732/7071-2321, Hofrätin Dr. Agnes Lang

### **LSR für Salzburg**

5026 SALZBURG, Aignerstraße 8, 0662/8083-4221, Mag. Helene Mainoni-Humer

### **LSR für Steiermark**

8015 GRAZ, Körblergasse 23, 0316/345/199, Hofrat Dr. Josef Zollneritsch

### **LSR für Tirol**

6020 INNSBRUCK, Müllerstraße 7, 0512/57 65 61, Hofrat Dr. Hans Henzinger

### **LSR für Vorarlberg**

6900 BREGENZ, Bahnhofstraße 12, 05574/4960-211, Hofrätin Dr. Maria Helbock

### **SSR für Wien**

1010 WIEN, Wipplingerstraße 28, 01/52-525/77505, Hofrätin Dr. Mathilde Zeman

## DAS PROFIL DER SCHULPSYCHOLOGIE-BILDUNGSBERATUNG

### > Vision

Die Schulpsychologie-Bildungsberatung ist immer vielseitiger in das Schulsystem integriert und steht immer effektiver Schüler/innen und deren Bezugspersonen sowie Lehrenden zur Verfügung: bei der Suche nach psychologischen Problemlösungen, Einsichten, Erfahrungen und deren Umsetzung im jeweiligen Feld. Sie fördert die individuelle, soziale und organisatorische Entwicklung im Bildungsbereich von den Grundlagen bis zur Kreativität und Innovation!

### > Leitbild

**Expertenwissen:** Die Schulpsychologie-Bildungsberatung hat Konzepte für optimale Bildungslaufbahnplanungen, aber auch für die kreative Persönlichkeitsentwicklung bei besonderen Begabungen, in schwierigen Problem-situationen oder herausfordernden Lebenslagen.

**Qualifizierte Präsenz:** Optimales Ressourcenmanagement ermöglicht der Schulpsychologie-Bildungsberatung Prioritäten nach Dringlichkeit zu setzen und so die unter den bestehenden Personalbedingungen bestmögliche Kontakthaltung mit der Schule zu leisten (z.B. durch Sprechtage, durch Weitergabe von psychologischem Wissen und System- bzw. Einzelfall-Beratung bei Lehrer/innenkonferenzen z.B. bei Gewaltproblemen an der Schule). Sie bietet **verlässliche Hilfeleistung durch gesetzliche Verankerung im Schulsystem.**


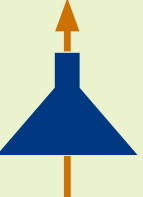
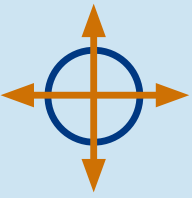
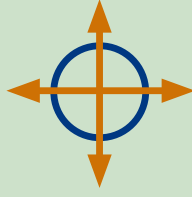

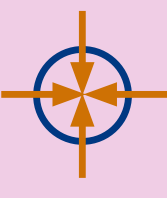




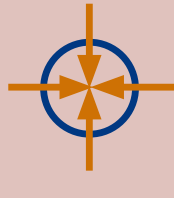
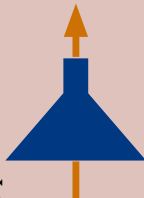
### > Werte

Die Schulpsychologie-Bildungsberatung setzt sich für ein **humanes Bildungswesen** ein und für die **Förderung der Kooperation im Bereich Schule**, wobei sowohl die **Zusammenarbeit aller Interaktionsträger/innen in der Schule** gefördert wird als auch die Kooperation mit anderen Einrichtungen, deren Hilfestellungen für die Schule relevant sein können (**Jugendwohlfahrt, AMS, Heilpädagogische Einrichtungen, Schulärztlicher Dienst, Sozialarbeit, Mediator/inn/en etc.**) mit dem Ziel der Kommunikationsförderung, Konfliktbearbeitung und -lösung, Informationsoptimierung. Die Schulpsychologie vernetzt sich durch **Mitarbeit bei Entwicklungskonzepten, durch Koordinationsgespräche mit der Schulaufsicht, Einbringung psychologischer Kompetenz bei aktuellen Themen und Schwerpunktsetzungen, durch direkte oder telefonische Gespräche mit Schulleiter/innen, Teilnahme an pädagogischen Konferenzen, Elterntreffen, Führung von Klassengesprächen, Sprechstunden.**

### > Mission

Die Schulpsychologie-Bildungsberatung hilft mit bei der **Individualisierung des Unterrichts**, ob es sich nun um besondere Lernunterstützungen für Kinder mit besonderem Förderbedarf oder um Kinder mit hoher Begabung handelt. Sie unterstützt aber auch die **Gemeinschaftsförderung**. Die Schulpsychologie-Bildungsberatung leistet fachlich kompetente, unentgeltliche und sofortige Krisen-Hilfe überall, wo individuelle oder gemeinschaftliche Probleme bestehen, z.B. bei Gewalt, Suchtverhalten, Missbrauch. Von der Schulpsychologie-Bildungsberatung Österreichs sind in den vergangenen Jahren fast hundert **Innovationen** ausgegangen, die sich mit den unterschiedlichsten Bereichen des Schullebens befassen: z.B. eine Verbesserung des **Umgangs mit Gewalt und Konflikten**, Helfernetze, Methoden zur Entschärfung von Bildungsschnittstellen, **Modelle der Begabungsförderung und Kreativitätsförderung** oder die Früherkennung von Teilleistungsstörungen sowie Begleitmaßnahmen bei der Schulleiterauswahl oder Hinweise und Methoden für Eltern zur Suizidprophylaxe und zum Umgang mit Verhaltensauffälligkeiten.

SITUATIONSTYPEN  
FÜR KREATIVITÄT  
UND INNOVATION

<p>Unbestimmtes, offenes Ergebnis</p> 	<p>Bestimmtes, geschlossenes Ergebnis</p> 
<p>Unbestimmte, offene Ausgangslage</p> 	<p>Typ:</p>  <p>Typ:</p>  <p>kreatives, offenes Entdecken</p>
<p>Bestimmte, geschlossene Ausgangslage</p> 	<p>Typ:</p>  <p>Typ:</p>  <p>Kreatives Erkunden der Möglichkeiten einer bestimmten Situation</p>
<p>Typ:</p>  <p>Typ:</p>  <p>Einfallsreiche Wahl beim Ausgangspunkt für ein bestimmtes Lern- oder Verhaltensziel</p>	<p>Typ:</p>  <p>Typ:</p>  <p>Variationsreiche Hinführung zu einem bestimmten Ziel</p>