



THINKING OUTSIDE – THINKING INSIDE THE BOX

Kreativität ermöglicht das entwickeln von Visionen. Visionen motivieren, rufen zum Handeln auf, lassen Ängste verschwinden und Ziele anpeilen. Genau das benötigen wir beim Berufsorientierungs- und Findungsprozess. Doch wie lässt sich die innere Kreativität wieder entfachen, wenn der Lernprozess in Schule und Gesellschaft gegenteilig auf diese wirkt?

Es kann nur derjenige kreativ sein, der auch kreativ sein will, denn ohne das eigene Zutun geht es nicht – die große Aufgabe ist also einen ›Raum‹ zu schaffen, in dem Mensch kreativ sein will (ein ›Raum‹ der motiviert / inspiriert und Lust macht sich zu probieren), kann und darf. Voraussetzung für Kreativität ist folglich das ›Wollen, Können und Dürfen‹. Jemand muss sich mit einem Thema auseinandersetzen wollen, um sich in die Thematik hineinversetzen zu können. Um sich mit absurden Ideen überhaupt beschäftigen zu können, müssen die inneren und äußeren Bedingungen dabei genügend Freiraum bieten und zulassen. Kreative Befähigung und kreativer Freiraum lassen sich daher nicht voneinander trennen und beeinflussen den kreativen Prozess maßgeblich. Das Problem hierbei, man steht sich oft selbst im Weg. Hier kann durch z. B. die Schaffung eines Thinking Environments oder durch vorherige Übungen die ein Aufbrechen der Strukturen ermöglichen (die Botschaft ist: Hier gibt es kein ›Richtig‹ oder ›Falsch‹), ein Zurückversetzen in eine Neugierige und besondere Denkweise von Kindern etc., eine kreative Atmosphäre geschaffen werden.

Es geht darum den (Ur-)Wunsch und das (Ur-)Verlangen zu wecken (das uns so lange abgezogen wurde) die Welt zu erforschen, zu fragen, zu fragen und zu fragen, sich nicht zu schämen zu fragen und nicht nur die ›richtigen‹ Antworten zu kennen, zu experimentieren, zu probieren, auf ganz neue Weise Dinge anzugehen und schöpferisch tätig zu sein, also etwas zu entwickeln (und sei es ›nur‹ ein Gedanke oder eine Vision).

Erst wenn man sich selbst vorbehaltlos einbringt, wird die so überaus wichtige ›innere‹ Kreativität entfacht, jene verborgen wirkende Problemlösungsfähigkeit, die wir mangels besserer Kenntnis als Unterbewusstsein bezeichnen. Mit diesem Unterbewusstsein kann man bewusst umgehen.

Kreativität bedeutet, aus bekannten Informationen neue Kombinationen zu bilden. Wissen gibt für kreative Prozesse wichtige Anstöße. Es ist das Material aus dem geschöpft wird.

Wichtig für die Verarbeitung des Wissens ist die Erfassung größerer Systemzusammenhänge. Hieraus werden Querbeziehungen geschaffen, die zu (innovativen) Ideen führen.

SCHRAUBEN AN DENEN GEDREHT WERDEN KÖNNEN :

1. Räume: Räume beeinflussen unser Handeln. Sitzen wir in Reihen an Tischen, fällt es uns schwerer ›Outside the Box‹ zu denken, weil wir in diesem Zusammenhang bestimmte Denkweisen gewohnt sind (Beispiel: Das Guilford-Rätsel / Neun Punkte Rätsel).
2. Prototyping: Die Lernerfahrung machen, dass es in diesem Rahmen gut ist Fehler zu machen, auch mal etwas zu riskieren, zu probieren und zu experimentieren.
3. Ohne Bewertung: Die Lernerfahrung machen, dass es in diesem Rahmen kein ›Richtig‹ oder ›Falsch‹ gibt, das Querdenkende, Andersdenkende und Perspektivwechsler willkommen sind. Das innere Kind in einem wecken.
4. Aus Beratungsgespräch wird Zuhörgespräch (Inside the Box): Dem ›Suchenden‹ den Raum zum Suchen geben, ihn selbst die Fragen beantworten lassen und nicht immer der Antwortgebende sein zu müssen. Ihn in seinem unabhängigen, selbstbestimmten Denken unterstützen. Das Denken nicht bewerten, sondern den Prozess in den Vordergrund stellen. Zum Beispiel mit Ansätzen aus ›Time to Think‹ von Nancy Kline (siehe Literaturliste).

Objekt eines Workshopteilnehmers aus zufällig gefundenen Dingen – Ziel: In den Flow kommen und das innere Kind wecken.





Literaturempfehlungen:

Nancy Kline: ›Time to Think‹. 2016, Rowohlt Taschenbuch Verlag. ISBN: 978-3-499-63179-5

Drew Boyd, Jacob Goldenberg; Hrsg.: Phiipp Gateiger: ›Inside the Box. Innovation mit Methode‹. 2. Auflage 2016, Symposion Publishing. ISBN 978-3-86329-683-4

Martin Poschauko, Thomas Poschauko: ›Nea Machina / Die Kreativmaschine Kopf – Bauch – Hand – Computer.‹ Verlag: Schmidt Hermann Verlag; ISBN-10: 3874397629 ISBN-13: 978-3874397629 (oder: ›Nea Machina: Die Kreativmaschine. Next Edition.‹)