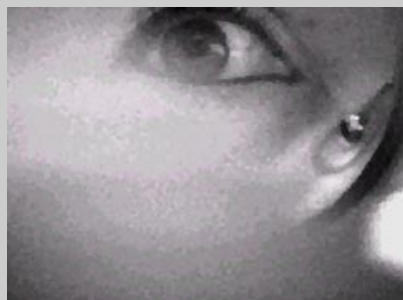


[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend Lernen und herzhafte Weiterdenken](#) • [lernundenter](#)



Kreativität aktiv_ eine Werkzeugkiste für

Denkarbeiterinnen

Liebe Newsletter Abonnentinnen und Abonnenten von lernundenter

Wir wagen uns daran, **eine Werk- und Denkzeugkiste zum Thema Kreativität zu zimmern.**

In der Arbeit als Fachfrau für Pflege oder in der Lehrtätigkeit sind wir auf Flexibilität und kreative Aufgabenlösungen tagtäglich angewiesen.

Setzen wir uns mit der Kreativität und mit der Potenzierung unseres Potentials auseinander.

Wir schöpfen bei den Themen in angrenzenden Bereichen, schauen über den Gartenzaun bei den visuell grafischen Bereichen, der Werbung, den Wissenschaftlerinnen, der Psychologie. Auch finden unsere eigenen Gedanken und Ideen als Lehrende und Fachfrauen im Gesundheitsbereich sowie als bildende Künstlerin Eingang in diesen Workshop.

Das Wegfinden von Ideen und Tools aus dieser Denk- und Werkzeugkiste wird unsere Freude und ein positives Feedback sein. Nur zu!!

Wie immer beim Bau einer Kiste gehören Boden und Seitenwände zu den ersten Arbeiten, so finden vielfältige Inhalte darin Platz.

Genauso entsteht unser Workshop, im ersten Teil erhalten Sie erste Teile für das Zimmern des Bodens und der Seitenwände. In den weiteren Teilen werden Sie immer weiter an der Kiste zimmern. [Inhalte zur Füllung der Kiste erhalten. Wir stellen Ihnen die Themen der Tools bereits vor.](#)

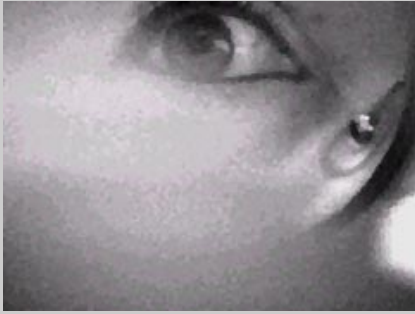
Wir wagen mit Ihnen zusammen einen prozessartigen Aufbau, Sie ersehen unsere vernetzende Arbeit direkt und unmittelbar. Wir sind gespannt auf Ihr Feedback! Ihre Geraden direkten Einfluss auf das Endprodukt des Workshops haben.

Wir möchten Ihnen zwei Möglichkeiten des ersten Teils des Workshops ermöglichen.

- Sie arbeiten linear oder quer und lassen sich von den Hyperlinks in verschiedene Bereiche entführen. [hier](#)
- Sie spielen und leiten anschliessend die Auseinandersetzungsarbeit ein. [hier](#)
- Die interaktiven Lernspiele sind bei uns auf lernundenter abgelegt, Sie werden hin- und herswitchen
- Wenn Sie Ideen zum Bau der Denkkiste und Werkkiste Kreativität beitragen möchten, ein Mail und wir nehmen mit Ihnen Kontakt auf.

Ihr lernundenter-team, Rosmarie Vögli-Bossart und Ursula Bohren Magoni

Kreativitätstheorien und Gedanken • Kreativitätstools und Techniken • Spielend Lernen und
herzhaft Weiterdenken • lernundenter



Kreativität aktiv, eine Werkzeugkiste

Der Boden und die Seitenwände der Werk- und Denkzeugkiste.

**Sie erfahren hier die Inhalte des ersten Teils. Der Kopf des kreativen Menschen
gefüllt. Klinken Sie sich nach Ihrer Lust ein, assoziieren Sie Inhalte oder
lassen Sie sich überraschen?**

Etymologie

Voraussetzungen

Befähigt zur Kreation

Killern keine Chance geben

Definitionen leiten lernend weiter

Der Dreierschritt der Zukunftswerkstatt

spielend lernen + lernend spielen

Checkpoints für Projekte aller Art

intelligibel und beobachtelibel

Forschung

Kommunikation, der Potenzierer der Ideen und Umsetzung

Denken und Staunen, der Ansporn des Handelns

strukturierte Freiheiten öffnen Spielräume

Ins Netz eintauchen und weiterlernen

Briefing, der zielgerichtete Fokus

links zum wegfinden

und und und

Der erste Teil des Workshops führt Sie zu Denk- und Lernsportaufgaben. Das
workige Denken und der lernende Output werden im zweiten Teil weitergeführt.

Was erwartet Sie im weiteren Prozess?

- Vertiefende Themen zu den noch nicht verlinkten Titeln
- eine Werkzeugkiste mit verschiedenen Tools für Ihre tägliche Arbeit
- Neues und Weggefundenes aus der Grafik- und Kunstbranche für
Denkarbeitende
- spielendes Lernen mit verschiedenen Denksportaufgaben
- Vertiefende und weiterführende Informationen im Netz

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzlich weiterdenken](#) • [lernundenter](#)



staunen_spielen_handeln

eine Werkzeugkiste für handelnde Denkerinnen

Eine Werkzeugkiste für handelnde Denkerinnen und outputtuge Lehr- und Lernfreudige.

Auf dieser Übersichtsseite erfahren Sie die Themen der Tools für den zweiten und dritten Teils des Workshops. Wir hoffen, dass wir Sie wieder auf der Plattform antreffen werden.

Hier sind vielfältige Tools für kreatives Arbeiten und handelnden Output.

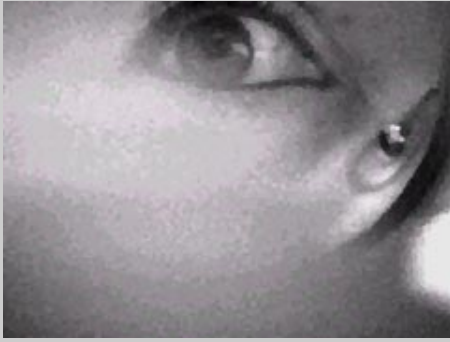
Die Tools werden im Laufe des Workshops gefüllt. Unser Arbeitsprozess wird hier für Sie sichtbar werden. Nach allen Teilen des Workshops entsteht in der Vernetzung eine lernende Plattform. Sie tragen mit Ihrem Feedback Wesentliches dazu bei.

**Mindmapping
Märchen erzählen
Projektregeln beachten
Ändern des Sehhorizontes
Filmen und Cutten im Kopf
Verfremden rückt die Idee ins Licht
sieben Hüte mit schillernden Farben
sich mental aufbauen, für Denkerinnen und Handler
Briefing oder Struktur und Ziele helfen freier zu denken
flirten mit Ideen oder die augenzwinkernde Motivation**

(-; Wir verraten nicht mehr ;-)

(:)

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend Lernen und herzlich Weiterdenken](#) • [lernundenter](#)



Kreativität aktiv eine Werkzeugkiste für spielende Denkerinnen

Hier begrüßen wir Sie zum spielenden Lernen und herzhaften Weiterdenken.
eine Übersicht über die interaktiven Lernmöglichkeiten

- Die Aufgaben gründen auf Inhalte des Workshops.
- Sie wollen sich über die Inhalte zuerst informieren und dann spielen? [Gerne!](#)
- Sie wollen zuerst spielen und dann nachlesen? Gerne! klicken Sie sich nach Lust und Laune ein

Kognition

Neugierig spielen

assoziiieren macht Spass

Attribute des kreativen Menschen

zuordnen und herzlich Weiterdenken

Kreativitätskiller verhindern wir spielend

Freiraum gestalten durch Struktur

ordnen aus eigener Erfahrung

Die Phasen eines kreativen Projekts bei sich selbst erforschen

welche Haltungen motivieren in einem kreativen Prozess

Definieren und über Ideen stolpern

Heuristik, das Findeverfahren

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzlich Weiterdenken](#) • [top](#)

[ursula bohren magoni](#) + [rosmarie vögtli-bossart](#) • [lernundenter](#)

Kreativität, das Wort

Etymologie

Ein lateinischer Begriff, Ursprung creare, etwas (er)zeugen, gebären, (er)schaffen. Schöpferisches. Kreativität ist so alt wie die Menschheit. [eine spielerische Assoziation](#)

- Von der Antike bis zur Klassik galt der schöpferische Mensch als nahezu vollkommen, als fast "gottähnliches Genie".
- Zur Zeit des Realismus war vor allem der praktische Nutzen bedeutend.
- Heute boomt es geradezu. Alle wollen kreativ sein. Alle müssen kreativ sein.

Kreativität, ein Aspekt des produktiven Denkens

- Ein Individuum ist kreativ, wenn sie oder er bei Problemlösevorgängen flüssig und flexibel zu neuartigen Einfällen und originellen Lösungen gelangt. [Vertiefung](#)
- Die Kreativität ist weitgehend unabhängig von Leistungen, wie sie in herkömmlichen Intelligenztests gefordert werden. Kreative Prozesse werden durch divergentes Denken charakterisiert.
- Kreative Ergebnisse sind vor allem dann zu erwarten, wenn das Individuum über eine starke intrinsische Motivation verfügt. 'Brockhaus AG, 2003

selbstforschendes Denken und Handeln

Wie würden sie gestisch oder mit Handzeichen Kreativität darstellen?

- Die Gebärdensprache: [Definition für Kreativität](#)
- Nach dem Besuch der Seiten. **Untersuchen Sie die formähnlichen Wörter in der Gebärdensprache und assoziieren Sie für sich selbst die Handzeichen. [zu den Oberbegriffen der Psychologie](#)**
- Hatten Sie ähnliche Assoziationen?
- Sind Sie überrascht von den weiterführenden Angaben?
- Hätten Sie noch andere formähnliche Wörter definiert?

Neugierverhalten

(Neugier, exploratives Verhalten): wichtiges Bedürfnis nach gerichtetem, zielstrebigem Aufsuchen von Neuem in bekannter Umgebung. Es regt zu äusserem und innerem Probehandeln an mit dem Ziel, im Ernstfall zweckmässig zu handeln. Beim Neugierverhalten werden dazu besonders bei Tieren einzelne, oft nur aus kurzen Bewegungsabläufen bestehende Erbkoordinationen zu größeren zusammenhängenden Verhaltensweisen kombiniert. Neugierverhalten ist wahrscheinlich ererbt (Trieb zur Exploration) und eng mit dem Spieltrieb verzahnt. Bei vielen Tieren erlischt das Neugierverhalten mit der Geschlechtsreife.

[zu weiteren Definitionen](#)

Da Neugierverhalten befriedigt, ist es eine Quelle seelischer Energie. Wird kindliches Neugierverhalten nicht unterdrückt, sondern gefördert, kann es später Grundlage zu Informationsbedürfnis, Wissensdrang, Forschung und schöpferischer Tätigkeit (Kreativität) werden. Brockhaus 2003 [neugierig?](#)

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend Lernen und herzlich Weiterdenken](#)
• [lernundenter](#)

Definitionen und Gedanken zur Kreativität

Nur Genies sind kreativ!

Die Kreativitätsforschung hat vor allem den Mythos widerlegt:

Nur Genies sind kreativ!

Die Erkenntnis kann als gesichert gelten. Jeder Mensch kann seine eigene Kreativität signifikant steigern, wenn er sich für bestimmte innere und äussere Abläufe und Gegebenheiten sensibilisiert. Kreatives Denken verlangt die Lösung von Fixationen, den Mut sich vom Bekannten zu trennen und Bereitschaft zur Umgestaltung von Wahrnehmungs- und Denkinhalten. Guilford/Schlicksupp/Erika Landau

Was zeichnet eine kreative Person aus?

- [spielerisch-assoziatives Lernspiel](#)
- [Forschungsergebnisse einsehen und nutzbar machen](#)
- [zu einer Definition von Kreativität](#)

Die drei Hauptrichtungen:

- der kreative Prozess
- das kreative Produkt
- die kreative Person_

[Voraussetzungen für die Entfaltung der Kreativität](#)

[Heuristik, das Findefahren](#)

Kreativität ist die Fähigkeit, möglichst viele Ideen zu bilden

A. Cropley

Gemeinsame Fähigkeit der kreativen Prozesse: "...die Fähigkeit, Beziehungen zwischen vorher unbezogenen Erfahrungen zu finden, die sich in der Form neuer Denkschemata als neue Erfahrungen, Ideen oder Produkte ergeben.... "> Dieses kreative Potential ist jedem Individuum gegeben und kann in jeder Lebenssituation angewandt werden." Erika Landau

[Schritte des kreativen Prozesses](#)

[Das Wort Kreativität](#)

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzlich Weiterdenken](#) • [top](#)
[ursula bohren magoni](#) + [rosmarie vögtli-bossart](#) • [lernundenter](#)

Forschungsergebnisse und Statements

Kreativität

Kreativität ist der 'Weg zur Wahrung der Menschenwürde' und somit unsere Abgrenzung zu Computern und Maschinen A.Cropley

[Kreativität ist die Fähigkeit, möglichst viele Ideen zu bilden](#) A.Cropley

Kreativitätspotential

- dieser humanistische Ansatz fördert das Bedürfnis nach Ausschöpfung des Kreativitätspotentials

Begriffsbedeutungen

Kreatives Denken vereinigt alle Bedeutungen des Begriffes Denken: erinnern, planen, an etwas glauben, überlegen, meditieren, sich etwas vorstellen können, phantasieren, nachdenken, vordenken, querdenken, laut denken. E. Landau

Weiterdenken, den Horizont erweitern

Im assoziativen Feld der Wörter ergeben sich neue Dimensionen. Lassen wir der Phantasie genügend Spielraum?

- Längs-, Quer-,
- Diagonal-, Underground-, Hybrid-,
- Traditions- und Andersdenken bringt uns zu neuen und erweiterten Ufern.

forschende Lernaufgabe

- Welche Synonyme haben Sie zu 'denken'?
- Schreiben Sie die Wörter in der Erinnerungsreihenfolge auf
- Forschen Sie bei Ihren letztgenannten Assoziationen
- Beim nächsten Projekt arbeiten Sie einmal mit den letztgenannten Wörtern
- Sie kreativieren auf diese Weise Ihr Potential!

[welche Haltungen motivieren im Prozess?](#)

[die Phasen eines kreativen Prozesses](#)

Faktoren der Kreativität

Kreativität wird durch vier Faktoren bestimmt:

- solides Fachwissen
- Begabung
- Gelegenheit
- Fleiss/Zielstrebigkeit

[Voraussetzungen für die Ausschöpfung der Kreativität](#)

[Denken und Staunen, weitere wichtige Voraussetzungen](#)

ohne Fleiss kein Preis?!

Die Erfahrung zeigt sich bestätigt. Fehlt einer dieser Faktoren, sind sicher nicht mehrere oder zündende Ideen möglich. Solides Fachwissen der Arbeitsmaterie und Kontinuität in der Auseinandersetzung sind unumgänglich.

Zwangsläufig kommt mir ein alter 'fingeraufgehaltener' Spruch in den Sinn: ohne Fleiss kein Preis!! Ich wünsche mir eher das 'über Ideen stolpern, aufheben' und damit weiterarbeiten!!
und sich nicht zensurieren mit Killern aller Art

kreative Produkte

Es gibt zwei Arten kreativer Produkte:
J.P. Guilford

- **greifbare und von der Kultur anerkannte Produkte**
- **psychologische Produkte, d.h. ausgedrückte oder gedachte Ideen**

Statement nutzen

Nutzen wir dieses Statement!

- Denken Sie laut
- Denken Sie laut mit anderen zusammen
- Kreativieren Sie Output

lernender Output ist die Kombination zwischen greifbarem und psychologischen Produkt

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzhaft Weiterdenken](#) • [top](#)
[ursula bohren magoni](#) + [rosmarie vögtli-bossart](#) • [lernundenter](#)

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend Lernen und herzlich Weiterdenken](#)
• [lernundenter](#)

Die acht Phasen eines kreativen Prozesses

weiterführende Gedanken und Hinweise zu den Brockhaus Phasen

[spielerisch die Phasen eins bis acht lernen oder repetieren?](#)

[Zum Dreierschritt der Zukunftswerkstatt, eine andere Gliederungsart](#)

Auseinandersetzung mit Umwelt und Mitwelt Phase 1

- die Wahrnehmung sensibilisieren
- Neugier und Freude
- kritisch-konstruktive Haltung
- aktives Interesse an Menschen und Mitwelt

Problemwahrnehmung, Problemanalyse Phase 2

- Hinterfragende Haltung
- experimentelles aktives Arbeiten
- Intuitionen und Gefühle miteinbeziehen

Informationssammlung Phase 3

- offene und vielseitige Interessen, sich mit anderen vernetzen
- über den Gartenzaun schauen
- getrauen zu fragen, getrauen sich fragen zu lassen

Systematische oder unbewusste Hypothesenbildung Phase 4

- sich nicht zensurieren, Arbeitshypothesen immer wieder kreieren
- vorbewusste Gedanken miteinbeziehen
- Die Gedanken irgendwo katalogisieren

Einfall, Gedankenblitz, Idee, Erleuchtung Phase 5

- alle Gedankenblitze für wichtig halten, Zensur, keine Chance!
- verwerfen kann man später, Ideen sind Energie
- Ideen vorerst als originär gelten lassen
- laut denken, die Einfälle werden erweitert
- mit ganz verschiedenen Menschen die Ideen besprechen
- nachwirken lassen

Überprüfung, Ausarbeitung Phase 6

- die EVA (Überprüfung) als kreativen Prozess betrachten
- Wegwerfen macht Platz für Neues
- den Papierkorb nicht entsorgen
- Ideen für andere Zwecke nutzbar machen
- andere Menschen in EVA miteinbeziehen, Feedbacks unbedingt miteinbeziehen
- sich noch nicht fixieren, Intuition immer mit in den Prozess nehmen
- Die Ausarbeitung mit gesetztem Timing angehen
- die laufenden Ideen aufschreiben

Mitteilung, Kommunikation Phase 7

- Bewerben Sie es, Seien Sie öffentlich, kommunizieren Sie die Idee
- Sie sind überzeugt! überzeugen Sie ebenso!
- Eine realisierte Idee gilt es weiterzugeben
- Verschenken Sie Ihr Wissen, Sie lernen so weiter
- Der Stolz auf das Produkt ist Ihre Leistung

Durchsetzung, Realisierung Phase 8

- Zeigen Sie das Produkt, 'Machen Sie gluschtig'
- Kommunizieren Sie die Idee und ihre Hintergründe
- Lassen Sie sich in die Karten schauen
- Die Idee überzeugt, überzeugen Sie ebenso überzeugend

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzlich Weiterdenken](#) • [top](#)
[ursula bohren magoni](#) + [rosmarie vögtli-bossart](#) • [lernundenter](#)

Die Phasen eines kreativen Projekts bei sich selbst erforschen

Selbstforschendes Arbeiten

Ich möchte Sie einladen, die Gliederung des kreativen Prozesses durch Assoziation bei sich selbst oder im Team zu durchleuchten. Sich spielerisch neugierig auf Ihre Art des Arbeitens zu konzentrieren und daraus eine persönliche Phasencheckliste zu erarbeiten.

Aufgabe

Erinnern Sie sich an ein abgeschlossenes und geglücktes Projekt, an einen stolz machenden Output.

Fragen

- Wie ist der Arbeitsprozess abgelaufen?
- Sind Schritte/Phasen oder Zyklen erkennbar?
- Gab es Phasen, die Ihnen speziell gut gelungen sind?
- Welche Phasen können Sie in einem nächsten Projekt noch listiger und effizienter angehen?

Fragen

- Wie verlief Ihre Motivationskurve während des Projekts?
- Erkennen Sie Ausschläge, spezielle Hochs oder Tiefs?
- Erkennen Sie Gründe für die Amplituden?
- Haben die Ausschläge etwas mit dem Projekt oder mit Mitdenker:innen zu tun?

Weiterarbeit

- Gliedern Sie die Phasen des Prozesses von Anfang bis Ende bilden Sie einen Oberbegriff für jeden Schritt
Wenn nötig, erweitern oder reduzieren Sie die Schritte.
- [Vergleichen Sie Ihre Arbeit mit der Theorie der 8 Phasen von Brockhaus](#)
- [oder lernen Sie spielend die acht Phasen kennen](#)
- [Vergleichen Sie Ihre Phasen mit der Theorie von Robert Jungk/Sellnow](#)
- [oder lernen Sie spielend den methodischen Dreierschritt kennen](#)

Weiterarbeit

- Vergleichen Sie Ihre Schritte mit den beiden Theorien
- Erarbeiten Sie daraus Ihre persönlichen methodischen Schritte
- Nutzen Sie beim nächsten Projekt Ihre Checkliste 'Schritte zu einem erfolgreichen Projekt.'

Viel energiereichen Erfolg!

Der methodische Dreierschritt von R. Jungk

- 1 Kritikphase/Bestandesaufnahme
- 2 Phantasiephase/Ideensuche
- 3 Verwirklichungsphase/ Umsetzung

Robert Jungk entwickelte mit seinen Zukunftswerkstätten einen methodischen Dreischritt. Dieser Dreierschritt ist für Projekte, Think Thanks eine sinnvolle Gliederung. Aus eigener Erfahrung ausgezeichnet anzuwenden. Vor allem die gelebte Phantasiephase verhilft zu kreativem Freiraum und lässt den Killern (von sich selbst und anderen) weniger Raum. Verhindern Sie sie spielend!

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzlich Weiterdenken](#) • [top](#)
[ursula bohren magoni](#) + [rosmarie vögtli-bossart](#) • [lernundenter](#)

aktivieren wir die positiven Seiten! die lähmenden Killerphrasen sind out!

ein fiktive Geschichte, jenseits aller Realitäten? ;-))

Wir bereiten ein Projekt vor und sind eine gleichberechtigte engagierte Gruppe und wollen ein Projekt starten mit dem Ziel der Realisierung.

Nun denn, wir sitzen zusammen und diskutieren, wer den Vorsitz übernimmt. Ob wir dies überhaupt brauchen. Wir sind alle froh, nach längerem Schweigen stellt sich jefrau zur Verfügung.

Das Thema haben wir schon, wir könnten eigentlich beginnen. Jemand aus der Gruppe schlägt eine Lösung vor.

Unterbruch von einer anderen Kollegin: 'Wir sollten ja nicht gerade bei den Lösungen anfangen, das ist ja laienhaft!' Sie beginnt mit der Aufzählung von Problemen, die sie bereits herausgefunden hat.

Ein anderer Kollege greift ein. "Na, Du weisst ja alles immer so aus dem Bauch heraus, typisch!" Die Vorsitzende greift ein und bemerkt, dass wir so nicht weiterkommen.

Schweigen und Zwischengespräche. Wir beginnen wieder, wir kommen auch in Fahrt, Ideen werden entwickelt, doch leider von Niemandem aufgenommen, weder notiert noch mit mündlichem Feedback, wir beginnen uns zu zensurieren und korrigieren. So dümpeln wir also dahin bis vor Mitternacht. Wir sind müde, müssen wir doch morgen wieder an die Arbeit. Unseren Schlusstrich ziehen wir bereits als Abschlussrunde. Das Projekt ist für uns zu gross und zu schwierig und wir haben ja eh alle keine Zeit.

Aus der Traum!?

Fragestellungen aus der Geschichte für eine kritisch-positive Arbeitshaltung, die mich und andere inspiriert und handlungsfähig macht

Kreativitätskiller, das verhindern wir spielend

- Habe ich vorgefertigte Meinungen?
- Höre ich den anderen Kolleginnen zu?
- Lasse ich mich von den Meinungen anderer inspirieren?
- Neige ich zu Killerphrasen?
- Steht ein anderes Thema im Raum, das blockiert oder sogar lähmt?
- Unterstütze ich andere spritzige Meinungen?
- Besteht in der Gruppe eine 'unausgesprochene Hierarchie'?
- Anerkenne ich die gewählte Leitung?
- Scheue ich Konfrontation?
- Zeige ich mich genügend?
- Bin ich bereit, auch tatkräftig mitzuziehen?
- Habe ich eine Erwartungshaltung an andere Teilnehmende?
- Getraue ich mich, schräge und schrille Ideen zu äussern?
- Schliesse ich mich nur an oder denke ich aktiv und handelnd mit?
- Habe ich vorgefertigte Meinungen?
- Tue ich etwas für eine positive Atmosphäre?
- Bin ich unterstützend und zugleich selbstbewusst?
- Getraue ich mich einzugreifen, wenn jemand gekillt wird?
- Weiss ich, dass ich für die Gruppe wichtig bin?
- Spreche ich Konflikte an und bin ich konstruktiv?
- Bin ich innerlich aktiv dabei? handelnd aktiv?

Kreativitätstheorien und Gedanken • Kreativitätstools und Techniken • Spielend Lernen und herzlich Weiterdenken
• lernundenter

Voraussetzungen für die Entfaltung der Kreativität

spielend die Trias der Entfaltung lernen Grundvoraussetzung für die Entfaltung
Können, Wollen, Dürfen Schlicksupp 1993

Motivation? wenn

- ein auseinandersetzungsfähiges Team da ist
- frau 'frei von der Leber' Ideen äussern darf'
- eine lustvolle Konkurrenz vorhanden ist
- die Gedanken laut geäussert werden
- die Neugier ansteckend wirkt
- Kreativitätstechniken sinnvoll angewendet werden
- ein konkretes Ziel allen vor Augen ist
- verschiedene Blickwinkel integriert werden
- das Feedback unterstützend ist
- die Feedbacks als weiterführend integriert werden
- wenn alle als wichtige Personen mit kreativem Denken und Handeln integriert werden
- die Gedanken schweifen und abschweifen dürfen
- das Briefing des Projektes mit den Zielen klar ist
- alle mit den Zielsetzungen einverstanden sind
- Methoden-, Fach- und Sozialkompetenz alle arbeitsfähig macht

Die Motivationsförderung herausfinden? das machen Sie spielend!

Demotivation? wenn

- die Profilierung im Vordergrund steht
- die Rahmenbedingungen nicht geklärt sind
- die Fachkenntnisse fehlen
- die Neugier und die Lust mangelhaft sind
- eigenständiges Denken und handeln nicht gewünscht sind
- bereits Vorurteile geäussert werden
- nicht an den Erfolg geglaubt wird
- die Routine den Prozess lähmt
- zu konformistisch gehandelt und gedacht wird
- die methodischen Kreativitätsschritte nicht eingehalten werden
- der Zeitrahmen keinen Prozess zulässt
- im Arbeitsteam ein nicht bearbeiteter Konflikt besteht
- das Resultat schon (unausgesprochen) klar ist
- nicht alle auf Killerphrasen verzichten

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend Lernen und herzlich Weiterdenken](#)
• [lernundenter](#)

Denken und Staunen, intelligibel und beobachtelibel

Aussagen verändern, eine kreative Auseinandersetzung mit Definitionen, Sprüchen

(lat) Philosophie **intelligibel**

nur durch Intellekt, nicht durch die sinnliche Wahrnehmung erkennbar, erfassbar.

Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, 2003

(Kreativwort von lernundenter) **beobachtelibel**

Mit allen unseren Sinnen die Umwelt und Mitwelt beobachten. Die Sinne schärfen, alles um uns herum wahrnehmen, das Staunen potenzieren.

[spielend definieren](#) **Kognition**

Ungenau Sammelbezeichnung für alle Prozesse oder Strukturen (Inhalte), die mit dem Erkennen zusammenhängen, wie z.B. Vorstellung, Beurteilung, Gedächtnis, Erinnerung, Lernen, Denken.

Die Kognition umfasst alle Vorgänge des Wahrnehmens und Verarbeitens der Wirklichkeit einschließlich der ihnen zugrunde liegenden subjektiven und objektiven Bedingungen u.a. psychologischer, physiologischer, sprachlicher und genetischer Artikel.

Die Ungenauigkeit des Begriffs bringt es mit sich, dass Kognition als Prozess des Erkennens im Sinne eines Ordnungsbegriffs, der Erkenntnisprozesse von emotionalen Vorgängen abhebt, und andererseits auch als Produkt des Erkennens im Sinne von Erkenntnis und erlangtem Wissen gebraucht wird. Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, 2003

Nutzbar machen für die kreativen Prozesse

- Erinnerungen, eigene und fremde Geschichten erfahren
- [Die Schatztruhen von sich selbst und anderen öffnen](#)
- Vorstellungskraft immer wieder mit der eigenen Fantasie verbinden
- Utopien als Energieschübe verstehen und anwenden
- Verschenken (wegfinden von Ideen)
- Verarbeitung der Wirklichkeit, Verstehen der Zusammenhänge
- Sinnlichkeit als Vorstufe der Kognition einbinden
- Vielfältige Alternativen erarbeiten und sie als denkerische und handelnde Situation erkennen
- Divergentes Denken als kreativen Prozess nutzen

[spielend definieren](#) **Heuristik**

Die Lehre der Verfahren, Probleme zu lösen. Unter heuristischer Methode wird ein Vorgehen verstanden, bei dem die Lernenden dazu angehalten werden, angesichts von Problemen Heurismen (Findeverfahren) einzusetzen (z.B. systematisches Probieren), um eine Problemlösung zu erreichen. Immer wenn zur Bewältigung einer kognitiven Anforderung kein Routineverfahren (Algorithmus) zur Verfügung steht, sondern ein Lösungsverfahren vom Problemlöser erst konstruiert werden muss, spricht man von einem heuristischen Vorgehen. Heurismen sind Bestandteile der heuristischen Struktur. Ihre Ausbildung, Bewusstmachung und die Entwicklung von Strategien für ihren Einsatz sind wichtige Aufgaben der Denkerziehung. Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, 2003

Findeverfahren

Findeverfahren entsprechen dem heuristischen Weg und sind Kurationsprozesse. Es gilt, sie in Arbeits- und Lernprozesse einzubinden. Es ist der neugierige Weg des Suchens nach Fragen und Lösungen. Findeverfahren führen zu eigenständigen Lösungen.

Für den Weg braucht es

- [1 kommunikative Fähigkeiten](#)
- [2 Wissen über Voraussetzungen der Kreativität](#)
- [3 Kenntnisse über die Phasen des kreativen Prozesses](#)

[Kreativitätstheorien und Gedanken](#) • [Kreativitätstools und Techniken](#) • [Spielend lernen und herzlich Weiterdenken](#) • [top](#)
[ursula bohren magoni](#) + [rosmarie vögtli-bossart](#) • [lernundenter](#)