

Ideenfindung/Kreativitätstechniken

Überblicksartikel

Ziel

Dieser Beitrag dient der Einordnung und dem Überblick über die im Werkzeugkoffer dargestellten Methoden, Modelle und Theorien zu den Themen Ideenfindung und Kreativitätstechniken.

Kontext

- Ideenfindung
- Kreativitätstechniken

Überlegungen zum Thema

Kreativitätstechniken oder Methoden zur Ideenfindung sind immer dann gefragt, wenn man durch die übliche Vorgehensweise nicht mehr weiterkommt, wenn man Gefahr läuft, durch Betriebsblindheit die interessantesten Lösungsmöglichkeiten zu übersehen oder wenn es darum geht, gänzlich neue Produkte, Projekte und Möglichkeiten auszuloten.

Allen Methoden und Modellen zu diesem Thema gemein ist, dass sie die Beteiligten dazu bringen, aus dem Alltag und der üblichen, eingefahrenen Sichtweise auszubrechen. Man zerlegt ein Problem bis zur Unkenntlichkeit, stellt sich sonderbare Fragen, verdreht scheinbare Tatsachen oder wird dazu gezwungen, Themen aus einer gänzlich neuen Perspektive zu betrachten.

Im Werkzeugkoffer unterscheiden wir zwei Arten von Kreativitätstechniken:

1) Methoden zur Ideenfindung

Bei diesen Methoden liegt der Fokus darauf, aus dem scheinbaren Nichts neue Projekte, Ideen oder Wege zu generieren. Die wohl bekannteste Methode hierzu ist das [Brainstorming](#) – dabei werden ganz spontan Ideen gesammelt, die zu einem späteren Zeitpunkt genauer betrachtet und bewertet werden sollen. Auch die [Walt-Disney-Methode](#) zählt zu dieser Art von Kreativitätstechniken: Durch das Hineinversetzen in drei sehr unterschiedliche Rollen werden Ideen entwickelt, die man aus der eigenen Position heraus wohl in den seltensten Fällen generieren würde. Sehr spannend ist in diesem Kontext auch die [6-3-5-Methode](#), bei der in sehr kurzer Zeit verschiedene Ideen von verschiedenen Personen generiert und weiterentwickelt werden.

2) Methoden zur (Weiter-)Entwicklung von Ideen oder Projekten

Hier geht es darum, bereits bestehende Ideen weiterzuentwickeln oder Projekten, bei denen man (gedanklich) ‚feststeckt‘, neuen Schwung zu verleihen. Ein Klassiker dafür ist die [Osborn-Checkliste](#), die das Projekt/das Thema durch gezieltes Fragen aufbricht und in Einzelteile zerlegt. Auch der [Morphologische Kasten](#) geht in eine ähnliche Richtung: Die Idee/Das Projekt wird zerlegt und später neu kombiniert. Ebenfalls in diese Kategorie fällt das [Mind-Mapping](#), das vor allem dazu dient, die Gedanken, Ideen und Rahmenbedingungen zu strukturieren und so Zusammenhänge erkennen zu können, die einem sonst verborgen geblieben wären.

3) Methoden zur Problembearbeitung

Diese Methoden sind vor allem dann angebracht, wenn man vor einem Problem steht, das schwer oder überhaupt nicht mit konventionellen Vorgehensweisen zu lösen ist. Die [Kuchen-Methode](#) hilft beispielsweise dabei, das Unterbewusstsein anzuzapfen und fördert so Lösungen zu Tage, an die man durch intensives Grübeln und Diskutieren nicht herangekommen wäre. Einen anderen Ansatz wählt die [Kopfstandtechnik](#): Durch verdrehen des Problems/der Fragestellung, ist man kurzzeitig gezwungen, in eine gänzlich entgegengesetzte Richtung zu arbeiten und so aus den immer gleichen, einengenden Gedankengängen auszubrechen. Gleich sechs gänzlich unterschiedliche Perspektiven nimmt man mit den [Six-Thinking-Hats](#) ein, wodurch eine umfassende Problemanalyse garantiert wird. Deutlich früher setzt die Methode des [Premortem](#) an: Hier wird das Worst-Case-Szenario bereits vor Projekt-Beginn durchgespielt, um mögliche Stolpersteine frühzeitig zu erkennen und Probleme während der Projektarbeit erst gar nicht aufkommen zu lassen.

Kommentar

Alle Methoden, die in die Kategorie der Ideenfindung oder Kreativitätstechniken fallen, lassen sich am besten durch Ausprobieren transportieren. Es fällt TeilnehmerInnen oft sehr schwer, sich vorzustellen, wo der Vorteil dieser (manchmal durchaus komplexen und ungewöhnlichen) Methoden gegenüber einer einfachen Diskussion liegen soll. Der Aha-Effekt nach dem Ausprobieren ist üblicherweise sehr groß.

Querverweise

- [Brainstorming](#)
- [Walt-Disney-Methode](#)
- [6-3-5-Methode](#)
- [Osborn-Checkliste](#)
- [Morphologische Kasten](#)
- [Mind-Mapping](#)
- [Kuchen-Methode](#)
- [Kopfstandtechnik](#)

- [Six-Thinking-Hats](#)
- [Premortem](#)

Beispiel-Training (130+ Minuten)

Zeit	Beschreibung	Material
20'	Anleitung und Durchführung ‚6-3-5-Methode‘ zu einer beliebigen Fragestellung (z.B. Wie sollen wir den heutigen Abend verbringen?)	Arbeitsblätter mit vorgezeichneter Tabelle, Stifte
10'	Entscheidung für eine Idee (darf auch eine Kombination aus mehreren sein)	
30'	Bearbeitung der ausgewählten Idee mittels Mindmapping auf einem großen Plakat	großes Plakat und Plakat-Stifte
10'	Pause (zum Durchatmen)	
60'+	Moderierte Bearbeitung des Projekts mittels Premortem; sowie Fertigstellung des Konzepts;	Papier und Stifte, Flipchart