

ENBRI – Entrepreneurial Bridges: Fragebogen zur Messung von Kreativität und Einfallsgeschwindigkeit & Hintergrund & Literatur

Inhaltsverzeichnis:

Einleitung allgemein.....	1
„Kreativität“	1
Literaturliste: „Kreativität“	3
Einleitung „Kreativitätstest“	5
Test & Testperson	5

Einleitung allgemein

Dieser Test wurde als Teil einer Comenius Regio Partnerschaft, ENBRI – Entrepreneurial Bridges – zwischen dem Département de la Vienne und dem Land Steiermark, zwischen dem Lycée Le Dolmen und der BHAK/BHAS Weiz mit der Unterstützung von EGEE und der STVG entwickelt. Ziel der Partnerschaft ist es unter anderem herauszufinden zu welchem Grad die Übungsfirmen / JUNIOR Companys Ihren Unternehmergeist fördert und welchen Auswirkungen es auf das Sozialkapital in Ihrer Übungsfirma / JUNIOR Company hat.

1

„Kreativität“

„Kreative Menschen treffen immer auf Hindernisse und zwangsläufig auch auf Widerstand“ R.J. Sternberg, Yale University

1. Definitionen von Kreativität

Die kürzeste, aber implikationsreiche Definition der Kreativität lautet: "Neukombination von Informationen" (Holm-Hadulla 2011). Kreativität im weitesten Sinn beruht auf der Fähigkeit, die Lücke zwischen nicht sinnvoll miteinander verbundenen oder logisch aufeinander bezogenen Gegebenheiten durch Schaffung von Sinnbezügen wie freier Assoziation mit bereits Bekanntem und spielerischer Theoriebildung (Phantasie) auszufüllen. Das Spiel – auch als Gedankenspiel – gehört als wesentliches Element zur Kreativität.

Beim Menschen kommt der weniger begrifflich-isolierenden und logisch-kausalen, dafür aber nonverbal, assoziativ und ganzheitlich denkenden, in der Regel rechten Hirnhälfte eine besondere Bedeutung zu. Beteiligt sind aber letztlich beide Hirnhälften. Da die kreativen

Denkprozesse weitgehend unbewusst ablaufen, werden kreative Einfälle oft als Eingebung einer überpersönlichen Intelligenz oder Wesenheit (Inspiration usw.) oder als ein mystisches Geführtwerden erlebt.

Kreativität ist laut Joy Paul Guilford(1968) und seinen Kollegen jede neue, noch nicht da gewesene, von wenigen Menschen gedachte und effektive Methode, ein Problem zu lösen beziehungsweise die Miteinbeziehung von Faktoren wie Problemsensitivität, Ideenflüssigkeit, Flexibilität und Originalität. Demzufolge wäre Kreativität die zeitnahe Lösung (Flexibilität) für ein Problem mit ungewöhnlichen, vorher nicht gedachten Mitteln (Originalität) und mehreren Möglichkeiten der Problemlösung (Ideenflüssigkeit), die für das Individuum vor der Problemlösung in irgendeiner Weise nicht denkbar ist (Problemsensitivität).

Bei der Definition von Kreativität spielen folgende Faktoren eine entscheidende Rolle:

- die individuellen Möglichkeiten einer einzelnen Person
- die Möglichkeiten der Kreativität und deren Entstehung im sozialen Kontext und deren mögliche Bewertungen
- die Unterschiede zwischen den verschiedenen Gesellschaftsformen und deren Bewertungsformen der Kreativität im Einzelnen

2

„Alltägliche Kreativität“ kann geweckt oder erlernt werden (Knieß 2006). Neben Begabungsprofilen hat Holm-Hadulla (2010) das intrinsische Interesse, Neugier und Selbstwertsteigerung als wichtige Motivationsfaktoren beschrieben. Kreativität im eigentlichen Sinn setzt Anlagen voraus: Intuitive Begabung und Widerstandsfähigkeit.

1.1 Floating

Im kreativen Schaffensprozess tritt oft ein besonderer Bewusstseinszustand – eine Trance – auf, der als *Floating* (Fließen) bezeichnet wird und meist mit einem vorübergehenden Verlust des Zeitbewusstseins einhergeht. Dieser Zustand ist zugleich konzentriert und dissoziativ. Kreative Denkprozesse können auch im Schlaf ablaufen.

Die kreative Sinnproduktion ist besonders in jungen Jahren ausgeprägt und wird später zunehmend durch wissensbezogene, logische Sinnproduktion ersetzt. Sie kann durch Übung bis ins hohe Alter erhalten bleiben. Andererseits kann diese Fähigkeit auch durch eine einseitig auf verbalisierbares Wissen orientierte Erziehung und Bildung überlagert werden.

2. Kreativität und Konstruktivismus (Voß 2002)

Vielen Schulsystemen wird vorgeworfen mit einer zu starken Orientierung auf Wissenserwerb und Begrifflichkeit viel zur frühzeitigen Verkümmern von Kreativität beizutragen. Die Lerntheorien des Konstruktivismus kombinieren deshalb den klassischen Wissenserwerb mit freien Unterrichtsmethoden, damit der Lernende seine Umwelt als ein Feld von Hürden, die er mit Hilfe kreativer Lösungsansätze überwinden kann, erlebt. Der kreative Denkprozess kann durch spezielle Kreativitätstechniken gefördert und beschleunigt werden (Hesse/Schrader 2011).

3. Kreativitätstest

Aus der Vielzahl von Kreativitätstests werden im aktuellen Projekt allgemeine Kreativitätsmessungen durchgeführt, deren Aufgabenstellungen weniger „falsche“ oder „richtige“ Lösungen zulassen, sondern es sollen in einer vorgegebenen Zeitspanne möglichst viele gute Ideen zu Papier gebracht werden. Je mehr Einfälle, Begriffe oder Aufgaben gefunden entwickelt oder bearbeitet werden, desto besser ist das Ergebnis. Bei Kreativitätsmessungen bzw. Kreativitätstests dieser Art werden aus Zeitgründen zusätzlich zur Kreativität die Einfalls- und Merkfähigkeit und die Fähigkeit zur systematischen Gliederung von Aufgaben festgestellt (vgl. Hesse/Schrader 2011).

3

Die Auswertung von Kreativitätstests erfolgt in der Regel in quantitativer Form bzw. durch das Addieren von Punkten für kreative Lösungen, wobei es dem Beurteilungs- und Auswertungsteam obliegt, was als richtige bzw. als kreative Lösung bewertet wird. Diese Form der Aufgabenstellung der Kreativitätsmessung ist beliebig variierbar und kann in Form eines „Vorher-Nachher – Tests“ zur Anwendung kommen. Weiters dienen diese Tests auch der Steigerung des kreativen Verhaltens der Probanden. Es wird vom jeweiligen Einsatz- und Berufsbereich abhängen, welche Art von Kreativität bei Probanden trainiert, festgestellt und weiterentwickelt werden soll.

Literaturliste: „Kreativität“

- Csikszentmihalyi, Mihaly (1997): *Kreativität*. Klett-Cotta, Stuttgart, (Originalfassung: *Creativity*. Harper Collins, New York 1996)
- Gardner, Howard (1996): *Frames of Mind, The theory of multiple intelligences*. New York
- Gardner, Howard (1999): *Kreative Intelligenz. Was wir mit Mozart, Freud, Woolf und Gandhi gemeinsam haben*. Campus-Verlag, Frankfurt (Originalfassung: *Extraordinary Minds. Portraits of Four Exceptional Individuals and an Examination of Our Own Extraordinariness*. Basic Books, New York 1997)

- Goleman, Daniel/Kaufman, Paul/ Ray, Michael(1997): *Kreativität entdecken*. Hanser, München, (Originalfassung: *The Creative Spirit*. Dutton, New York 1992)
- Guilford, Joy Paul (1968): *Intelligence, Creativity and Their Educational Implications*, Edits Pub
- Hesse, J./Schrader, H.C. (2011): *Testtraining, 2000plus. Einstellungs-und Eignungstests erfolgreich bestehen*.Stark-Verlag, Hallbergmoos.
- Holm-Hadulla,Rainer, M. (2010): *Kreativität. Konzept und Lebensstil*. 3. Aufl. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Holm-Hadulla,R.M. (2011): *Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung*. 1. Aufl. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Knieß,Michael (2006): *Kreativitätstechniken. Methoden und Übungen*. dtv, München.
- Meyer, Jens-Uwe (2010): *Kreativ trotz Krawatte. Vom Manager zum Katalysator - Wie Sie eine Innovationskultur aufbauen*. BusinessVillage.
- Ripke, Gustav (2005): *Kreativität und Diagnostik*. Lit, Münster.
- Schlicksupp, Helmut (1999): *Innovation, Kreativität & Ideenfindung*. 5. Auflage. Vogel, Würzburg
- Voß, Reinhard (2002): *Unterricht aus konstruktivistischer Sicht. Die Welten in den Köpfen der Kinder*. Neuwied;Luchterhand.

Einleitung „Kreativitätstest“

Bei diesem Test geht es zu einem sehr hohen Grad um die Einfalls geschwindigkeit mit der Sie in der Lage sind mit Ihren Ideen und Einfällen die gestellten Aufgaben zu lösen: Lassen Sie Ihren Gedanken freien Lauf.

Der Test ist für maximal 40 Minuten ausgelegt. Wenn Sie bei einer Übung keine Lösung finden, gehen Sie bitte zur nächsten Übung weiter und versuchen Sie diese später zu lösen. Alternativ können Sie sich einen Überblick über alle Übungen verschaffen und der für Sie „leichtesten“ Übung beginnen.

Bitte vergessen Sie auf jeden Fall nicht, dass es um Ihre – persönliche – Kreativität geht: Es ist also keine Teamarbeit – arbeiten Sie bitte für sich alleine. Nachdem Sie Ihren Test beendet haben werden, geben Sie Ihren Test bei der Testleiter/in ab.

Vielen Dank für Ihre Teilnahme und bedenken Sie: Sie können Ihre Kreativität trainieren!

Test & Testperson

Erläuterung:

Geben Sie am Anfang bitte eine Zahl ein, die nur Sie kennen und die nur Ihnen zugeordnet werden kann – z.B das Geburtsdatum Ihrer Mutter.(Schüler/innen oder Lehrer/innen: Wer merkt sich den Code? → Notieren des Codes durch Lehrer/innen)

5

Code: _____

Übung 1:

Aufgabe:

Bilden Sie möglichst viele Hauptwörter (Substantive) mit folgenden Anfangsbuchstaben und Endbuchstaben!

Erläuterung: Zu dieser Übung gibt es keine gesonderten Hinweise, da die Problemangabe selbsterklärend ist.

	Anfangsbuchstabe	Substantiva	Endbuchstabe
Beispiel:	H	Hase	E

2.1

1.	H		E
2.	H		E
3.	H		E

2.2

1.	R		E
2.	R		E
3.	R		E

2.3

1.	N		E
2.	N		E
3.	N		E

Anzahl der Lösungen (max 9) _____

Übung 2:

Aufgabe:

Nennen Sie verschiedene Eigenschaften, die Ihrer Meinung nach ein guter Autoverkäufer und ein guter Polizist haben sollen.

Nennen Sie außerdem Eigenschaften, die ein guter Lehrer nicht haben soll

→ Zeitvorgabe: maximal 3 min

2.1 Autoverkäufer/in

2.2 Polizist/in

2.3 Lehrer/in

7

Anzahl der Lösungen (max 9) _____

Übung 3:

Aufgabe:

Finden Sie Erklärungen: Warum könnte das so sein?

Erläuterung: Bei dieser Übung geht es darum, sinnvolle Erklärungen zu finden und zu formulieren.

Beispiel: „Frau Müller achtet sehr auf Ihr äußeres Erscheinungsbild“

Mögliche Erklärungen könnten sein:

- * Sie versucht sympathisch zu wirken
- * Sie will um jeden Preis attraktiv sein
- * Sie ist eitel

3.1 „Viele Menschen finden Autorennen spannend“

A.

B.

C.

3.2 „Erwachsene Männer spielen gerne mit Spielzeugeisenbahnen“

A.

B.

C.

3.3 „Viele Menschen ernähren sich ungesund“

A.

B.

C.

Anzahl der Lösungen (max 9) _____

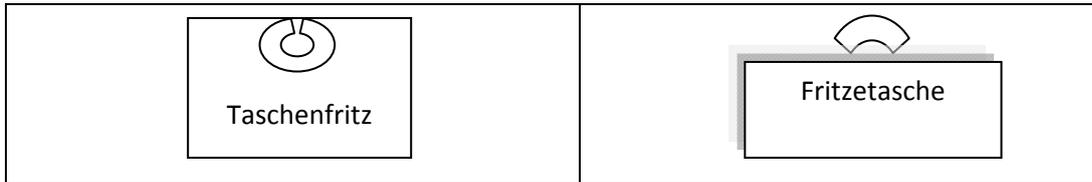
Übung 4:

Aufgabe:

Erstellen Sie 2 Logos für das *Taschengeschäft des Herrn Fritz!*

Erläuterung: Entwerfen Sie Logos für die unten angeführten Unternehmen, deren Namen kursiv angeführt sind. Sie müssen dabei den Unternehmensnamen im Logo verwenden und aus dem Logo soll hervorgehen, welche Produkte und/oder Dienstleistungen das Unternehmen anbietet.

Beispiel: Erstellen Sie 2 Logos für das *Taschengeschäft des Herrn Fritz!*



4.1. Erstellen Sie 3 Werbelogos für *Trudes Autozubehör!*

--	--	--

4.2. Erstellen Sie 3 Werbelogos für *Harrys Fischrestaurant!*

--	--	--

4.3. Erstellen Sie 3 Werbelogos für *Ralfs Computershop!*

--	--	--

Anzahl der Lösungen (max 9) _____

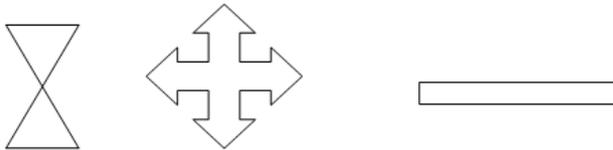
Übung 5:

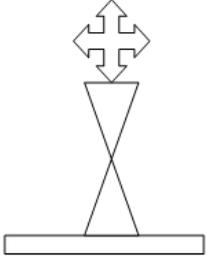
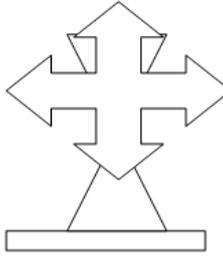
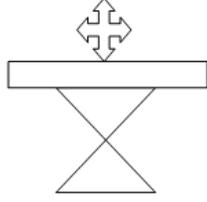
Aufgabe:

Erstellen Sie aus den abgebildeten Einzelfiguren möglichst viele neue Figuren und geben Sie einen Namen! Verwenden Sie jedes Zeichen; drehen ist möglich!

Erläuterung: Betrachten Sie bitte das Beispiel und gehen Sie gleich vor. Kombinieren Sie die vorgegebenen Symbole und benennen Sie Ihr Zeichen.

Beispiel:



		
<p>Antennenmast</p>	<p>Windmühle</p>	<p>Altar</p>

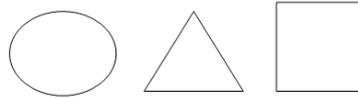
Sie finden die Übungen auf der nächsten Seite →

5.1.



Zeichnung			
Name			

5.2



Zeichnung			
Name			

5.3



Zeichnung			
Name			

Anzahl der Lösungen (max 9) _____

Übung 6:

Aufgabe:

Erstellen Sie möglichst viele inhaltlich verschiedene Sätze aus vorgegebenen Wörtern. Alle Wörter müssen in dem Satz enthalten sein.

Erläuterung: Verwenden Sie alle drei Wörter und bilden Sie bitte sinnvolle Sätze.

Beispiel: Hund- Knochen- Garten

Der Hund mag den Knochen und viel Auslauf im Garten

Der Hund versteckt den Knochen im Garten

Der Hund fand im Garten einen Knochen

6.1. Computer – Unternehmen – Putzfrau

A.

B.

C.

6.2. Flugzeug – Stewardess – Arbeitsplatz

A.

B.

C.

6.3. Chef – Auftrag – Arbeitsplätze

A.

B.

C.

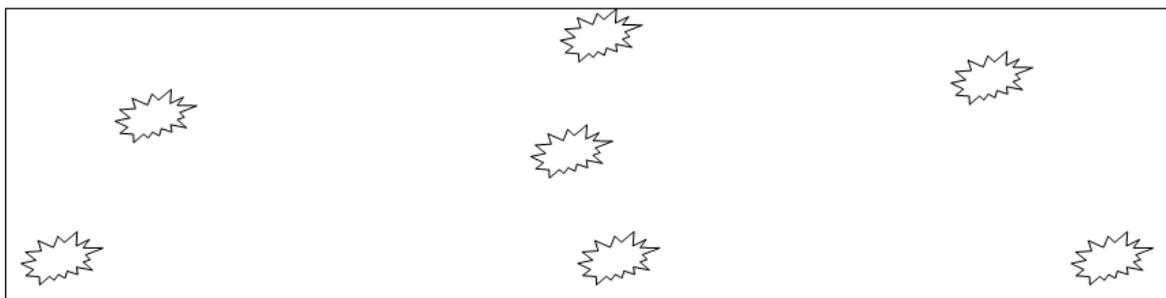
Anzahl der Lösungen (max 9) _____

Übung 7:

Aufgabe:

Teilen Sie diesen Teppich mit den 7 Sternen mit drei geraden Linien in sieben Teile, sodass sich auf jedem Teil genau ein Stern befindet.

➔ Zeitvorgabe: maximal 3 min



richtige Lösung (3) _____

Testergebnisse:

Summe aller Lösungen (max. 57) _____

13

Erläuterung: Bitte vergeben Sie für jede plausible Aufgabenlösung einen Punkt.

Einteilung der Leistungen und Leistungsfähigkeit abhängig vom Alter:

Alter	sehr kreativ	kreativ	auf dem Weg zur Kreativität
bis 16	57 - 42	41 - 26	< 25
ab 17	57 - 47	46 - 35	< 35

Kontakt - Österreich:

Steirische Volkswirtschaftliche Gesellschaft

Ewald Hötzl Bakk.

Mail: ewald.hoetzl@stvg.com, eh@stvg.com

Freiheitsplatz 2/III, A – 8010 Graz

www.stvg.com/enbri & www.stvg.com