

Themeneinheit

Vernetzt denken und handeln

Modul 18

**Wie helfen Kreativität und Intuition,
schwierige Situationen zu bewältigen?**

Version 1.1.3

AutorInnen: Andreas Becker (Wirtschaftsingenieur) und Nadine Götz (Gymnasiallehrerin)

Gestaltung: Pro Natur GmbH / N-Komm Agentur für Nachhaltigkeits-Kommunikation UG

Grafiken: Nadine Götz, Sabine Sommer

Satz: AutorInnen in Apache OpenOffice™ (Writer)

Erstveröffentlichung: 2017

Copyright

Sämtliche Verwertungs- und Nutzungsrechte an diesem Material liegen bei der Stiftung Vernetzt denken. Es ist gestattet, das Material für eigene private und für schulische Zwecke, für die nicht-kommerzielle Jugend- und Erwachsenenbildung sowie die Hochschulausbildung zu nutzen. Hierbei ist es jedoch untersagt, das Material in eigene Veröffentlichungen jeglicher Art zu integrieren. Für solche, andere weitergehende sowie gewerbliche Nutzung müssen Lizenzvereinbarungen mit dem Rechteinhaber getroffen werden.

Stiftung Vernetzt denken, Weltpoststrasse 5, CH-3015 Bern

info@stiftungvernetztdenken.ch

www.wandelvernetztdenken.ch

www.stiftungvernetztdenken.ch

Die Themeneinheit im Überblick

Klimawandel und Turbulenzen rund um den Euro – Finanzkrise und brüchige Generationenverträge: Warum ist die Gesellschaft mit unzähligen folgenreichen Problemen konfrontiert – im Großen wie im Kleinen? Und wieso wachsen die Schwierigkeiten oft weiter an? Die Hauptursache liegt in einem völlig falschen Umgang mit komplexen Themen.

Statt vorbeugend zu agieren, reagieren die Verantwortlichen oft erst auf Leidensdruck. Zudem werden vorhandene Schwierigkeiten isoliert betrachtet und behandelt, obwohl vieles untereinander vernetzt ist. Und schließlich wird die Welt trotz Wandel und Umbrüchen als statisch angesehen, als würde sie sich nicht verändern. In der Folge bekämpft die Gesellschaft häufig Symptome, nicht Ursachen. So lassen sich Probleme nicht in den Griff bekommen. Will man große oder kleine Herausforderungen bewältigen, führt an vernetztem Denken und Handeln kein Weg vorbei.

Äußerst handlungsorientiert erarbeiten sich die Teilnehmenden in den Modulen ein Verständnis für Komplexität und vernetztes Denken. Sie erkennen die wichtigsten Fehler und die Erfolgsfaktoren im Umgang mit komplexen Problemen und Situationen. Vielfältige Werkzeuge und Anleitungen ermöglichen den Teilnehmenden einerseits, Komplexität in ihrem eigenen Leben in den Griff zu bekommen. Andererseits können sie anhand ihres neuen Wissens (politische) Maßnahmen sehr fundiert bewerten. Insgesamt schafft die Themeneinheit einen neuen Blick auf die Welt und fördert eigenständiges, konstruktiv-kritisches Denken sowie erfolgreiches Handeln.

Modul 1:	Warum vernetzt denken?
Modul 2:	Warum werden Ursachen falsch ermittelt und falsche Schlussfolgerungen gezogen?
Modul 3:	Prognosen – ein verlässliches Instrument, um die Zukunft zu planen?
Modul 4:	Warum ist es problematisch, als Gesellschaft dauerhaft auf Wachstum zu setzen?
Modul 5:	Warum ist es so schwer, ein Geschehen zu beeinflussen?
Modul 6:	Was passiert, wenn man in ein Geschehen eingreift?
Modul 7:	Warum lassen sich komplexe Probleme (meist) nicht lösen?
Modul 8:	Wie organisieren sich komplexe Systeme selbst und passen sich Veränderungen an?
Modul 9:	Wie regulieren sich komplexe Systeme selbst, sodass sie stabil bleiben?
Modul 10:	Wie lassen sich die wichtigen Themen erkennen?
Modul 11:	Wie setzt man Ziele wirkungsvoll?
Modul 12:	Wie lassen sich komplexe Situationen und Probleme bewältigen?
Modul 13:	Wie kann man sich auf die immer ungewisse Zukunft vorbereiten?
Modul 14:	Wie kann man Handlungsfolgen abschätzen und die Zukunft ausprobieren?
Modul 15:	Welche Fragen helfen, Situationen und Probleme zu verstehen?
Modul 16:	Wie hilft das Erstellen von Grafiken, Zusammenhänge zu verstehen?
Modul 17a/17b:	Systemanalysen: Wie lassen sich komplexe Systeme verstehen? (17a: Wissen-Version; 17b: Können-Version)
Modul 18:	Wie helfen Kreativität und Intuition, schwierige Situationen zu bewältigen?

Die Reihenfolge der Module folgt einem inhaltlichen roten Faden. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, können die Module jedoch auch ohne Vorkenntnisse einzeln eingesetzt werden (siehe jeweils *Das Modul im Überblick* auf S. 4).

Das Modul im Überblick

Vernetzt zu denken und zu handeln ist in der heutigen von Komplexität geprägten Welt essentiell – und erfordert Systematik. Nur mit systematischem Handeln lassen sich die wichtigen Themen sowie Zusammenhänge vorausschauend erkennen, die richtigen Prioritäten setzen und schlussendlich gesetzte Ziele erreichen. Insgesamt beruht planvolles Handeln inklusive Erfolgskontrolle auf Systematik.

Und doch ist vernetztes Denken mehr, als strukturiert zu planen und systematisch zu handeln – die bewährten Vorgehensweisen sind häufig nicht zielführend. Kreativität und Intuition eröffnen in diesen Situationen die Möglichkeit, eingefahrene Pfade zu verlassen und neue Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln. Sie bieten neue Sichtweisen, Horizonte sowie Chancen und ergänzen beim vernetzten Denken das systematische Vorgehen. Was Kreativität und Intuition leisten und wie man sie fördern und gezielt einsetzen kann, das erarbeiten sich die Teilnehmenden in diesem Modul.

Zielgruppe	Schülerinnen und Schüler ab 15 Jahren insbesondere der Schularten Gymnasien, FMS, WMS, Bezirks- und Sekundarschulen (Schweiz), Gymnasium, Gesamtschule und Realschule (Deutschland) sowie Allgemeinbildende höhere Schule und Berufsbildende höhere Schule (Österreich).
Zeitbedarf	90 Minuten (Kreativität) plus 45 Minuten (Intuition). Beide Teile des Moduls können auch unabhängig voneinander eingesetzt werden.
Zahl der Teilnehmenden	Dieses Modul ist standardmäßig für 24 Teilnehmende ausgelegt. Bei einer kleineren oder größeren Zahl der Teilnehmenden lässt sich die Zahl der Paare bzw. Gruppen in den Arbeitsphasen entsprechend anpassen (z.B. Themen doppelt oder dreifach besetzen, größere Gruppen etc.).

Die Teilnehmenden erarbeiten im Modul Antworten zu den folgenden Fragen:

- Wie helfen Kreativität und Intuition, schwierige Situationen zu bewältigen? (Leitfrage Modul)
- Wie hilft Kreativität dabei, schwierige Situationen zu bewältigen? (Leitfrage 1)
- Wie lässt sich kreatives Denken systematisch fördern und umsetzen?
- Welche Einsatzfelder hat Kreativität?
- Wie setzt man Kreativität in bestimmten Situationen aktiv ein?
- Welche Bedeutung hat Kreativität (bei anstehenden Entscheidungen bzw. Problemen) in unserer Gesellschaft?
- In welchen Bereichen kann Intuition helfen, schwierige Situationen zu bewältigen? (Leitfrage 2)
- Was ist Intuition?
- Welche Einsatzfelder hat Intuition?

Vorausgesetztes Modul

–

Module, an die das vorliegende inhaltlich anknüpft

Themeneinheit	Modul
Vernetzt denken und handeln	Warum vernetzt denken?
	Warum lassen sich komplexe Probleme (meist) nicht lösen?
	Wie lassen sich komplexe Situationen und Probleme bewältigen?

Inhaltsverzeichnis

Informationen zum Modul.....	6
Inhalt.....	6
Didaktik.....	8
Erwartungshorizonte.....	12
Ziele und angestrebte Kompetenzen.....	13
Verlaufsplan Teil 1.....	15
Verlaufsplan Teil 2.....	16
Materialübersicht und vorbereitende Aufgaben.....	17
Weiterführende Themenvorschläge.....	19
Hinweise zum Materialien-Teil.....	21
Materialien.....	22
Teil 1: Wie hilft Kreativität, schwierige Situationen zu bewältigen?.....	22
L1: Situation von Xavier einleiten / Vorschläge zur Problemlösung sammeln / Leitfrage visualisieren.....	23
L2: Zu Erarbeitung überleiten / Paare einteilen / M1 austeilten.....	27
M1: Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns.....	28
L3: Ergebnissicherung einleiten / Werkzeuge präsentieren lassen / Ergebnisse besprechen.	41
L4: Zur Erarbeitung überleiten / 3er-Gruppen einteilen / M2 austeilten.....	44
M2: Beispielsituationen mithilfe kreativer Ideen bewältigen: Werkzeuge anwenden.....	45
L5: Gallery Walk betreuen / Blitzlicht initiieren.....	49
L6: Diskussion einleiten und resümieren / Gegebenenfalls Puffer M3 einsetzen / Stunde schließen.....	52
M3: Schwierige Situationen mit Kreativität bewältigen: Das Schattenbaumprojekt (Puffer).....	54
Teil 2: In welchen Bereichen kann Intuition helfen, schwierige Situationen zu bewältigen?.....	55
L7: Zum Thema „Intuition“ hinführen / Mind-Mapping einleiten / Leitfrage visualisieren.....	56
L8: Zur Erarbeitung überleiten / Paare bilden lassen / M4 austeilten.....	58
M4: Einsatzfelder und Verwendung von Intuition.....	59
L9: Sicherung einleiten / Einsatzfelder besprechen und ergänzen.....	61
L10: Reflexion einleiten / Gegebenenfalls Puffer einsetzen / Stunde schließen.....	64

Informationen zum Modul

Inhalt

Das Thema

Kreativität und Intuition als Teil des vernetzten Denkens

Vernetzt zu denken und zu handeln ist in der heutigen von Komplexität geprägten Welt essentiell – und erfordert Systematik. Nur mit systematischem Handeln lassen sich die wichtigen Themen sowie Zusammenhänge vorausschauend erkennen, die richtigen Prioritäten setzen und schlussendlich gesetzte Ziele erreichen. Insgesamt beruht planvolles Handeln, inklusive Erfolgskontrolle, auf Systematik.

Aber was, wenn das bewährte Denken und Handeln nicht weiterhilft? Wenn man sich kurz vor dem Vorstellungsgespräch Kaffee über das Hemd schüttet, man bei der Wanderung nicht weiterkommt, weil eine Brücke eingebrochen ist oder sich mitten in der Präsentation der Beamer abschaltet – dann sind lange vorausschauende und systematische Handlungen häufig nicht möglich.

In solchen Situationen gilt es, das Gewöhnliche und Erprobte infrage zu stellen und ein assoziatives Vorgehen zu nutzen, um zu einer zufriedenstellenden sowie ziel führenden Lösung zu gelangen. So konstatiert der Professor für Pädagogische Psychologie, Bernd Weidenmann: „Kreativität fängt da an, wo der Verstand aufhört, das Denken zu behindern.“

Kreativität und Intuition eröffnen in diesen Situationen die Möglichkeit, eingefahrene Pfade zu verlassen, neue Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln sowie adäquate Entscheidungen zu treffen. Sie bieten zudem die Chance, neue Sichtweisen sowie Horizonte zu erlangen und sind als Ergänzung des systematischen Vorgehens zu sehen.

Während Kreativität die Fähigkeit ist, ungewöhnliche neue Einsichten, Ideen oder Lösungen hervorzubringen (Fokus auf den Prozess der Ideenfindung), bezieht sich die Intuition auf Entscheidungen (Fokus auf das Ziel): Intuition bzw. das Bauchgefühl ist ein Ergebnis, „das rasch im Bewusstsein auftaucht, dessen tiefere Gründe uns nicht ganz bewusst sind und das stark genug ist, um danach zu handeln“ – so Gerd Gigerenzer, Psychologe und Direktor am Max-Planck-Institut für Bildungsforschung.

Allzu oft verkennt man in der heutigen Gesellschaft jedoch das Potenzial des kreativen Denkens bzw. intuitiven Vorgehens und die Möglichkeiten, die sich dadurch eröffnen.

Einzelnachweise

Zitat Bernd Weidenmann

Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 11.

Zitat Gerd Gigerenzer

Gigerenzer, Gerd: *Bauchentscheidungen*, 12. Auflage. Wilhelm Goldmann Verlag, München 2008, S. 25.

Einsatzbereiche von kreativem Denken und intuitivem Vorgehen

Wenn bekannte oder bewährte Handlungsweisen in bestimmten Fällen nicht weiterhelfen, braucht es neue Impulse – es gilt Kreativität zu entfalten, unabhängig davon, ob es um private, berufliche oder gesellschaftliche Fragestellungen geht. Aber wie kann es gelingen, auf „Knopfdruck“ kreativ zu sein? Eine ganze Reihe an Methoden unterstützt systematisches, kreatives Denken. Man lockert auf diese Weise den Filter im eigenen Kopf, wie es der Psychologe und Wissenschaftsjournalist Bas Kast formuliert.

Kreatives Denken ist in unserer Gesellschaft jedoch nicht weit verbreitet; es wird an vielen Stellen nicht gefördert. Und doch gibt es Bereiche, in denen Menschen außerordentlich kreativ sein können: zum Beispiel, wenn man sich vor Aufgaben drücken möchte oder das Ziel hat, Schwierigkeiten zu vertuschen, in andere Bereiche oder in die Zukunft zu verschieben. Kreativ sind häufig aber auch jene UnternehmerInnen, die basierend auf ihren kreativen Ideen *Start Ups* gründen oder Forschungseinrichtungen, die innovative Entdeckungen machen.

Neben dem kreativen Denken gilt auch das intuitive Vorgehen als ein Teil des vernetzten Denkens: Und wer hat es nicht schon erlebt, dieses Bauchgefühl? Man steht vor einer Entscheidung, hat viele Fakten als Entscheidungsgrundlage, und doch meldet sich die Intuition und „rät“ zu einer bestimmten Entscheidung (oder von ihr ab). Wann ist es sinnvoll und hilfreich, der Intuition zu folgen?

Einfache Fragestellungen und Entscheidungen sind die Domäne des Verstandes, nicht der Intuition. Auch komplizierte sowie komplexe Fragestellungen und Entscheidungen sind eine Domäne des Verstandes, sofern genügend Zeit für die Analyse und das Sammeln von Informationen zur Verfügung steht. Bei emotional geprägten Themen oder Entscheidungen, die unter Zeitdruck gefällt werden müssen, ist dahingegen die Intuition das richtige „Werkzeug“, um zu einer bestmöglichen Entscheidung zu gelangen. Insgesamt ist es sowohl bei einfachen wie bei komplexen Situationen und Entscheidungen wichtig, auch das Bauchgefühl zu berücksichtigen.

Die Teilnehmenden erarbeiten in diesem Modul unter anderem Werkzeuge für ein kreatives Denken. Zudem werden sie angehalten, diese Werkzeuge der Kreativität anzuwenden, um in geeigneten Situationen selbst zu kreativen Entscheidungen und Ideen zu gelangen. Ferner werden die Einsatzfelder von Intuition sowie intuitivem Vorgehen erarbeitet und hinterfragt. Insgesamt kommen die Teilnehmenden in die Lage, das Potenzial von Kreativität und Intuition für die Gesellschaft und das persönliche Leben zu erkennen.

Einzelnachweis

Zitat Bas Kast

Kast, Bas: *Wie der Bauch dem Kopf beim Denken hilft*, 5. Auflage. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt 2009, S. 147.

Definitionen

■ Intuition

Unter Intuition bzw. Bauchgefühl versteht man ein Ergebnis, das „rasch im Bewusstsein auftaucht, dessen tiefere Gründe uns nicht ganz bewusst sind und das stark genug ist, um danach zu handeln“.

Nach: Gigerenzer, Gerd: *Bauchentscheidungen*, 12. Auflage. Wilhelm Goldmann Verlag, München 2008, S. 25.

■ Kreativität

Unter Kreativität versteht man die Fähigkeit, ungewöhnliche neue Einsichten, Ideen oder Lösungen hervorzubringen.

Nach: Rustler, Florian: *Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation*, 3. Auflage. Midas Verlag, Zürich 2016, S. 18 und Runco, Mark A.: *Creative and imaginative thinking*, nach <http://kreativitäts-techniken.info/was-ist-kreativitaet/definitionen-von-kreativitaet/> (abgerufen am 14.11.2016).

Weiterführende Literatur

Das Buch zur Themeneinheit

Die Module dieser Themeneinheit behandeln Komplexität und vernetztes Denken schülerzentriert sowie exemplarisch. So ist es den Jugendlichen möglich, die angestrebten Kompetenzen im Unterricht zu erwerben. Stärker im Zusammenhang und teils noch umfassender wird das Thema im Buch zur Themeneinheit behandelt. Unterhaltsam vermittelt es ein Verständnis für Komplexität sowie vernetztes Denken und Handeln. Eine Vielzahl an Abbildungen, Anleitungen, Checklisten und Werkzeugen unterstreicht den praktischen Nutzen des Buches.

Andreas Becker: *Vernetzt denken in Politik, Wirtschaft und Alltag: Warum es so schwierig ist und wie es dennoch gelingt*. Books on demand GmbH, Norderstedt. 2. korrigierte Auflage 2025. 320 Seiten. ISBN 978-3-7597-8508-4.



Didaktik

Anknüpfung an Bildungspläne

Dieses Modul ermöglicht, Jugendliche in kreativem Denken sowie dem zielführenden Einsatz von Intuition zu schulen. Zugleich unterstützt es die Teilnehmenden darin, die Notwendigkeit kreativen sowie intuitiven Denkens und das Potential zu erkennen. Zum einen werden die Jugendlichen so befähigt, selbst kreative Denkweisen anzuwenden und in ihrem eigenen Alltag einzusetzen – zum anderen können sie sich auf diese Weise in der Welt orientieren und auf gesellschaftlicher Ebene

ne Problemlösungen bzw. Entscheidungen hinterfragen und mitgestalten. Auch erarbeiten die Jugendlichen, in welchen Bereichen ein intuitives Vorgehen sinnvoll und wann es weniger zielführend ist.

Somit folgt das Modul insgesamt den übergeordneten Zielen des Projekts *Wandel vernetzt denken*, vernetztes Denken zu fördern, die Jugendlichen in ihrer Ausbildung zu einer selbstbestimmten Persönlichkeit zu unterstützen sowie sie in verschiedenen Situationen zu aktivem Handeln zu befähigen. Letztlich werden im Modul Werkzeuge eingeübt, die als Methoden verschiedenen Schulfächern zugeordnet werden können, die den Jugendlichen bei der Bewältigung ihres Alltags helfen. Daher ergibt sich ein **gesamtheitlicher und fächerübergreifender Ansatz**.

Einsetzen lässt sich das Modul beispielsweise in den Fächern **Gemeinschaftskunde, Politik, Deutsch, Geschichte, Wirtschaft und Religion** bzw. **Ethik** etc. Diese Fächer fordern in ihren Formulierungen explizit die Schulung und Stärkung der Handlungskompetenz. Aufgrund des **gesamtheitlichen und fächerübergreifenden Ansatzes** kann das Modul jedoch auch unabhängig von Bildungsplänen mit ihrer Einteilung nach Schulfächern eingesetzt werden. Auch ist der Einsatz unter anderen Rahmenbedingungen als in der Schule (Projektwoche o. a.) flexibel möglich.

Die Ziele des Moduls entsprechen auch den Forderungen der europäischen Länder: So verlangen die **Bildungspläne in Deutschland, Österreich und der Schweiz** nach immer weiter reichenden Kompetenzen in puncto Handlung. Hinzu kommen die geforderten Fähigkeiten, Situationen analysieren und reflektieren zu können. Es handelt sich daher um grundlegende Kompetenzen, deren Erwerb in allen Fächern und allen Klassenstufen Teil der Bildungspläne und der Bildungsstandards geworden ist. Der Schweizer *Lehrplan 21* nennt bei den methodischen Kompetenzen vernetztes Denken explizit.

In den Bildungsplänen wird überdies die Bedeutung einer **ganzheitlichen Bildung** betont – die Jugendlichen sollen auf ihr selbstbestimmtes Leben in einer demokratischen Gesellschaft vorbereitet werden. Dazu tragen sowohl die gesamte Themen Einheit *Vernetzt denken und handeln* wie auch dieses Modul bei.

Bedeutung des Themas für die Teilnehmenden

Das Treffen von Entscheidungen und damit verbunden die Bewältigung von Aufgaben bestimmen das Leben eines Menschen – fest sind sie im täglichen Leben verankert. Je nachdem, auf welcher Ebene eine Entscheidung getroffen wird oder man handelt, kommt es zu unterschiedlichen Konsequenzen. Werden auf gesellschaftlicher Ebene, z.B. in der Politik, nicht zielführende Entscheidungen getroffen bzw. handeln Politiker unwirksam, so nehmen diese Handlungen bedeutsamen Einfluss auf die Zukunft vieler – sie beeinflussen somit auch maßgeblich das Leben der heute jungen Menschen. Auch der Alltag der Jugendlichen ist durch Handlungsentscheidungen geprägt, auf persönlicher sowie gesellschaftlicher Ebene.

Vernetztes Denken und Handeln, und damit verbunden kreatives Denken, stellt für (junge) Menschen in der heutigen komplexen Welt eine zentrale Fähigkeit dar. Sie ist essentiell, um Aufgaben und Probleme bewältigen sowie Situationen bewerten, entsprechend Entscheidungen treffen und handeln zu können – um so zu zufried-

denstellenden Ergebnissen zu gelangen und in vielzähligen Situationen handlungsfähig zu sein. Gleichfalls ist es elementar, dass die Jugendlichen mit Intuition, ihrem Bauchgefühl, zielgerichtet umgehen können und die Chancen dieses „persönlichen Werkzeugs“ erfassen, um angemessene und zielführende Entscheidungen treffen zu können.

Das vorherrschende Bildungssystem unterstützt kreatives Denken und intuitives Vorgehen jedoch kaum. Die Bildungsreformen und neue Bildungspläne versuchen zwar, von der bloßen Wissensvermittlung und dem Frontalunterricht abzurücken; mittels schülerInnenaktivierendem Unterricht oder neuen Methoden sollen Kernkompetenzen gefördert werden, die die Schülerinnen und Schüler auf den Alltag vorbereiten. Dennoch ist der Schulalltag weiterhin häufig von starren Vorgaben geprägt, in welchen kreatives Denken kaum gefördert und unterstützt wird. Der Kreativität der Jugendlichen und ihrer Intuition wird häufig wenig Raum geboten. Auch in Gesellschaft und Wirtschaft wurde kreatives Denken lange vernachlässigt. Mittlerweile jedoch haben eine Vielzahl an Unternehmen die Bedeutung kreativen Denkens erkannt und erheben es zu einer Schlüsselkompetenz: Wer kreativ denken kann, hat demnach bessere Berufschancen.

Kreative Denkweisen sowie intuitives Vorgehen, gleich auf welcher Ebene, zu unterstützen, heißt, den Jugendlichen mehr Freiraum bei der Entwicklung ihrer Persönlichkeit und Identität zu gewähren.

Erläuterung des Stundenverlaufs

Teil 1: Wie hilft Kreativität dabei, schwierige Situationen zu bewältigen?

Zunächst erfolgt durch die Lehrperson eine kurze Hinführung in die authentische Einstiegssituation: Xavier hat sturmfrei und möchte eine Pizza aufwärmen. Es gelingt ihm jedoch nicht, den neuen Backofen in Betrieb zu nehmen. Folgend kommt es im Plenum (Projektionsgerät) zu einer Sammlung von Lösungsvorschlägen (Wie kann man die Pizza auch aufwärmen?). Im weiteren Verlauf, nach der Phase der Ideenfindung im Plenum, wird eine Grafik aufgelegt, die eine kreative Problemlösung zu Xaviers Problem offenbart – die Pizza wird auf einem Bügeleisen und unter einem Fön erwärmt. Durch die einführende, schülerInnenzentrierte Situation, in welcher eine Pizza im Mittelpunkt steht, und die Tatsache, dass Xavier etwa das gleiche Alter wie die Zielgruppe hat, soll ein Lebensweltbezug zu den Teilnehmenden hergestellt werden ([L1](#)). Die Lehrperson visualisiert anschließend die Leitfrage des ersten Modultils **„Wie hilft Kreativität dabei, schwierige Situationen zu bewältigen?“** an der Tafel. Auf diese Weise haben die Teilnehmenden das Thema der Stunde während des weiteren Verlaufs vor Augen. Im Anschluss folgt die lehrerInnenzentrierte Überleitung zur ersten Erarbeitungsphase.

In dieser Phase eignen sich die Teilnehmenden Werkzeuge des kreativen Denkens an, um gezielt kreativ arbeiten bzw. vorgehen zu können. Insgesamt gibt es vier Phasen bzw. Etappen, die den Prozess des kreativen Denkens strukturieren und klären sollen (Filter lockern, Situation analysieren, Ideen finden, Ideen bewerten). In PartnerInnenarbeit bearbeiten die Teams auf einem Arbeitsblatt ([M1: M1.1, M1.2, M1.3 und M1.4](#)) jeweils einen Aspekt des Prozesses. Angedacht ist eine Klassengröße von 24 Teilnehmenden: Bei den vier zu bearbeitenden Themen ([M1.1, M1.2,](#)

M1.3 und **M1.4**) sind die Themen dementsprechend dreifach zu besetzen und jeweils 2er-Gruppen zu bilden. Sollte die Klassengröße größer oder kleiner sein, gilt es, gegebenenfalls mehr Teams zu bilden (z. B. vierfache Besetzung der Themen). Die Erarbeitung in PartnerInnenarbeit führt dazu, dass auch ruhigere Schülerinnen und Schüler an Sicherheit gewinnen und sich bei der anschließenden Sicherung beteiligen. Die Lehrperson unterstützt die Teilnehmenden gegebenenfalls (**L2**).

Anschließend kommt es zur Ergebnissicherung. Die Lehrperson wählt mindestens ein Team pro Thema aus, das unter dem Projektionsgerät und mithilfe der Aufschriebe die erarbeitete Etappe präsentiert und erklärt (jeweils Struktur von **M1**). Die Jugendlichen ergänzen ihr Arbeitsblatt dabei selbstständig. Gegebenenfalls hakt die Lehrkraft an gewissen Stellen nach und gibt Impulse. Ferner motiviert sie die Teilnehmenden, bei Unklarheiten Fragen zu stellen. Das grundlegende Verständnis des Ablaufs sowie der Werkzeuge muss hierfür gewährleistet sein, da die Schülerinnen und Schüler die Werkzeuge in der nächsten Phase aktiv anwenden und kreativ denken sollen (**L3**).

Im Folgenden (Phase 4) werden die Teilnehmenden dazu angehalten, die erarbeiteten Werkzeuge anzuwenden. Die Lehrperson teilt zunächst die Gruppen ein. Diese Anwendung ist für eine Klassengröße von 24 Teilnehmenden ausgelegt: Bei den drei zu bearbeitenden Themen (**M2.1**, **M2.2** und **M1.3**) sind die Themen dementsprechend doppelt zu besetzen und jeweils 4er-Gruppen zu bilden. Sollte die Klassengröße größer oder kleiner sein, gilt es, gegebenenfalls mehr Gruppen zu bilden und die Themen mehrfach zu besetzen. Nachdem die Gruppen eingeteilt wurden, teilt die Lehrperson die Arbeitsblätter (**M2**) aus und leitet die Erarbeitung ein. Gegebenenfalls unterstützt die Lehrperson die Teilnehmenden bei der Erarbeitung (**L4**).

Folgend leitet die Lehrperson zur Phase der Ergebnissicherung über und baut mit den Tischen eine Auflagefläche für die folgende Präsentation im Rahmen des Gallery Walks. Im weiteren Verlauf leitet die Lehrperson den Walk ein und betreut diesen. Jeweils eine Person, die das Ergebnis erklärt und darlegt, wird aus den Gruppen ausgewählt (Präsentation mithilfe beschrifteter Präsentationsblätter). Nachdem alle Gruppenarbeitsergebnisse betrachtet und präsentiert wurden, initiiert die Lehrperson im Plenum ein Blitzlicht – die Jugendlichen äußern sich zu den kreativen Lösungsvorschlägen und reflektieren (**L5**).

Anschließend legt die Lehrperson die Folie mit den Zitaten zu Kreativität (**L6**) auf und leitet die abschließende Reflexion und Diskussion ein. Falls noch Zeit verbleibt, leitet die Lehrperson zum Puffer (**M3**) über. Anschließend schließt die Lehrperson die Stunde.

Als Puffer dient ein Text (**M3**), der eine konkrete, kreative Problemlösung thematisiert (Schattenbaumprojekt). Die Jugendlichen reflektieren über den Nutzen dieses kreativen Vorgehens für die Gesellschaft und überlegen sich ein weiteres Beispiel eines kreativen Vorgehens und beschreiben dieses.

Teil 2: In welchen Bereichen kann Intuition helfen, schwierige Situationen zu bewältigen?

Der Einstieg erfolgt durch die Lehrperson mittels des Schriftzugs „Intuition“ an der Tafel. Die Teilnehmenden äußern bei diesem Mind-Mapping Ideen und Assoziationen zum Begriff „Intuition“. Auf diese Weise wird das Vorwissen der Teilnehmenden aktiviert. Die Lehrperson setzt zudem Impulse, z. B. nennt sie Synonyme für Intuition, damit ein strukturiertes, homogenes Tafelbild entsteht, das den Teilnehmenden als Grundlage dient. Die Jugendlichen schreiben dieses Tafelbild nicht ab – es gilt, sich lediglich konzentriert Gedanken zu machen und Vorschläge zu äußern (L7). Die Lehrperson verdeutlicht, dass sich nicht alle Bereiche sowie Einsatzfelder für einen „Gebrauch“ von Intuition eignen. Ausgehend davon wird auf die Leitfrage der Stunde (2. Modulteil) **„In welchen Bereichen kann Intuition helfen, schwierige Situationen zu bewältigen?“** übergeleitet. Die Leitfrage wird an der Tafel visualisiert, um den Teilnehmenden während der Stunde den roten Faden und die Zielrichtung des Vorgehens zu verdeutlichen.

Im weiteren Verlauf leitet die Lehrperson zur Erarbeitung über (L8). Folgend werden 2er-Gruppen (Paare) gebildet und die Lehrperson teilt das Arbeitsblatt M4 aus. Die Teilnehmenden erarbeiten auf der Grundlage der stattgefundenen Ideensammlung und eigener Beispielsituationen die Einsatzfelder und die Verwendung von Intuition. Die gewonnenen Erkenntnisse tragen sie in die Tabelle 1 (M4) ein. Sollten die Teilnehmenden schneller als angedacht mit der Aufgabe fertig sein, reflektieren sie über den Unterschied sowie unterschiedliche Einsatzfelder von Vernunft und Intuition.

In der folgenden Phase 3 wird die Erarbeitungsphase durch die Lehrperson beendet und die Sicherung eingeleitet (L9). Die Einsatzfelder von Intuition werden besprochen, die Lehrperson hakt an dieser Stelle gezielt nach und gibt Impulse. Gegebenenfalls ergänzt die Lehrperson die Tabelle. Ferner wird die Gegenüberstellung von Vernunft und Intuition (+Aufgabe, Tabelle 2) angeregt. Die Sicherung erfolgt im Plenum mithilfe eines Projektionsgeräts. Die Teilnehmenden haben ihr Arbeitsblatt selbstständig zu ergänzen.

In der darauffolgenden Phase 4 leitet die Lehrperson die abschließende Reflexion ein (L10). Die Schülerinnen und Schüler verfassen hier in Einzelarbeit eine kurze Stellungnahme bzw. einen Leserbrief zu dem Thema „Intuition und Gefühle sind mit unserer Kultur und Gesellschaft nicht vereinbar“. Die Jugendlichen resümieren und reflektieren die bis dato gewonnenen Erkenntnisse schriftlich. Anschließend werden die Stellungnahmen im Plenum besprochen. Falls noch Zeit verbleibt, leitet die Lehrperson zum Puffer über. Anschließend schließt die Lehrperson die Stunde.

Erwartungshorizonte

Die Erwartungshorizonte zu den Aufgaben finden sich entsprechend dem chronologischen Stundenablauf im jeweiligen L-Material.

Ziele und angestrebte Kompetenzen

■ Stundenziele

Übergeordnete Stundenziele

Teil 1:

- Die Teilnehmenden verstehen, dass nicht alle Aufgaben bzw. komplexe Situationen durch klassische Konzepte zufriedenstellend gelöst werden können.
- Sie erkennen sowohl auf privater als auch auf gesellschaftlicher Ebene die Chancen, die Kreativität (in bestimmten Situationen) bietet, werden dahingehend sensibilisiert und wenden die gewonnenen Erkenntnisse an.

Teil 2:

- Die Teilnehmenden erkennen sowohl auf privater als auch auf gesellschaftlicher Ebene die Chancen, die Intuition (in bestimmten Situationen) bietet und werden dahingehend sensibilisiert.

Feinziele

Teil 1:

- Die Teilnehmenden reproduzieren/paraphrasieren die auf dem Bild dargestellte Situation und deuten sie.
- Ausgehend von dem dargestellten Bild, erläutern die Teilnehmenden den Nutzen von kreativem Denken.
- Sie erstellen anschauliche Zusammenfassungen zur systematischen Förderung des kreativen Denkens.
- Sie verdeutlichen ihren Mitschülerinnen und -schülern, wie man systematisch kreativ denken und handeln kann.
- Sie wenden die zuvor gewonnenen Erkenntnisse zu kreativem Denken an und lösen vorgegebene Situationen durch kreatives Denken.
- Sie legen ihre Lösungsvorschläge im Plenum dar und vergleichen sie mit den Vorschlägen anderer Gruppen.
- Sie vergleichen die Möglichkeiten und Einsatzfelder von kreativem Denken gegenüber den Einsatzfeldern klassischer Vorgehensweisen.
- Sie prüfen anhand ihrer Erkenntnisse und vorgelegten Zitate den Wert von kreativem Denken und Handeln für die Gesellschaft und beurteilen diesen Nutzen differenziert in einer Diskussion.

Teil 2:

- Die Teilnehmenden erkennen, inwiefern Intuition/das Bauchgefühl ihr eigenes Leben beeinflusst (hat).
- Sie leiten ab, in welchen Bereichen Intuition eine Rolle spielt.
- Sie vergleichen die Möglichkeiten und Einsatzfelder von intuitivem Vorgehen gegenüber den Einsatzfeldern klassischer Vorgehensweisen.

- Sie prüfen anhand ihrer Erkenntnisse den Wert des intuitiven Vorgehens für die Gesellschaft und beurteilen diesen Nutzen differenziert in einem Leserbrief bzw. einer Diskussion.

■ Angestrebte Kompetenzen

Analysekompetenz

- Die Teilnehmenden können erkennen, dass eingefahrene Denkwege sowie klassische Konzepte des Denkens und Handelns nicht in jedem Fall hilfreich sind.

Urteilskompetenz

- Die Teilnehmenden können beurteilen, wo die Einsatzfelder von kreativem Denken und/oder intuitivem Vorgehen liegen und worin der Nutzen für sie selbst und die Gesellschaft besteht.

Handlungskompetenz

- Die Teilnehmenden können durch kreatives Denken Probleme in ihrem eigenen Leben bewältigen und Lösungen finden.
- Sie können Intuition in den passenden Situationen nutzen und in unpassenden Situationen vermeiden.

Methodenkompetenz

- Die Teilnehmenden besitzen durch die erarbeiteten alternativen Herangehensweisen des kreativen Denkens Werkzeuge, um Probleme, Situationen und Aufgaben auf verschiedenen Ebenen zufriedenstellend und zielführend lösen zu können.
- Sie können das Werkzeug des intuitiven Vorgehens in ihrem Leben einsetzen, um so Situationen zielführend und wirkungsvoll zu klären bzw. zu bewältigen.

Verlaufsplan Teil 1

Phase		Dauer in min	Thema/ Inhalt	Sozialform	Handlung der Lehrperson	Handlung der Teilnehmenden
1	Einstieg	10 (Σ 10)	Schwierige Situationen meistern: „Sturmfrei“	LehrerInnenvortrag/ Plenum	L1: Situation von Xavier einleiten, Vorschläge zur Problemlösung sammeln, Leitfrage visualisieren.	Vorschläge äußern und Ideen einbringen.
2	Erarbeitung	10 (Σ 20)	Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns	PartnerInnenarbeit	L2: Zur Erarbeitung überleiten, Paare einteilen, M1 (M1.1 , M1.2 , M1.3 und M1.4) austeilen.	Paare bilden, M1 bearbeiten.
3	Ergebnissicherung	15 (Σ 35)	Schwierige Situationen meistern: Präsentationen und Besprechung	Präsentationen/ Plenum	L3: Ergebnissicherung einleiten, Werkzeuge präsentieren lassen, Ergebnisse besprechen.	Bei Präsentationen zuhören und M1 ergänzen.
4	Anwendung	25 (Σ 60)	Beispielsituationen mithilfe kreativer Ideen bewältigen: Werkzeuge anwenden	Gruppenarbeit	L4: Zur Erarbeitung überleiten, 3er-Gruppen einteilen, M2 (M2.1 , M2.2 und M2.3) austeilen.	3er-Gruppen bilden, M2 bearbeiten und Präsentationsblatt ausfüllen.
5	Ergebnissicherung	15 (Σ 75)	Beispielsituationen mithilfe kreativer Ideen bewältigen: Präsentationen und Besprechung	Gallery Walk/ Plenum	L5: Gallery Walk betreuen, Blitzlicht initiieren.	Ggf. Gruppenarbeit präsentieren, andere Gruppenarbeitsergebnisse betrachten und würdigen.
6	Abschluss	15 (Σ 90)	Reflexion und Diskussion	Plenum/ Lehrervortrag	L6: Diskussion einleiten und resümieren, ggf. Puffer M3 einsetzen, Stunde schließen.	Meinungen äußern und reflektieren.
P	Puffer		Schwierige Situationen mit Kreativität bewältigen: Das Schattenbaumprojekt	Einzelarbeit	Teilnehmende ggf. unterstützen.	M3 bearbeiten.

Legende zum Verlaufsplan: siehe Seite 16.

Verlaufsplan Teil 2

Phase		Dauer in min	Thema/ Inhalt	Sozialform	Handlung der Lehrperson	Handlung der Teilnehmenden
1	Einstieg	10 (Σ 10)	Schwierige Situationen meistern: Intuition	Plenum	L7: Zum Thema Intuition hin- führen, Mind-Mapping ein- leiten, Leitfrage visualisie- ren.	Reflektieren, Vor- schläge äußern und Ideen einbringen.
2	Erarbeitung	10 (Σ 20)	Schwierige Situationen meistern: Einsatzfelder und Ver- wendung von Intuition	PartnerInnenar- beit	L8: Zur Erarbeitung überleiten, Paare bilden lassen, M4 austeilen.	Paare bilden, M4 be- arbeiten.
3	Ergebnis- sicherung	10 (Σ 30)	Schwierige Situationen meistern: Besprechung und Aus- tausch	Plenum/ Lehrervortrag	L9: Sicherung einleiten, Ein- satzfelder besprechen und ergänzen.	M4 besprechen und ergänzen.
4	Abschluss	15 (Σ 45)	Reflexion: Leserbrief zum Thema „Intuition und Gefühle sind mit unserer Kultur und Gesellschaft nicht vereinbar“	Einzelarbeit/ Plenum	L10: Reflexion einleiten, ggf. Puffer einsetzen, Stunde schließen.	Meinungen äußern und reflektieren.
P	Puffer		Test: Die eigene Intuition		Teilnehmende ggf. unter- stützen.	Puffer bearbeiten.

Legende Verlaufsplan

Kursiv: Alternative zur vorhergehenden Phase 1*= Alternative zu Phase 1		Dauer der Phase. (Σ x) = Gesamtdauer des Moduls bis hierhin.		L1, L2, ...: Verweis auf das Material für die Lehr- person. Das Material ist durchnummeriert.		
Phase		Dauer in min	Thema/ Inhalt	Sozialform	Handlung der Lehrperson	Handlung der Teilnehmenden
1	Erarbeitung	10 (Σ 10)	Probleme haben nicht immer eindeutige Ursache	Plenum	L1: Frage stellen, ...	Fragen diskutieren und beantworten
1*	Erarbeitung 1*	10 (Σ 10)	Probleme haben nicht immer eindeutige Ursache	Plenum	L1: Offen ...	Rollendialog präsentieren, Problematik erfassen
2	Überleitung	5 (Σ 15)				
P	Puffer		Jugendgarantie	Gruppenarbeit	L3: M1 ausgeben	M1 bearbeiten

Das Material im **Puffer**
kann eingesetzt werden,
wenn die gesamte Gruppe
schneller als vorgesehen
voran kommt.

M1, M2, ...: Verweis auf das
**Material für die Teilneh-
menden.** Das Material ist
durchnummeriert.

Materialübersicht und vorbereitende Aufgaben

Teil 1

Material-Nr.	Titel	Erläuterung	Vorbereitung	Check
	Verlaufsplan		Drucken (1 x)	☐
L1		Begrüßung und Hinführung	Drucken (1 x)	☐
	Mind-Map „Sturmfrei“	Arbeitsblatt	Für Visualisierung vorbereiten	☐
	Musterlösung „Sturmfrei“	Vorschläge zur Problemlösung für Xavier	Für Visualisierung vorbereiten	☐
L2		Organisatorisches zur ersten Erarbeitungsphase	Drucken (1 x)	☐
M1	Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns	Materialgrundlage für die erste Erarbeitungsphase	Drucken Auflage: Bei einer Gruppengröße von z.B. 24 Teilnehmenden und den 4 zu bearbeitenden Themen (M1.1 , M1.2 , M1.3 und M1.4) sind die Themen dreifach zu besetzen und jeweils 2er-Gruppen zu bilden → Auflage: 24 x. Die Gruppengröße von maximal 4 Teilnehmenden pro Gruppe sollte nicht überschritten werden.	☐
L3		Präsentationen und Sicherung zur vorhergehenden Erarbeitungsphase	Drucken (1 x)	☐
	Musterlösung	Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns	Für Visualisierung vorbereiten	☐
L4		Organisatorisches zur Anwendung	Drucken (1 x)	☐
M2	Beispielsituationen mithilfe kreativer Ideen bewältigen	Materialgrundlage für die Anwendung	Drucken Auflage: Bei einer Gruppengröße von z.B. 24 Teilnehmenden und den 3 zu bearbeitenden Themen (M2.1 , M2.2 und M2.3) sind die Themen doppelt zu besetzen und jeweils 4er-Gruppen zu bilden → 24 x.	☐
L5		Präsentation und Besprechung zur vorhergehenden Erarbeitungsphase	Drucken (1 x)	☐
L6		Abschluss: Diskussion und Reflexion	Drucken (1 x)	☐
	Diskussion	Kreativität und Intuition in der heutigen Gesellschaft	Für Visualisierung vorbereiten	☐
M3	Das Schattenbaumprojekt	Puffer	Drucken (Auflage: Anzahl der Teilnehmenden)	☐

Zusätzliches Material / Hilfsmittel	Verwendung	Check
Projektionsgerät (Whiteboard, Dokumentenkamera oder Beamer und Computer) Alternativ: Mind-Map als Arbeitsblatt ausdrucken, Auflage: Anzahl der Teilnehmenden. Präsentationsergebnisse an Tafel schreiben Diskussionsgrundlage als Arbeitsblatt ausdrucken	Für die Visualisierung der Mind-Map (Lösungsvorschläge für Xavier), der Pizza-Grafik (Phase 1, L1), der Präsentationsergebnisse (Phase 3, L3) und der Diskussionsgrundlage (Phase 6, Folien L6). → Siehe Tabelle oben.	☐
12 DIN-A4-Blätter und Filzstifte (einen pro Gruppe).	Für die Plakaterstellung bzw. Präsentation der kreativen Lösungsvorschläge (Phase 4, L4).	☐
Kreppband	Gegebenenfalls zur Fixierung der Gruppenplakate auf den Tischen (Phase 5, L5)	☐

Teil 2

Materi- al-Nr.	Titel	Erläuterung	Vorbereitung	Check
	Verlaufsplan		Drucken (Auflage: Anzahl der Teilnehmenden)	☐
L7		Begrüßung, Hinführung und Ideensammlung	Drucken (1 x)	☐
L8		Organisatorisches zur ersten Erarbeitungsphase	Drucken (1 x)	☐
M4	Einsatzfelder von Intuition	Materialgrundlage für die erste Erarbeitungsphase	Drucken (1 x)	☐
L9		Besprechung und Sicherung zur vorhergehenden Erarbeitungsphase	Drucken (1 x)	☐
	Musterlösung	Einsatzfelder und Verwendung von Intuition	Für Visualisierung vorbereiten	☐
L10		Abschluss	Drucken (1 x)	☐
	Leserbrief	Reflexion und Stellungnahme zu Intuition	Für Visualisierung vorbereiten	☐
	Bewertung Lernzuwachs	Puffer	Für Visualisierung vorbereiten	☐

Zusätzliches Material / Hilfsmittel	Verwendung	Check
Projektionsgerät (Whiteboard, Dokumentenkamera oder Beamer und Computer)	Für die Sicherung und Ergänzung der Ergebnisse (Phase 3, L9). → Siehe Tabelle oben.	☐

Weiterführende Themenvorschläge

Vorschläge zur Vertiefung

Diese Vorschläge ermöglichen es, das Thema außerhalb des Schulstunden-Rhythmus zu vertiefen. Dabei kann auf die Interessen der Teilnehmenden sowie aktuelle Entwicklungen und lokale Gegebenheiten eingegangen werden.

■ Weitere Beispielsituationen, die durch Kreativität (und/oder Intuition) gemeistert werden konnten, diskutieren

- Den Teilnehmenden können Chancen und Möglichkeiten dieser Herangehensweise verdeutlicht werden durch Beispielsituationen, in welchen Kreati-

vität bzw. Intuition zur Bewältigung von schwierigen Problemstellungen beigetragen haben.

■ **Nach kreativen Lösungen für schulbezogene, lokale oder gesellschaftliche Probleme oder Herausforderungen suchen**

- So könnten Klassen z. B. an Ausschreibungen (z. B. Werbespots für bestimmte Produkte erstellen, ...), Wettbewerben (z. B. „Jugend forscht“) oder Projekten teilnehmen und dort die Werkzeuge der Kreativität einsetzen.

■ **Film(ausschnitt) zum Stellenwert der Kreativität in der heutigen Gesellschaft anschauen und diskutieren**

- Roth, Andrea: *Malochen, bevor die Muse küsst: Stirbt die Kreativität?*

Film: www.br.de/mediathek/video/sendungen/alpha-campus/kreativitaet-132.html

■ **Artikel zum Stellenwert der Gefühle/Intuition lesen und bearbeiten**

- Spiegel Online: *Die Weisheit der Gefühle*, 23.09.2007.
www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/intuition-die-weisheit-der-gefuehle-a-507122.html

■ **Filmreihe zu verschiedenen Blickwinkeln auf Intuition anschauen und diskutieren**

- ARD Alpha: *Auf den Spuren der Intuition* (09.01.2014)
www.br.de/fernsehen/ard-alpha/sendungen/auf-den-spuren-der-intuition/index.html

Module, die Aspekte dieses Moduls weiterführen

—

Hinweise zum Materialien-Teil

L-Material für die Lehrperson

Die Bildungsplattform *Wandel vernetzt denken* greift Themen und Sichtweisen auf, die im klassischen Schulunterricht meist nicht im Fokus stehen, für Jugendliche aber von hoher Relevanz sind. Die Themen werden überwiegend fächerübergreifend behandelt, wobei die Teilnehmenden wichtige Zusammenhänge erkennen sollen. Aufgrund dieses Konzeptes und dieses Ansatzes sind die Erläuterungen für die Lehrperson in den Unterrichtsmodulen vergleichsweise ausführlich gehalten. Die ausführlichen Erläuterungen sind als Angebot zu verstehen, um komplexe und womöglich fachfremde Themen sicher unterrichten zu können.

Aufbau und Sortierung des Materialien-Teils

Der Materialien-Teil des Moduls besteht aus L-Materialien und M-Materialien.

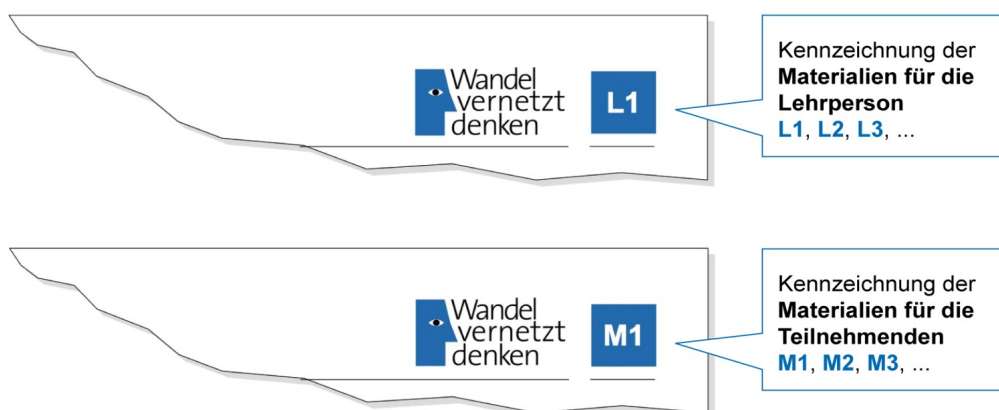
- L-Materialien sind für die Lehrperson bestimmt und fassen deren Aufgaben im Stundenablauf zusammen.
- M-Materialien sind für die Teilnehmenden bestimmt und beinhalten Texte und Aufgaben.

L- und M-Materialien befinden sich im Materialien-Teil chronologisch nach dem Stundenablauf und den Phasen des Verlaufsplans sortiert.

So könnte das in einem Modul praktisch aussehen:

- **L1** zeigt, wie die Lehrperson in die Stunde einführt, und endet mit der Ausgabe des Materials **M1** an die Teilnehmenden.
- **M1** enthält Texte und Aufgaben, die die Teilnehmenden lesen und bearbeiten.
- **L2** zeigt, wie die Lehrperson die Bearbeitung von **M1** beendet und die Inhalte im Plenum sichert (Musterlösung). Zugleich leitet **L2** zur nächsten Phase des Moduls über.

Legende Materialkennzeichnung



Materialien

Teil 1: Wie hilft Kreativität, schwierige Situationen zu bewältigen?

Hinweis zu Aufbau und Sortierung des Materialteils: siehe Seite 21.

- ➔ Situation von Xavier einleiten
- ➔ Vorschläge zur Problemlösung sammeln
- ➔ Leitfrage visualisieren

Material	■ Projektionsgerät ■ L1 (Folie: Mind-Map und Pizza-Grafik)
Tun	■ Situation von Xavier einleiten.
Vortrag	■ Ausgangssituation von Xavier: Xavier ist 16 Jahre alt und Schüler einer Gemeinschaftsschule. Seine Eltern besuchen über das Wochenende Verwandte in Berlin – und Xavier hat sturmfrei. Seit Wochen freut er sich auf das Wochenende ohne seine Eltern: Freunde einladen, essen, was er möchte, den ganzen Tag machen, worauf er Lust hat ... Freitagabend kommen seine zwei besten Kumpels zu Besuch und weihen die neue Spielekonsole ein. Sie bestellen Pizza und probieren einige Stunden die neuen Spiele aus. Gegen 2 Uhr bekommen die Jungs nochmals Hunger – aber wer will die restliche Pizza schon kalt essen? Xavier geht in die Küche und versucht den neuen High-tech-Backofen seiner Mutter in Gang zu bringen – vergebens. Gemeinsam überlegen die Freunde, wie sie die Pizza anders aufwärmen könnten ...
Plenum	■ Besprechen Sie sich kurz mit Ihrem Nachbarn oder Ihrer Nachbarin – welche Möglichkeiten haben die Jungs in dieser Situation, die Pizza aufzuwärmen? ■ Anschließend sammeln wir die Vorschläge im Plenum.
Tun	■ L1 (Folie Mind-Map „sturmfrei“) auflegen. ■ Vorschläge zur Problemlösung sammeln und eintragen. ■ Gegebenenfalls Impulse setzen. ■ Situation auflösen und thematisieren:
Ergebnis	■ Mögliche Ergebnisse: siehe Tafelbild auf der letzten Seite dieses L-Materials.
Vortrag	■ Sie haben verschiedene Beispiele und Ideen genannt, wie

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

3 Ergebnis-sicherung

4 Anwendung

5 Ergebnis-sicherung

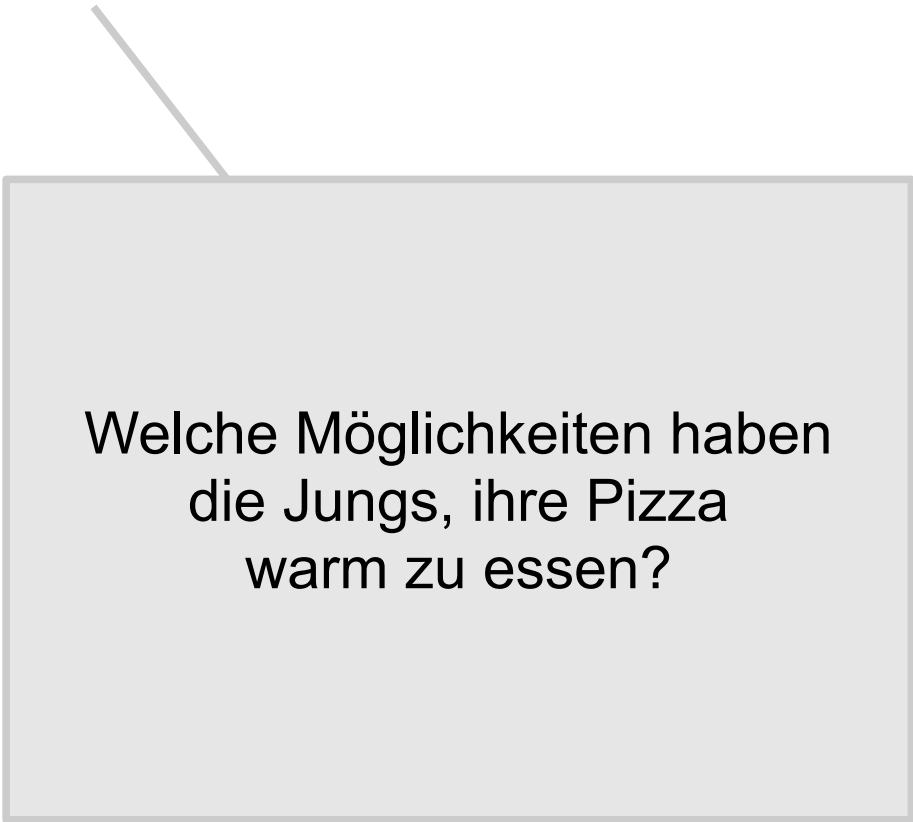
7 Abschluss

P Puffer

	die Jungs dennoch zu einer warmen Pizza kommen: Es waren rein analytische Ideen dabei, die sich eines ausschließlich logischen Vorgehens bedienten, aber auch Ideen, die sich eher assoziativen Vorgehensweisen zuordnen lassen – Kreativität zählt zu diesem assoziativen Vorgehen – damit beschäftigen wir uns heute näher.
Tun	■ Leitfrage visualisieren: Wie hilft Kreativität, schwierige Situationen zu bewältigen?

Mind-Map „Sturmfrei“

Folie



Welche Möglichkeiten haben
die Jungs, ihre Pizza
warm zu essen?

Musterlösung „Sturmfrei“

Analytisches Vorgehen:

Mikrowelle benutzen

Grill anmachen und
Schale auflegen

Pizza in Pfanne legen

Pizza auf Toaster legen



Foto: ROPI

Kreatives Vorgehen:

Pizza auf Bügeleisen

Pizza mit Fön erwärmen

Pizza auf Heizung legen

...

➔ Zu Erarbeitung überleiten

➔ Paare einteilen

➔ **M1** austeilen

Material	■ M1.1 , M1.2 , M1.3 und M1.4 (Arbeitsblätter)	Phase
Tun	■ Zu Erarbeitung überleiten. ■ Paare bilden lassen (PartnerInnenarbeit). ■ M1.1, M1.2, M1.3 und M1.4 austeilen. ■ Teilnehmende gegebenenfalls unterstützen. ■ Gegebenenfalls Teilnehmende zur Zusatzaufgabe hinführen (Tafel): Überlegen und notieren Sie, worin die Einsatzbereiche von Kreativität liegen.	1 Einstieg 2 Erarbeitung 3 Ergebnis- sicherung 4 Anwendung 5 Ergebnis- sicherung 7 Abschluss P Puffer

Hintergrundinformationen für die Lehrperson

Der Ausgangstext „Filter im Kopf lockern“ ist tendenziell etwas leichter zu bearbeiten als die anderen drei Grundlagentexte, da hier bereits kurze und stichpunktartige Formulierungen vorliegen. Die anderen Grundlagentexte enthalten vollständig formulierte Sätze – die Herausforderung, diese in acht Stichpunkte umzuwandeln ist hier größer. Dieses Schwierigkeitsgefälle kann gegebenenfalls zur Differenzierung genutzt werden. Sollte die bearbeitende Gruppe leistungsstark sein, kann die Zusatzaufgabe von Anfang an als zu bearbeitende Aufgabe zählen.

Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns

Insgesamt gibt es vier Phasen bzw. Etappen, die den Prozess des kreativen Denkens strukturieren und klären sollen (Filter lockern, Situation analysieren, Ideen finden, Ideen bewerten). In PartnerInnenarbeit bearbeiten die Teams auf einem Arbeitsblatt (**M1**: **M1.1**, **M1.2**, **M1.3** und **M1.4**) jeweils einen Aspekt dieses Prozesses.

M1 umfasst die Materialien:

- **M1.1**: Schwierige Situationen meistern: Den Filter im Kopf lockern
- **M1.2**: Schwierige Situationen meistern: Die Situation analysieren
- **M1.3**: Schwierige Situationen meistern: Ideen finden
- **M1.4**: Schwierige Situationen meistern: Ideen bewerten

Schwierige Situationen meistern: Den Filter im Kopf lockern

Aufgabe



Lesen Sie den Text aufmerksam durch, markieren Sie die wichtigsten Aspekte und notieren Sie sich relevante Stichpunkte (linierter Bereich).



Tauschen Sie sich mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner über den Inhalt aus.

Einen Geistesblitz initiieren

Aus der Vielzahl an Informationen, die unser Gehirn ständig erreichen, filtert der bewusste Verstand jene heraus, die offensichtlich wichtig und nützlich sind; unbrauchbare Informationen werden ausgeblendet. Der Psychologe und Wissenschaftsjournalist Bas Kast spricht in diesem Zusammenhang von einer „Art Spamfilter“. Eine Aufgabe des Verstandes sei es, das Chaos des Unbewussten zu unterdrücken. Um kreativ sein zu können, den sogenannten Geistesblitz zu haben, so Kast weiter, müsse der Filter im Kopf (ein wenig) gelockert werden. Aber wie lässt sich der Filter im Kopf bewusst lockern und die innere Flexibilität fördern? Bas Kast nennt in seinem Buch *Und plötzlich macht es Klick* u. a. die folgenden Möglichkeiten:

- Längere Arbeitspausen machen und Abwechslung schaffen
- Entspannen
- An die frische Luft gehen
- Das Gehirn mit Ungewöhnlichem konfrontieren
- Dinge hinterfragen: scheinbar Selbstverständliches nicht als selbstverständlich ansehen
- Mit wachen Augen durch die Welt gehen
- Offen sein für Neues, Unerwartetes
- Sich mit Menschen aus anderen sozialen Umgebungen, mit anderen Ansichten, etc. austauschen
- Verschiedene Informationsquellen und Medien nutzen
- Neue Umgebung aufsuchen
- Sich angenehmen Situationen aussetzen (Lieblingsmusik, Lieblingsgetränk, Lieblingsort etc.)
- Angst vor Fehlern und Scheitern ablegen

Kreativität hat man nicht einfach oder eben nicht. Kreativität ist eine angeborene Fähigkeit, die jeder Mensch von Geburt an besitzt. Wie man allerdings damit umgeht, wie man bewusst und gezielt kreativ vorgehen kann, hat mit Übung zu tun: Denn „Kreativität ist [...] eine Fertigkeit, die man bewusst trainieren und verbessern kann.“

Quellen

Spamfilter im Kopf

Kast, Bas: *Wie der Bauch dem Kopf beim Denken hilft*, 5. Auflage. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt 2009, S. 1146 ff.

Möglichkeiten zur Kreativitätsförderung

Nach: Kast, Bas: *Und plötzlich macht es Klick!*, 5. Auflage. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt 2009, S. 16, 27 ff.

Zitat zu Kreativität als trainier- und verbesserbare Fertigkeit

Rustler, Florian: *Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation*, 3. Auflage. Midas Verlag, Zürich 2016, S. 26.

[illegible]

Tragen Sie gemeinsam mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner die acht wichtigsten Stichpunkte in das Feld „Filter lockern“ ein (siehe nächste Seite).

Erarbeiten Sie gemeinsam, wie Sie Ihren Mitschülerinnen und -schülern die Inhalte in einer Präsentation erklären können.

Nach der Erarbeitung wählt die Lehrperson 2er-Gruppen aus, die ihre Ergebnisse präsentieren (Projektionsgerät).



Sie haben insgesamt 10 Minuten Zeit.



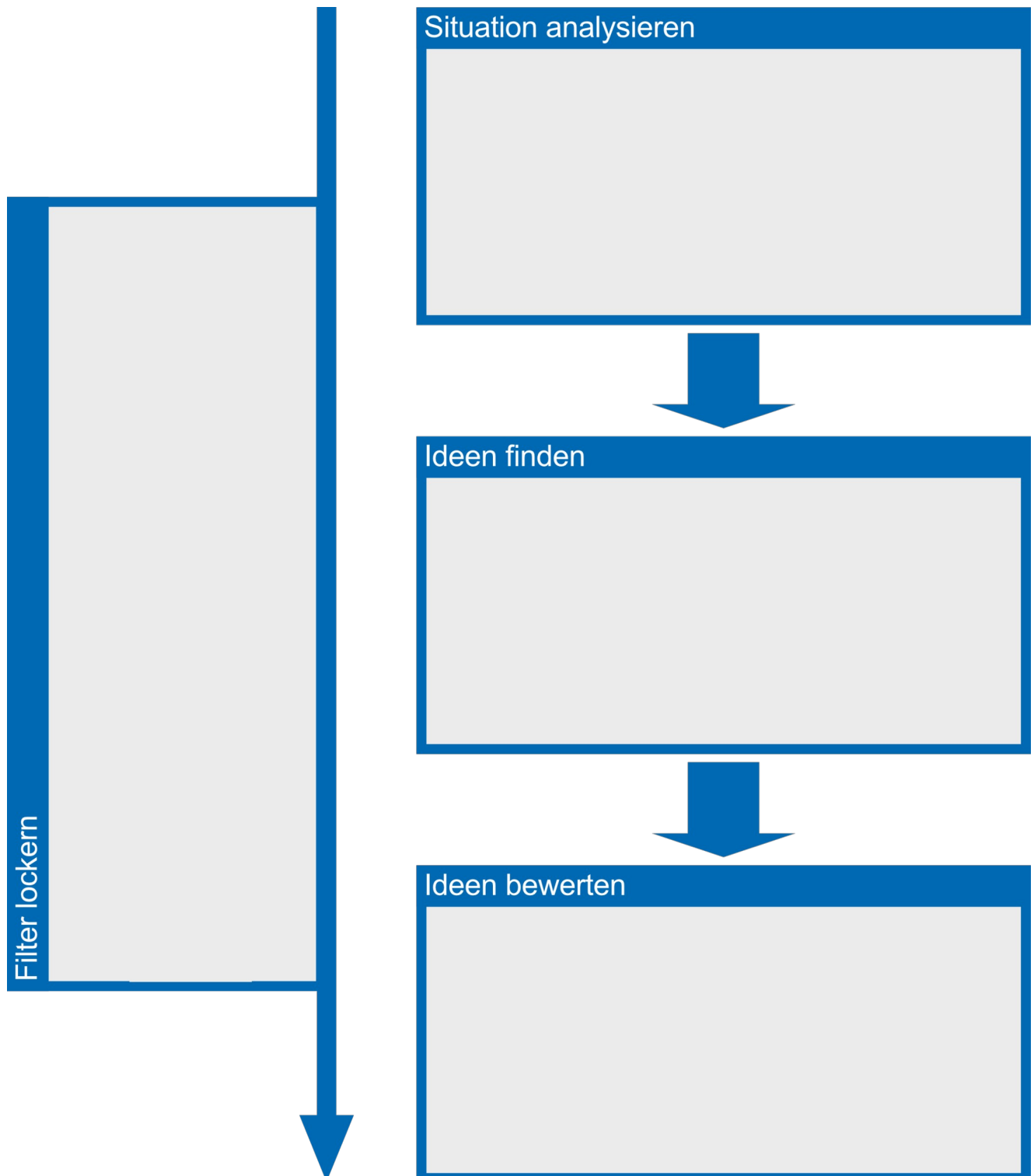
Aufgabe



Wenn Sie an dieser Stelle angekommen sind und noch Zeit haben:

Überlegen Sie sich ein Beispiel, um den Mitschülerinnen und -schülern das Vorgehen verständlich zu machen: In welcher konkreten Situation kann man wie den Filter im Kopf lockern?

Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns



Schwierige Situationen meistern:

Die grundlegende Situation analysieren

Aufgabe



Lesen Sie den Text aufmerksam durch, markieren Sie die wichtigsten Aspekte und notieren Sie sich relevante Stichpunkte (linierter Bereich).



Tauschen Sie sich mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner über den Inhalt aus.

Das Ziel klären

Kreativität hat man nicht einfach oder eben nicht. Kreativität ist zwar eine angeborene Fähigkeit, die jeder Mensch von Geburt an besitzt. Wie man allerdings damit umgeht, wie man bewusst und gezielt kreativ vorgehen kann, hat mit Übung zu tun:

- 5 Denn „Kreativität ist [...] eine Fertigkeit, die man bewusst trainieren und verbessern kann.“ Dies wird im Folgenden näher ausgeführt: Es gibt sogenannte „Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns“. In diesem ersten Schritt geht es darum, die vorliegende Situation zu analysieren:

■ W-Fragen

- 10 Stellen Sie sich zunächst diese Frage: Was ist das Problem und was das Ziel (Was? → Situation klären)? Diese Fragen ergänzen Sie durch fünf weitere zentrale Fragen: Wo? Wie? Wann? Wer? Warum? Fragen sind ein Schlüssel zu kreativen Lösungen, da sie zu verschiedenen Blickwinkeln und zu neuen Erkenntnissen führen können.

15 ■ Negativ-positiv-Betrachtung

- Beschreiben Sie zunächst die Situation, mit der Sie nicht zufrieden sind. Diese Handlung fällt in die Kategorie *Situation klären*. Darauf aufbauend beschreiben Sie anschließend, wie Sie die Situation gerne hätten. Aus diesem Spannungsfeld zwischen Ist-Zustand (negativ) und gewünschtem Zustand (positiv) können sich vielfältige Ideen ergeben. In Anlehnung an das Werkzeug „W-Fragen“ können hier die acht zentralen Fragen genutzt werden, um die positive sowie die negative Situation zu ergründen. Im nächsten Schritt des Prozesses geht es konkret darum, Ideen zu finden (Bearbeitung durch andere Gruppe).
- 20

■ Mind-Mapping

- 25 Eine Mind-Map umfasst Aspekte, Ideen oder Probleme innerhalb eines Themas – die Mind-Map dient zu einer grundlegenden Sammlung. Auf diese Weise können die Ausgangslage sowie Zusammenhänge offenbart und die vorliegende (auch komplexe) Situation analysiert werden. Im weiteren Verlauf können die Aspekte z. B. strukturiert werden etc.

Quellen

Kreativität ist angeboren/Zitat zu Kreativität als trainier- und verbesserbare Fertigkeit/W-Fragen

Rustler, Florian: *Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation*, 3. Auflage. Midas Verlag, Zürich 2016, S. 26 und S. 108f.

Negativ-Positiv/Mind-Mapping

Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 27 und S. 49.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Tragen Sie gemeinsam mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner die acht wichtigsten Stichpunkte in das Feld „Situation analysieren“ ein (siehe nächste Seite).

Erarbeiten Sie gemeinsam, wie Sie Ihren Mitschülerinnen und -schülern die Inhalte in einer Präsentation erklären können.

Nach der Erarbeitung wählt die Lehrperson 2er-Gruppen aus, die ihre Ergebnisse präsentieren (Projektionsgerät).



Sie haben insgesamt 10 Minuten Zeit.



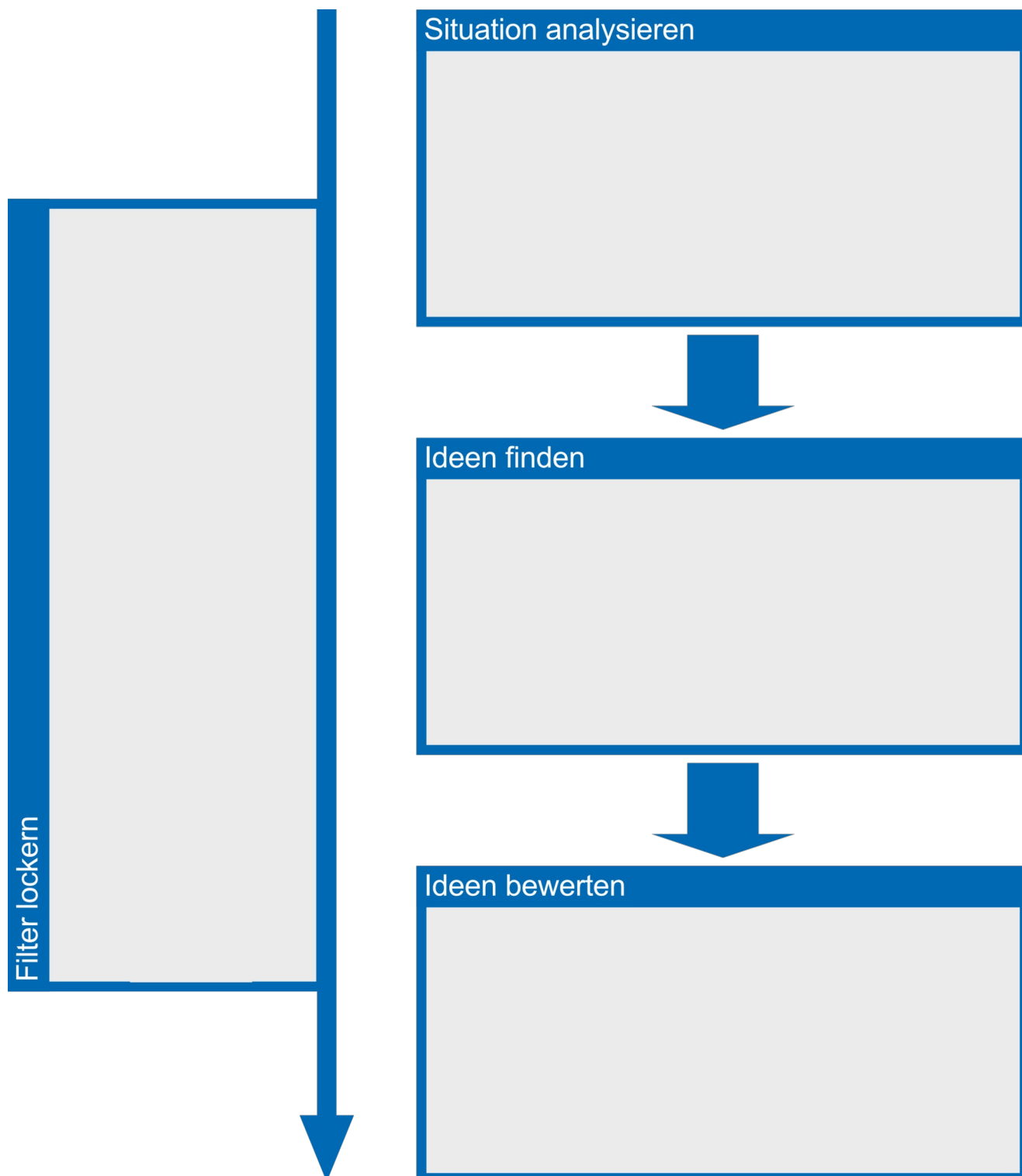
Aufgabe



Wenn Sie an dieser Stelle angekommen sind und noch Zeit haben:

Überlegen Sie sich ein Beispiel, um Ihren Mitschülerinnen und -schülern das Vorgehen verständlich zu machen: In welcher konkreten Situation kann man wie die Situation analysieren?

Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns



Schwierige Situationen meistern: Ideen finden

Aufgabe



Lesen Sie den Text aufmerksam durch, markieren Sie die wichtigsten Aspekte und notieren Sie sich relevante Stichpunkte (linierter Bereich).



Tauschen Sie sich mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner über den Inhalt aus.

Kreativität hat man nicht einfach oder eben nicht. Kreativität ist zwar eine angeborene Fähigkeit, die jeder Mensch von Geburt an besitzt. Wie man allerdings damit umgeht und inwiefern man bewusst kreativ vorgehen kann, hat mit Übung zu tun: Denn „Kreativität ist [...] eine Fertigkeit, die man bewusst trainieren und verbessern kann.“ Dies wird im Folgenden näher ausgeführt. Es gibt sogenannte „Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns“. Nachdem der Filter im Kopf gelockert und die vorliegende Situation grundlegend analysiert wurde, geht es darum, aktiv kreativ zu werden und Ideen zu finden.

■ Brainstorming

- 10 Bei dieser Gruppenmethode nennen die Teilnehmenden alle Ideen, die ihnen zu einer Fragestellung einfallen, ohne eine Bewertung vorzunehmen. Das Brainstorming wird so lange durchgeführt, bis keine Ideen mehr genannt werden. Erst im nächsten Schritt bewertet die Gruppe gemeinsam die Ideen.

■ Umkehrmethode/Kopfstand

- 15 Drehen Sie die eigentliche Fragestellung oder das Ziel um. Wie lässt sich unsere Stimmung weiter verschlechtern? Wie können wir das Schuljahr besonders schlecht bestehen? Die gefundenen Antworten drehen Sie dann ebenfalls um, sodass die Ideen dem eigentlichen Ziel dienen.

■ Fluchtmethode

- 20 Welche Grundeigenschaften und Grundannahmen liegen der Situation/dem Problem/dem Produkt zugrunde?
- Geht es um ein Telefon, ist die Grundannahme, dass man es zum Telefonieren an sein Ohr halten muss. Von jeder Grundannahme wird dann das Gegenteil gebildet (z. B. ein Telefon, das man nicht ans Ohr halten muss). Aus dem Gegenteil werden dann konkrete Ideen abgeleitet (ein Telefon mit multifunktionalem Bildschirm).
- 25

■ Analogien

- Suchen Sie Situationen, die Ihrem Problem ähnlich sind, aber aus anderen Bereichen stammen. Dabei kann es sich beispielsweise um andere Produkte, Branchen, Bereiche in der Gesellschaft, Kulturen oder um die Natur handeln.
- 30

Überlegen Sie nun, wie hier mit dem Problem umgegangen wird und wie Sie es auf die vorliegende Situation übertragen können.

Quellen

Kreativität ist angeboren/Zitat zu Kreativität als trainier- und verbesserbare Fertigkeit

Rustler, Florian: *Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation*, 3. Auflage. Midas Verlag, Zürich 2016, S. 26.

Brainstorming/Umkehrmethode/Zufall/Analogien

Nach: Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 53, S. 68, S. 73, S. 82.

[illegible]

Tragen Sie gemeinsam mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner die acht wichtigsten Stichpunkte in das Kästchen „Ideen finden“ (siehe nächste Seite) ein.

Erarbeiten Sie gemeinsam, wie Sie Ihren Mitschülerinnen und -schülern die Inhalte in einer Präsentation erklären können.

Nach der Erarbeitung wählt die Lehrperson 2er-Gruppen aus, die ihre Ergebnisse präsentieren (Projektionsgerät).



Sie haben insgesamt 10 Minuten Zeit.



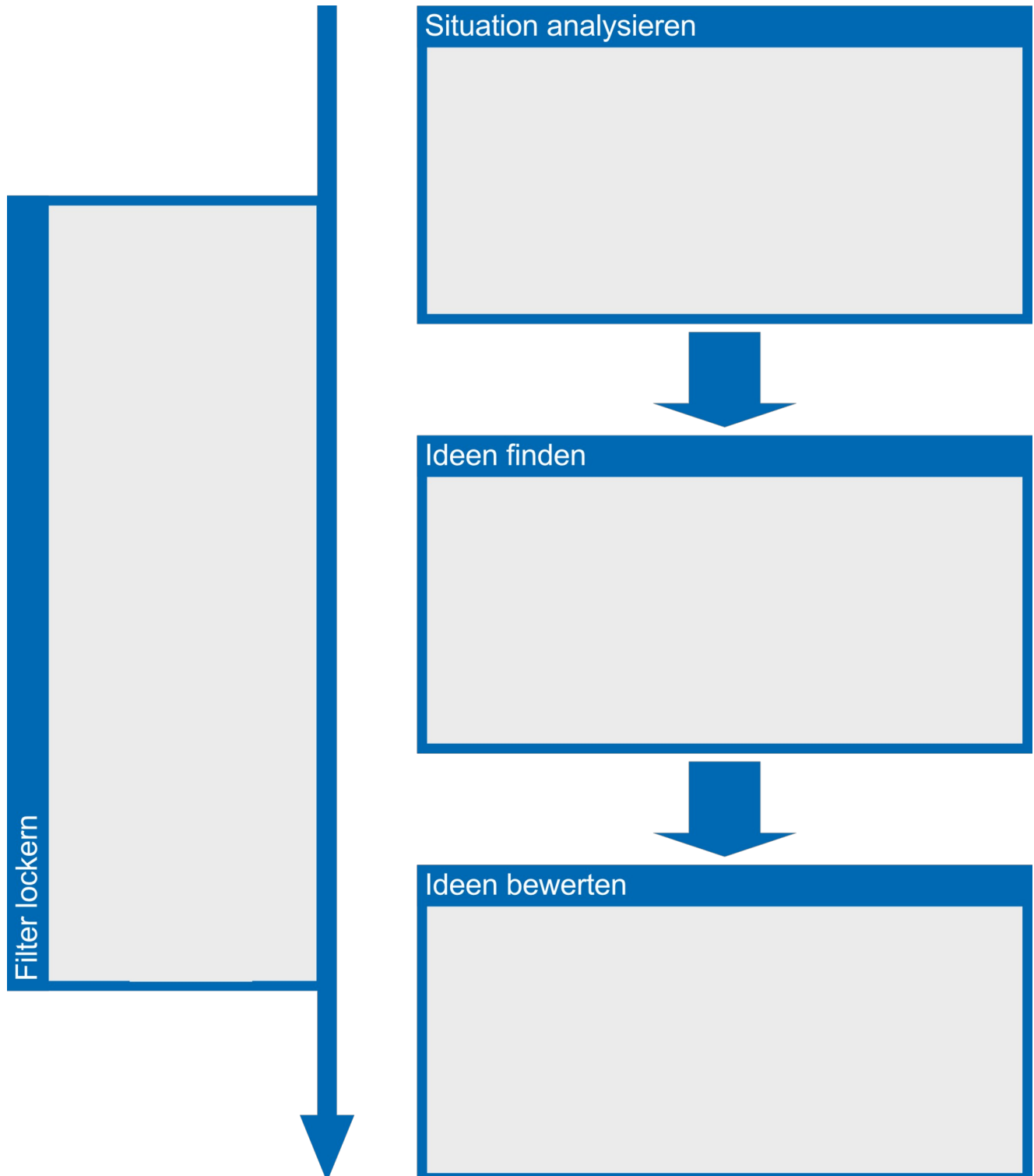
Aufgabe



Wenn Sie an dieser Stelle angekommen sind und noch Zeit haben:

Überlegen Sie sich ein Beispiel, um den Mitschülerinnen und -schülern das Vorgehen verständlich zu machen: In welcher konkreten Situation kann man wie Ideen finden?

Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns



Schwierige Situationen meistern: Ideen bewerten

Aufgabe



Lesen Sie den Text aufmerksam durch, markieren Sie die wichtigsten Aspekte und notieren Sie sich relevante Stichpunkte (linierter Bereich).



Tauschen Sie sich mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner über den Inhalt aus.

Zielgerichtetes Abwägen

Kreativität hat man nicht einfach oder eben nicht. Kreativität ist zwar eine angeborene Fähigkeit, die jeder Mensch von Geburt an besitzt. Wie man allerdings damit umgeht und inwiefern man bewusst kreativ vorgehen kann, hat mit Talent aber auch mit Übung zu tun: Denn „Kreativität ist [...] eine Fertigkeit, die man bewusst trainieren und verbessern kann.“ Dies wird im Folgenden näher ausgeführt. Es gibt sogenannte „Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns“. Diese sind unter anderem:

Ideen lassen sich nicht allein auf kreative Weise finden, sondern ebenso bewerten. Ziel ist es, von einer linearen Bewertungsweise wegzukommen, hin zu einer gesamtheitlichen Bewertung. Das erfolgt durch den mehrfachen Wechsel der Perspektive.

■ Walt-Disney-Methode

Bei dieser Methode zur Beurteilung zuvor ausgewählter Ideen vergeben Sie drei Rollen: Träumer, Realist und Kritiker. Jede Rolle bewertet aus ihrem Blickwinkel heraus eine Idee für sich; später werden die Ergebnisse zusammengeführt. Entweder bleiben die Rollen einmalig verteilt oder alle Beteiligten schlüpfen im Wechsel in jede der drei Rollen. Diese Methode lässt sich auch alleine anwenden, indem man nacheinander in die einzelnen Rollen schlüpft.

■ Hüte-Methode

In einer Art des Rollenspiels erhalten die Teilnehmenden unterschiedlich farbige Hüte oder andere Gegenstände. Jede der Farben steht für einen anderen Blickwinkel einer Fragestellung oder eines Problems, den der jeweilige Träger einnimmt:

- Weiß: analytisches Denken – Zahlen, Daten, Fakten.
- Rot: emotionales Denken – Intuition, Gefühle, Meinungen.
- Schwarz: kritisches und pessimistisches Denken – Probleme, Risiken, Ängste.
- Gelb: optimistisches Denken – Chancen, Hoffnungen.
- Grün: Kreativität – Laterales („zur Seite“) Denken, neue Ideen.
- Blau: ordnendes Denken – Überblick.

35 Die Hüte-Methode wird ganz unterschiedlich eingesetzt: Entweder kommen innerhalb einer Diskussionsrunde alle Farben gleichzeitig zum Einsatz, oder vorzugsweise haben alle Teilnehmende die jeweils gleiche Farbe. Bei letzterem Fall kommt eine Farbe nach der anderen zum Zug. Die Hüte-Methode erlaubt eine offene Diskussion und fördert auf diese Weise kreative Lösungen. Natürlich können Sie diese Methode für sich allein nutzen, wenn Sie eine Idee anhand der unterschiedlichen Aspekte bewerten möchten.

40 Der Einsatzbereich der Walt-Disney- und der Hüte-Methode ist breit. So werden diese Werkzeuge teils auch zur Bewertung von Situationen eingesetzt. Insgesamt sollte auf die Auswahl bzw. Bewertung einer Idee stets eine entsprechende Umsetzung folgen.

Quellen

Kreativität ist angeboren/Zitat zu Kreativität als trainier- und verbesserbare Fertigkeit

Nach: Rustler, Florian: *Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation*, 3. Auflage. Midas Verlag, Zürich 2016, S. 26.

Walt-Disney/Denkhüte

Nach: Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 104/, S. 109.



Tragen Sie gemeinsam mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner die acht wichtigsten Stichpunkte in das Kästchen „Ideen finden“ (siehe nächste Seite) ein.

Erarbeiten Sie gemeinsam, wie Sie Ihren Mitschülerinnen und -schülern die Inhalte in einer Präsentation erklären können.

Nach der Erarbeitung wählt die Lehrperson 2er-Gruppen aus, die ihre Ergebnisse präsentieren (Projektionsgerät).



Sie haben insgesamt 10 Minuten Zeit.



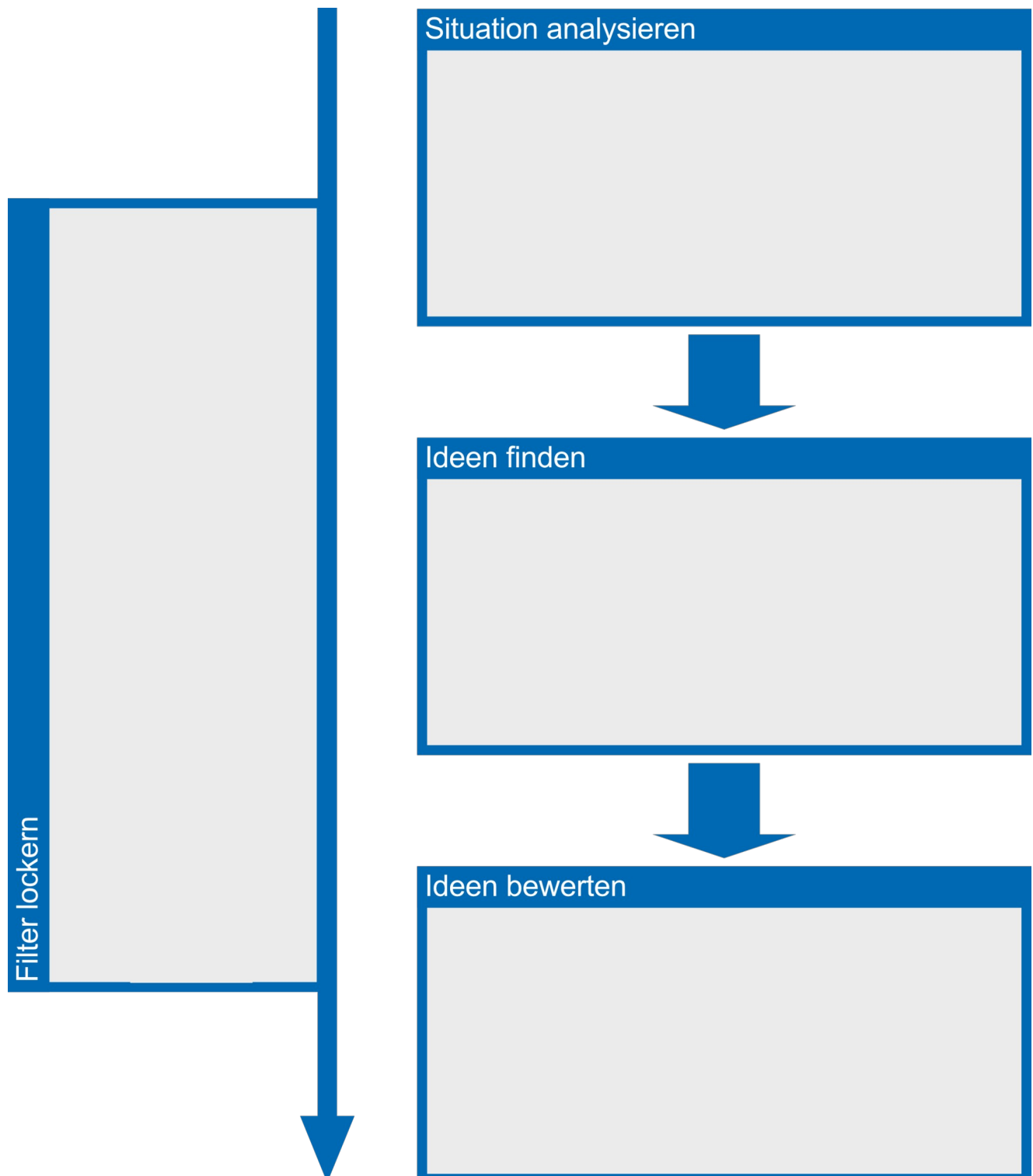
Aufgabe



Wenn Sie an dieser Stelle angekommen sind und noch Zeit haben:

Überlegen Sie sich ein Beispiel, um den Mitschülerinnen und -schülern das Vorgehen verständlich zu machen: In welcher konkreten Situation kann man wie Ideen finden?

Schwierige Situationen meistern: Werkzeuge kreativen Denkens und Handelns



- ➔ **Ergebnissicherung einleiten**
- ➔ **Werkzeuge präsentieren lassen**
- ➔ **Ergebnisse besprechen**

Material	■ Projektionsgerät ■ Ausgefüllte Arbeitsblätter M1.1, M1.2, M1.3 und M1.4 der einzelnen Gruppen als Projektionsgrundlage.
Tun	■ Ergebnissicherung einleiten. ■ Teilnehmende darauf hinweisen, dass die Werkzeug-Arbeitsblätter während der Präsentationen selbstständig ergänzt werden müssen. ■ Werkzeuge präsentieren lassen. ■ Gegebenenfalls Impulse setzen und nachfragen. ■ Ergebnisse besprechen und durch andere Gruppen ergänzen lassen. ■ Teilnehmende zum Fragen animieren (Verständnis muss gegeben sein, da die Jugendlichen diese Werkzeuge später selbst anwenden müssen!).
Plenum	■ Stimmen die anderen Gruppen, die diese Aspekte bearbeitet haben, zu? ■ Was können die anderen Gruppen ergänzen? ■ Konnten sie die Erklärung nachvollziehen?
Ergebnis	■ Siehe Musterlösung auf der folgenden Seite: ■ Zentral ist, dass die Lehrperson darauf verweist, dass es zu einem Zusammenspiel der verschiedenen Phasen kommen muss. Es reicht beispielsweise nicht aus, nur Ideen zu finden. ■ Schlussendlich muss die Idee, die für zielführend und passend befunden wurde, aktiv umgesetzt werden. ■ Zusatzaufgabe: Beispiele finden Kreativität kann in verschiedenen Situationen, bei Problemen und Herausforderungen eingesetzt werden: Die Einsatzbereiche von Kreativität sind weitgefächert – unabhängig davon, ob es um private, berufliche oder gesellschaftliche Fragestellungen geht. Kommt man mit linearen oder erprobten Vorgehensweisen nicht weiter, bietet es sich an, neue Wege auszuprobieren.

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

**3 Ergebnis-
sicherung**

4 Anwendung

5 Ergebnis-
sicherung

6 Abschluss

P Puffer

Musterlösung „Schwierige Situationen meistern“: Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns

Phase	Erläuterung	Beispiel
Filter lockern	Vielzahl von Informationen und Ideen werden von Verstand herausgefiltert: ■ Wenn man kreativ sein will, muss man diesen "Filter" lösen: z. B. durch Arbeitspausen, Ablegen von Angst und Druck, der Öffnung gegenüber anderen Menschengruppen oder Lebensbereichen. ■ Kreativität ist bis zu einem gewissen Grad angeboren, jedoch auch etwas, das man trainieren und verbessern kann.	Ich möchte eine Pizza aufwärmen und ziehe nicht nur Küchengeräte, sondern allgemein Haushaltsgeräte in Betracht (z. B. Bügeleisen).
Situation analysieren	Zunächst muss die vorliegende Situation bzw. Aufgabe grundlegend analysiert werden. Zum Beispiel durch: ■ W-Fragen: Fragen sind ein geeignetes Werkzeug, um verschiedene Blickwinkel und eine fundierte Kenntnis zu erlangen (z. B. Was? Wo? Wie? Wer? Wann? Warum?) ■ Negativ-positiv-Bewertung: Man beschreibt und benennt eine Situation/einen Zustand, mit dem man unzufrieden ist. In der Folge beschreibt man, wie die Situation/der Zustand idealerweise aussehen sollte. Durch das entstandene Spannungsgefüge verdeutlicht sich die vorliegende Problematik. ■ Mind-Mapping: Bei einer Mind-Map sammelt man Aspekte/Ideen innerhalb eines Themas, analysiert somit die Ausgangslage und erkennt Zusammenhänge.	Ich habe jetzt Hunger auf eine warme Pizza, aber der Backofen, das Gerät mit dem ich zu Hause für gewöhnlich Pizza aufwärme, funktioniert nicht.
Ideen finden	In einem weiteren Schritt geht es darum, passende sowie zielführende Ideen zu der im vorherigen Schritt analysierten Situation zu finden. Zum Beispiel durch: ■ Brainstorming: Dieses Werkzeug kann nur in Gruppen angewendet werden. Alle Teilnehmenden können alle Ideen, die sie haben, einbringen. So erhält man ein buntes Potpourri an Vorschlägen: je unterschiedlicher die Interessen, Persönlichkeiten usw., desto vielfältiger die Ideensammlung. ■ Umkehrmethode/Kopfstand: Zunächst legt man das eigentliche Ziel/die Fragestellung fest (Analyse). Folgend stellt man die Fragestellung/das Ziel	Ich lege die Pizza zum Erwärmen in die Mikrowelle. Ich lege die Pizza zum Erwärmen in die Pfanne. Ich lege die Pizza zum Erwärmen auf das Bügeleisen ...

Phase	Erläuterung	Beispiel
	um und fragt nun nicht nach Ideen, die das Ziel unterstützen, sondern nach Ideen, die das Ziel verhindern. ■ Fluchtmethode: Welche Grundeigenschaften und -annahmen liegen der Situation/dem Problem/dem Produkt zugrunde? Von jeder Grundannahme wird das Gegenteil gebildet (z. B. ein Telefon, das man nicht ans Ohr halten muss). Aus dem Gegenteil werden dann konkrete Ideen abgeleitet (ein Telefon mit Lautsprecher/Mikrofon). ■ Analogien: Probleme und Aufgaben, die eine Ähnlichkeit zu der eigenen aufweisen werden gesucht. Denn häufig bieten andere Fachbereiche, Kulturen, Branchen oder die Natur eine adäquate Idee.	
Ideen bewerten	In einem weiteren Schritt werden die Ideen überprüft und hinsichtlich der Funktionalität sowie Zielführung bewertet. Dies erfolgt z. B. durch die: ■ Walt-Disney-Methode: Man teilt die Gruppenmitglieder in drei Personengruppen und Rollen ein: TräumerInnen, RealistInnen und KritikerInnen. Jede der Rollen bewertet die vorliegende Idee aus dem aktuellen Blickwinkel. Ist man allein, kann man die verschiedenen Rollen auch nacheinander durchspielen. ■ Hüte-Methode: Jedes Gruppenmitglied erhält unterschiedlich farbige Hüte/Gegenstände (blau, rot, weiß, gelb, schwarz, grün). Jede Farbe steht für eine spezielle Denkweise bzw. Herangehensweise (z. B. rot: emotionales Denken/Intuition). Entweder kommt es zwischen den Mitgliedern mit unterschiedlichen Farben zur Diskussion oder in verschiedenen Durchgängen kann die Idee einer Farbe auf Gruppenebene diskutiert werden.	Die Pizza zum Erwärmen in eine Mikrowelle zu legen ist keine gute Idee, da sie dann nicht knusprig, sondern eher zäh wird. Ich muss eine andere Lösung finden und z. B. die Pfanne nehmen.

- ➔ Zur Erarbeitung überleiten
- ➔ 3er-Gruppen einteilen
- ➔ **M2** austeilen

Material	■ M2 ■ Tafel oder Plakat oder Projektionsgerät.
Tun	■ Zur Erarbeitung überleiten. ■ 3er-Gruppen bilden lassen. ■ M2.1, M2.2 und M2.3 (Arbeitsblätter) austeilen. ■ Teilnehmende gegebenenfalls unterstützen.

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

3 Ergebnis-
sicherung**4 Anwendung**5 Ergebnis-
sicherung

6 Abschluss

P Puffer

Hintergrundinformationen für die Lehrperson

Es bietet sich an, die Teilnehmenden (bis zu einem gewissen Grad) selbst die Themen auswählen zu lassen. So ist ein Gruppenmitglied, das z. B. eine emotionale Bindung zu Haustieren hat, motivierter und hat ein besseres Grundlagenwissen zu dem Thema Haustier als z. B. zu Mensaessen.

Beispielsituationen mithilfe kreativer Ideen bewältigen: Werkzeuge anwenden

Die Teilnehmenden werden dazu angehalten, die erarbeiteten Werkzeuge anhand von lebensnahen und realistischen Beispielen anzuwenden. Arbeitsteilig werden die drei Themen (**M2.1**, **M2.2** und **M1.3**) bearbeitet.

M2 umfasst die Materialien:

- **M2.1:** Die innovative Hundeleine
- **M2.2:** „Haus Lebensfreude“ – das etwas andere Wohnen für Senioren
- **M2.3:** Schulmensa – mal anders!

Die innovative Hundeleine

Aufgabe



Gehen Sie in Ihre Gruppe und lesen Sie den folgenden Text sowie die Aufgabenstellung aufmerksam durch.



Grundlage:

Sie arbeiten in einer Agentur, die über die Landesgrenzen hinaus für ihr innovatives und kreatives Vorgehen bekannt ist. Ihre Agentur hat schon vielen Firmen bei der Umgestaltung von Produkten und Prozessen weitergeholfen. Gerade haben Sie einen Auftrag von einem namhaften Hundeleinen-Hersteller erhalten. Seit Längerem sinken in seiner Firma die Umsätze. Er hofft, dass Ihre Agentur passende und kreative Ideen entwickelt, um den Markt wieder anzukurbeln und seinem Familienbetrieb einen Vorteil zu verschaffen – immerhin gilt der Hund als der beste Freund des Menschen. Generell ist der Produzent der Meinung, dass sich bei Hundeleinen zu wenig verändert und Neues entwickelt wird.

Der Auftraggeber vertraut Ihrer Agentur vollkommen und ist auch für verrückte und unkonventionelle Ideen offen – wenn sie bei der Kundschaft ankommen und für höhere Umsätze sorgen.

Aufgabe:

Entwickeln Sie eine vollkommen neue und kreative Variante der herkömmlichen Hundeleine – etwas, was das Herz des Hundeliebhhabers höherschlagen lässt – und die Verkaufszahlen ankurbelt.



Berücksichtigen Sie bei der Bearbeitung die erarbeiteten Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns (Abfolge). Es ist denkbar, dass nicht alle Schritte möglich bzw. sinnvoll sind.

Bereiten Sie Ihr Thema für die Präsentation in einem Gallery Walk vor (weißes Extrablatt) und wählen Sie ein Gruppenmitglied aus, das Ihre Idee bzw. Umsetzung präsentiert.



Sie haben insgesamt 25 Minuten Zeit.

Quelle:

Inspiziert durch: Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 161.

„Haus Lebensfreude“ – das etwas andere Wohnen für Senioren

Aufgabe



Gehen Sie in Ihre Gruppe und lesen Sie den folgenden Text sowie die Aufgabenstellung aufmerksam durch.



Grundlage:

Der Leiter des ortsansässigen Altenheims ist daran interessiert, dass die Bewohnerinnen und Bewohner nicht auf das Abstellgleis der Gesellschaft gestellt werden, sie würdevoll altern können und auch im hohen Alter Freude und Spaß erleben. Kürzlich ist eine betagte Millionärin, auch eine Bewohnerin des Heims, verstorben. Gerne unterhielt sie sich mit Herrn Maurer, dem Heimleiter, über dessen Visionen und Ideen. Sie vermachte ihm das Vermögen, um seine Ideen umsetzen zu können und etwas zu bewegen. Herr Maurer plant mithilfe der Erbschaft ein neues, privates Heim zu eröffnen – nach seinen Vorstellungen, zum Wohle der älteren Menschen, die einen großen Stellenwert für die Gesellschaft hatten und haben.

Er hat viele Ideen und gründet nun eine Arbeitsgruppe, in der das konkrete weitere Vorgehen erarbeitet werden soll. Zu beachten ist, dass das Altenheim keine religiösen Einflüsse haben und neutral bzw. unabhängig sein soll. Auch soll das Projekt auf lange Sicht funktional sein und die älteren Menschen wieder in die Gesellschaft integrieren.

Sie sind Teil der Arbeitsgruppe und erarbeiten – zum Wohle der älteren Generation – ein vollkommen neues und innovatives Konzept.

Aufgabe:

Entwickeln Sie ein Konzept für das „Haus Lebensfreude“ (Motto „Das etwas andere Wohnen für Senioren“).

Berücksichtigen Sie bei der Bearbeitung die erarbeiteten Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns (Abfolge). Es ist denkbar, dass nicht alle Schritte möglich bzw. sinnvoll sind.

Bereiten Sie Ihr Thema für die Präsentation in einem Gallery Walk vor (weißes Extrablatt) und wählen Sie ein Gruppenmitglied aus, das Ihre Idee bzw. Umsetzung präsentiert.



Sie haben insgesamt 25 Minuten Zeit.

Quelle:

Inspiziert durch: Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 154.

Schulmensa – mal anders!

Aufgabe



Gehen Sie in Ihre Gruppe und lesen Sie den folgenden Text sowie die Aufgabenstellung aufmerksam durch.



Grundlage:

Gesundes Essen ist wichtig – besonders für Kinder und Jugendliche, die noch in ihrer Entwicklung sind und wachsen. Dieser Meinung ist auch Herr Meier, der Betreiber der örtlichen Schulmensa. Doch leider gehen die Schülerinnen und Schüler der umliegenden Schulen lieber zum Bäcker und ältere Jugendliche suchen häufig die Fastfoodketten in der Nähe auf. Wie Herr Meier, der Betreiber erfährt, ist es unter den Schülerinnen und Schülern sogar regelrecht „uncool“ in die Mensa zu gehen. Das Ergebnis ist, dass viele zum Mittagessen nur Snacks, jedoch keine vollwertigen Mahlzeiten konsumieren.

Nach ausführlichen Gesprächen mit der Schulfamilie soll ein innovatives, neues und außergewöhnliches Konzept dabei helfen, Schülerinnen und Schüler wieder zu einem nahrhaften, gesunden und leckeren Mittagessen zu führen. Herr Meier plant eine neue Art von Mensaessen zu etablieren, das zum aktuellen Zeitgeist passt, eine sehr breite Zielgruppe anspricht und finanziell für alle erschwinglich ist.

Herr Meier und die Schule vertrauen Ihrer Agentur vollkommen. Sie geben Ihnen den Auftrag eine innovative Geschäftsidee für die Schulmensa zu entwickeln. Herr Meier ist auch für verrückte und unkonventionelle Ideen offen – wenn diese die genannten Kriterien erfüllen.

Aufgabe:

Entwickeln Sie eine neue und innovative Geschäftsidee für die Schulmensa – die Herzen der SchülerInnen höherschlagen und den Mensabesuch zu einem angesagten Erlebnis werden lässt.



Berücksichtigen Sie bei der Bearbeitung die erarbeiteten Werkzeuge des kreativen Denkens und Handelns (Abfolge). Es ist denkbar, dass nicht alle Schritte möglich bzw. sinnvoll sind.

Bereiten Sie Ihr Thema für die Präsentation in einem Gallery Walk vor (weißes Extrablatt) und wählen Sie ein Gruppenmitglied aus, das Ihre Idee bzw. Umsetzung präsentiert.



Sie haben 25 Minuten Zeit.

→ Gallery Walk betreuen

→ Blitzlicht initiieren

Material	■ Präsentationsblätter der einzelnen Gruppen. ■ Gegebenenfalls Kreppband zur Befestigung.
Tun	■ Tische für Gallery Walk präparieren (Ideen zu einem Thema nebeneinander auflegen). ■ Gallery Walk einleiten. ■ Gegebenenfalls Impulse setzen und bei Präsentationen nachfragen. ■ Gallery Walk beenden. ■ Blitzlicht der Teilnehmenden einleiten:
Plenum	■ Welche Idee findet ihr am kreativsten? ■ Welche Idee hat euch am meisten überrascht?
Ergebnis	Mögliche Ideen: ■ Die innovative Hundeleine: • Der Zweck der Leine könnte geändert werden. So könnte die Leine ihren bloßen Zweck, den Hund bei sich zu halten und zu kontrollieren, „aufgeben“ und dieser erweitert werden: - Man könnte die Leine als Accessoire für den Hund verwenden und somit zu einem passenden Modeteil für Herrchen/Frauchen machen. - Die Leine könnte zudem zu einem Behältnis für Leckerlis oder zum Tragen von Hundebeuteln oder anderen Gegenständen umfunktioniert werden. - Man könnte die Leine zu einem Erziehungsgerät umfunktionieren, das einen unangenehmen Ton ausstößt, sobald der Hund knurrt oder das sich, sobald sich ein anderer Hund nähert, Stoffe aussondert, die Hunde abschrecken. - ...

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

3 Ergebnis-
sicherung

4 Anwendung

**5 Ergebnis-
sicherung**

6 Abschluss

P Puffer

■ „Haus Lebensfreude“ – das etwas andere Wohnen für Senioren:

- An dieser Stelle ist es sinnvoll, die Zielgruppe und ihr Verhalten nachvollziehen zu können und die grundlegende Situation zu analysieren. Folgend sollten Ideen erarbeitet und verschiedene Sichtweisen durchgespielt werden.
 - Menschen überzeugen, etwas für ältere Bürger zu tun (Besuche, Bastelstunden, ...).
 - Kooperationen mit Schulen, Kindertagesstätten etc. anstoßen – z. B. die Schule im Altenheim unterbringen und Gemeinschafts-Projekte in die Wege leiten.
 - Ältere benötigen weniger Schlaf – auch abends Unterhaltung anbieten; z. B. Filmabende, Musikfeste, Foto-/Dia-Abende etc.
 - ...

■ Schulmensa – mal anders!

- Zunächst sollte die Grundsituation überprüft werden, bevor der Prozess der Ideenfindung eingeleitet wird. Auch eine Überprüfung/Bewertung der Ideen ist sinnvoll.
 - Man orientiert sich bei der Essenszubereitung an den neuen Wünschen der Zielgruppe: Essen, das Kindern und Jugendlichen schmeckt und dennoch gesund ist (z. B. Essens-Wunschlisten, nicht nur typisches Mensa-Essen, sondern auch Burger etc.).
 - Man gestaltet die Mensa als Entspannungs- und Freizeitbereich für die Kinder und Jugendlichen (Orientierung an Lokalitäten, an denen Jugendliche sich sonst aufhalten): bequeme Sessel, Hintergrundmusik, etwas abgegrenzt Tischtennisplatten etc.
 - Man hat eine besondere Technik, den Bestellvorgang abzuwickeln, z. B. Bestellung über Tablets, das Essen wird von einem Roboter/Fließband an den Tisch gebracht.
 - ...

Vortrag

Exkurs Intuition:

- Die Chancen und Anwendung von Kreativität haben wir bereits etwas näher beleuchtet. Wie Sie in der Leitfrage der Stunde jedoch sehen, ist eine weitere Möglichkeit, schwierige Situationen zu bewältigen, auch die Nutzung von Intuition/Bauchgefühl (nähere Erarbeitung in Teil 2 der Stunde).
- Allzu oft verkennt man in der heutigen Gesellschaft jedoch das Potenzial des kreativen Denkens bzw. intuitiven Vorgehens und die Möglichkeiten, die sich dadurch eröffnen – Tipp: vernetztes Denken und neue Wege ausprobieren.

- ➔ Diskussion einleiten und resümieren
- ➔ Gegebenenfalls Puffer **M3** einsetzen
- ➔ Stunde schließen

Material	■ Projektionsgerät (Diskussion) ■ M3 (Puffer)
Tun	■ Folie L6 auflegen. ■ Diskussion einleiten und über Kreativität und Intuition resümieren.
Plenum	■ Beziehen Sie Stellung zu den aufgelegten Zitaten. ■ Was meinen Sie zu diesen Aussagen?
Tun	■ Wenn Zeit verbleibt, Puffer M3 einsetzen. ■ Stunde schließen.

Phase

- 1 Einstieg
- 2 Erarbeitung
- 3 Ergebnis-
sicherung
- 4 Anwendung
- 5 Ergebnis-
sicherung
- 6 Abschluss**
- P Puffer**

Diskussion: Kreativität in der heutigen Gesellschaft

„Ein guter Einfall ist kein Zufall.“

„Kreativität ist der Reichtum meiner Gedanken.“

„Kreativität fängt da an, wo der Verstand aufhört, das Denken zu behindern.“

Quellen:

Zitat 1: Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, Cover.

Zitat 2: Roswitha Block. *Kreativität ist der Reichtum*. www.aphorismen.de/zitat/199642

Zitat 3: Weidenmann, Bernd: *Handbuch Kreativität*, 1. Auflage. Weinheim, Beltz Verlag 2010, S. 11.

Schwierige Situationen mit Kreativität bewältigen: Das Schattenbaumprojekt (Puffer)

Aufgabe



Lesen Sie den folgenden Text aufmerksam durch und beantworten Sie die Fragen dazu schriftlich.



In diesem Text wird die Chance, die kreatives Denken bei der Bewältigung einer problematischen Situation bietet, anhand eines Beispiels verdeutlicht.

Im Jahre 1989 führte eine Volksabstimmung in Sacramento (USA) dazu, dass das örtliche Kernkraftwerk stillgelegt werden musste – zum Leidwesen der Betreibergesellschaft, die viel Geld in Reparaturen und Instandhaltung investiert hatte. Zudem konnten die Betreiber als Folge der Abschaltung nicht mehr die benötigte Menge an Strom erzeugen. Daraufhin machte man sich im Unternehmen nicht nur Gedanken darüber, wie man die ausgefallene Stromerzeugungskapazität ersetzen könnte, sondern auch über Möglichkeiten, den Strombedarf zu verringern. Die Idee: Solche Maßnahmen könnten für das Unternehmen kostengünstiger sein, als ein großes neues Kraftwerk zu bauen.

Neben vielerlei anderen Ideen initiierte das Unternehmen das sogenannte „Schattenbaumprojekt“. Die Fachleute hatten festgestellt: Am meisten Strom verbrauchten die Kunden in der Mittagszeit im Sommer; eine hohe Betriebsfähigkeit der Klimaanlage war die Ursache. So entschied sich das Unternehmen, schattenspendende Bäume in die Gärten der Kunden zu pflanzen. Mittlerweile wurden über 600.000 Bäume verschenkt und in den Gärten der Kunden gepflanzt.

Solches kreatives Denken ist in der heutigen Gesellschaft sowohl auf privater wie auch auf beruflicher oder gesellschaftlicher Ebene die Ausnahme.



Warum war in diesem Beispiel die kreative Lösung einer herkömmlichen, linearen Lösung vorzuziehen?

Nennen und erklären Sie eine weitere kreative Idee, die bereits auf gesellschaftlicher, privater oder wirtschaftlicher Ebene umgesetzt wurde.

Quelle

Schattenbaumprojekt

Peyton, Carrie: *Rancho Seco – 10 years after pulling the plug*. Webseite SMUD (www.smud.org).
www.jbsenergy.com/Energy/Papers/Rancho_Seco/rancho_seco.html (abgerufen am 16.11.2016).

Einzelnachweis

Zahl der verschenkten Bäume

SMUD: *Shading Sacramento: Free Shade Tree Program*.
www.smud.org/en/Going-Green/Free-Shade-Trees (abgerufen am 4.1.2022).

Teil 2: In welchen Bereichen kann Intuition helfen, schwierige Situationen zu bewältigen?

- ➔ Zum Thema „Intuition“ hinführen
- ➔ Mind-Mapping einleiten
- ➔ Leitfrage visualisieren

Material	■ Tafel (Plakat oder Projektionsgerät)
Tun	■ Zum Thema hinführen: Begriff „Intuition“ an Tafel notieren. ■ Mind-Mapping einleiten. ■ Gegebenenfalls Impulse setzen.
Plenum	■ Was bedeutet für Sie „Intuition“? ■ Welche Adjektive verbinden Sie mit dem Begriff „Intuition“? ■ Sind Sie schon mal Ihrer Intuition/Ihrem Bauchgefühl gefolgt? ■ Wenn ja, in welchen konkreten Situationen haben Sie auf Ihr Bauchgefühl gehört?
Tun	■ Darauf hinweisen, dass nicht alle Bereiche sich dazu eignen, Intuition anzuwenden. ■ Leitfrage visualisieren: In welchen Bereichen kann Intuition helfen, schwierige Situationen zu bewältigen?
Ergebnis	■ Siehe Erwartungshorizont im Tafelbild (Musterlösung, siehe nächste Seite).

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

3 Ergebnis- sicherung

4 Abschluss

P Puffer

Mögliche Musterlösung Tafelbild: „Intuition“

Tafelbild

Andere Bezeichnungen für Intuition:

- Geistesblitz
- Spürsinn/Gespür
- Bauchgefühl
- Instinkt
- Riecher
- 7. Sinn
- Eingebung
- Ahnung
- innere Stimme
- ...

Adjektive, die Intuition näher beschreiben:

- emotional
- gefühlsbetont
- persönlich
- subjektiv
- unlogisch
- automatisch
- unterbewusst
- ungeplant
- ...



Persönliche Erfahrungen

mit Intuition (Beispiele):

- Entscheidung, welche Schule man wählt.
- ...

- ➔ **Zur Erarbeitung überleiten**
- ➔ **Paare bilden lassen**
- ➔ **M4** austeilen

Material	■ M4 (Arbeitsblätter)
Tun	■ Zur Erarbeitung überleiten. ■ Paare bilden lassen (PartnerInnenarbeit). ■ M4 austeilen. ■ Teilnehmende gegebenenfalls unterstützen.

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

3 Ergebnis-
sicherung

4 Abschluss

P Puffer

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

+ Aufgabe



Überlegen Sie mit Ihrer Arbeitspartnerin oder Ihrem -partner, wann eher der Verstand und das rationale Denken einzusetzen sind (im Vergleich zur Intuition)?

Notieren Sie die Unterschiede in Tabelle 2.

Tabelle 2:

Verstand	Intuition

→ Sicherung einleiten

→ Einsatzfelder besprechen und ergänzen.

Material	■ Projektionsgerät ■ Ausgefüllte M4 (Arbeitsblätter) ■ Eventuell Musterlösung zur Visualisierung (siehe hinter dieser L-Tabelle).
Tun	■ Sicherung einleiten. ■ Teilnehmende darauf hinweisen, dass die Arbeitsblätter während der Besprechung unter dem Projektionsgerät selbstständig ergänzt werden müssen. ■ Einsatzfelder besprechen und ergänzen (Tabelle 1). ■ Gegebenenfalls Impulse setzen und nachfragen.
Plenum	■ In welchen Bereichen ist es Ihrer Meinung nach sinnvoll, Intuition einzusetzen? ■ Stimmen die anderen Gruppen den Äußerungen zu? ■ Welche Beispielsituationen haben Sie notiert? ■ Was können die anderen Gruppen ergänzen? ■ Konnten Sie die Erklärung nachvollziehen?
Tun	■ Vorgegebene Tabelle 2 (M4) ergänzen.
Ergebnis	■ Musterlösung am Ende dieser Tabelle.

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

**3 Ergebnis-
sicherung**

4 Abschluss

P Puffer

Musterlösung „Einsatzfelder und Verwendung von Intuition“



Tabelle 1:

Einsatzfelder und Verwendung von Intuition	Beispiel
Bei einfachen Fragestellungen und Entscheidungen: im Fall emotional geprägter bzw. persönlicher Themen.	Wenn man sich in einem Bekleidungsgeschäft befindet und nach einem Pullover sucht, sind häufig nicht nur rein logische Überlegungen ausschlaggebend, sondern auch das Bauchgefühl entscheidet mit.
Bei komplexen Fragestellungen und Entscheidungen: im Fall vorherrschender Unsicherheit.	Man hat sich dafür entschieden, ein Auslandsjahr in einer Schule in den USA zu machen, aber die Gedanken kreisen immer weiter um diese Entscheidung und auch das Bauchgefühl meldet sich – dann ist diese Entscheidung nochmals zu hinterfragen.
Bei schnell zu treffenden Entscheidungen: im Fall von fehlenden Informationen sowie fehlender Zeit.	In Notsituationen, z. B. nach einem Unfall, oder wenn der Anmeldeschluss für einen Wettkampf näher rückt, handelt man nach seinem Bauchgefühl.
Bei dem Versuch, neue Ideen bzw. Ergebnisse zu erlangen – als Ergänzung zu rationalem Denken.	Die Theater-AG einer Schule führt demnächst ein neues Stück auf. Dafür soll ein Plakat gestaltet werden – um die freie Interpretation des Theaterstücks aufzugreifen und zu bewerben, soll ein ebenso unkonventionelles und innovatives Plakat dienen. Dafür kann die Intuition hilfreich sein (siehe Kreativität).

Quellen:

Schema erstellt nach Gigerenzer, Gerd: *Bauchentscheidungen*, 12. Auflage. Wilhelm Goldmann Verlag, München 2008, S. 162; Kast, Bas: *Wie der Bauch dem Kopf beim Denken hilft*, 5. Auflage. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt 2009, S. 87; Joppe, Johanna und Ganowski, Christian: *Einfach gut entscheiden!*, humboldt, Hannover 2009, S. 17.

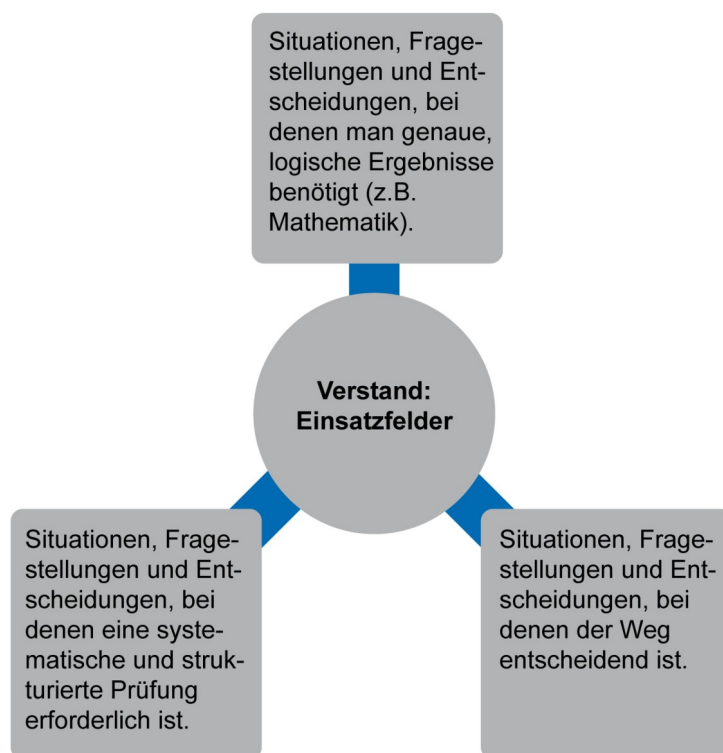


Tabelle 2:

Verstand	Intuition
- Situationen/Fragestellungen/Entscheidungen, bei denen man genaue logische Ergebnisse benötigt (z. B. in der Mathematik oder bei der Statik eines Hauses). - Situationen/Fragestellungen/Entscheidungen, bei denen eine systematische und strukturierte Prüfung erforderlich ist. - Situationen/Fragestellungen/Entscheidungen, bei denen der Weg entscheidend ist.	- Situationen, Fragestellungen und Entscheidungen, bei denen lediglich das Ergebnis zählt. - Situationen, Fragestellungen, Entscheidungen, bei denen keine rein logische und rationale Vorgehensweise erforderlich ist. → Intuition kann auch als Ergänzung des Verstandes gesehen/eingesetzt werden.

Quellen:

Schema erstellt nach Gigerenzer, Gerd: *Bauchentscheidungen*, 12. Auflage. Wilhelm Goldmann Verlag, München 2008, S. 162; Kast, Bas: *Wie der Bauch dem Kopf beim Denken hilft*, 5. Auflage. Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt 2009, S. 87.

- ➔ Reflexion einleiten
- ➔ Gegebenenfalls Puffer einsetzen
- ➔ Stunde schließen

Material	■ Projektionsgerät ■ L10 (Folie: Leserbrief) ■ L10 (Folie: Puffer)
Tun	■ Reflexion einleiten: Arbeitsauftrag zu Leserbrief (Folie) auflegen. ■ Teilnehmende gegebenenfalls unterstützen. ■ Leserbriefe im Plenum besprechen. ■ Gegebenenfalls Puffer einsetzen. ■ Puffer auflösen (Punkteschlüssel). ■ Stunde schließen.
Plenum	■ Welche Meinung haben Sie zum Thema „Intuition und Gefühle sind mit unserer Kultur und Gesellschaft nicht vereinbar“? Nehmen Sie begründet Stellung. ■ Welche Meinung vertreten die anderen Teilnehmenden? ■ Gilt es, Aspekte zu ergänzen?
Ergebnis	■ Exemplarische Lösung (Leserbrief): Intuition und Gefühle spielen in der westlichen Welt aktuell keine große Rolle bei Entscheidungsprozessen – weder auf politischer noch auf wirtschaftlicher Ebene. Ein Bereich, der eher durch Intuition und das Bauchgefühl geprägt ist, ist das Privatleben. Hier bietet der Einsatz bzw. das Hören auf „die innere Stimme“ zusätzliche Möglichkeiten – wie zahlreiche Beispiele zeigen, greifen Gefühle dem Verstand unter die Arme. Entscheidungen können so langfristig getragen und befürwortet werden – denn man handelt im Sinne der eigenen Wünsche und Vorstellungen. Insgesamt lässt sich konstatieren, dass unsere westliche Gesellschaft bzw. Kultur auf jeden Fall mit Intuition und Bauchgefühl vereinbar ist – man muss jedoch den „Filter lockern“, eingefahrene Strukturen überwinden und die Chancen sowie den Nutzen von Intuition begreifen.

Phase

1 Einstieg

2 Erarbeitung

3 Ergebnis-
sicherung

4 Abschluss

P Puffer

Leserbrief

Folie

Aufgabe



Nehmen Sie in einem Leserbrief reflektiert Stellung zu dem Thema „Intuition und Gefühle sind mit unserer Kultur und Gesellschaft nicht vereinbar“.

Begründen Sie Ihre Aussage und bringen Sie ein, was Sie bisher über Intuition erfahren haben.

Der Leserbrief sollte maximal eine halbe Seite lang sein (ca. 50 Wörter).



Sie haben 10 Minuten Zeit.

Lernzuwachs „Intuition“ (Puffer)

Folie

Aufgabe



Stellen Sie sich vor, Sie kommen nach Hause und ein Familienangehöriger oder eine Familienangehörige fragt Sie, was Sie heute in der Schule behandelt haben. Sie antworten, dass heute „Intuition“ thematisiert wurde.

Ihr Gegenüber ist neugierig und stellt nun die Frage: „Was hast du denn heute über Intuition gelernt?“

Besprechen Sie sich mit Ihrer Nachbarin oder Ihrem Nachbarn.

Junge Menschen und die Gesellschaft durch vernetztes Denken stärken!

Die Bildungsplattform *Wandel vernetzt denken* stellt Lehrkräften, Schulen und anderen Interessierten Unterrichtsmaterial kostenlos zur Verfügung, das den gesellschaftlichen und globalen Wandel in Zusammenhängen vermittelt und vernetztes Denken fördert.

Damit junge Menschen diesen Wandel verstehen, sich auf ihn einlassen und ihn konstruktiv-kritisch begleiten können – und sie der Komplexität in ihrem eigenen Leben gewachsen sind.

Inhaltlich unabhängig und gemeinwohlorientiert, bieten wir mit unserer Webplattform fundiertes, Kompetenzen förderndes und handlungsorientiertes Unterrichtsmaterial zum kostenfreien Download. Getragen wird die Bildungsplattform durch die Stiftung Vernetzt denken in Bern.

wandelvernetztdenken.ch