

Inhalt

Vorwort		11
Teil I	Theorie und Praxis kontradiktischer Beratung	17
1	Was ist pädagogische Beratung?	17
1.1	Zunächst: Beratung	17
	A. Begriff und Abgrenzung	17
	B. Institutionelle Beratung	20
1.2	Wann ist Beratung eine pädagogische Beratung?	20
	A. Bestimmungsversuche der „pädagogischen Beratung“ durch äußerliche Merkmale	20
	B. Inhaltliche Bestimmung: Pädagogische Beratung folgt Prinzipien der Erziehung	22
2	Beratungskonzepte im Vergleich	30
2.1	Kurzer Überblick	30
2.2	Synoptischer Vergleich	34
	A. Problemverständnis	35
	B. Ziel der Beratung	36
	C. Menschenbild	37
3	Konzept und zentrale Begriffe kontradiktischer Beratung	40
3.1	Denkansatz eines situationsunabhängigen Lebensstils: Aus saurer Milch wird frischer Joghurt	40
3.2	Die zwei Gesichter der „objektiven Wirklichkeit“	46
3.3	Subjektive Wahrnehmung und innere Logik	51
3.4	Vom richtigen Umgang mit Grenzen	65

3.5	Kreativität als Schlüsselkompetenz des kontradiktischen Lebensstils	71
	A. Begriffsklärung: Was ist Kreativität und was nicht?	71
	B. Wie lässt sich eine kreativ denkende Persönlichkeit beschreiben?	75
	C. Negative Einflussfaktoren auf Kreativität	83
	D. Der Weg zum „Klick“ im Problemfall	85
4	Der Ablauf kontradiktischer Beratung	91
4.1	Kontradiktische Beratung und kontradiktischer Lebensstil	91
4.2	Situationsanalyse und Wahrnehmungsveränderung	93
4.3	Umgang mit Grenzen	97
4.4	Gegentwurf und kreative Aktivationsplanung	103
4.5	Begleitung im kontradiktischen Handlungsprozess	105
4.6	Beispiele aus der Beratungspraxis	106
Teil II Methoden der kontradiktischen Beratung		121
<hr/>		
1	Der Beratungsprozess	121
2	Gesprächsführung	123
2.1	Die Haltung des Beraters	123
	A. Autorität und gleichberechtigte Rolle	123
	B. Aktives Zuhören	124
	C. Humor	127
2.2	Gesprächstechniken	128
	A. Protokollieren	128
	B. Störungen haben Vorrang	130
	C. Offene, ungewöhnliche und detaillierte Frageformen	131
	D. Spiegeln, Konfrontieren und Zusammenfassen	134
3	Kreativitätstechniken	137
3.1	Erinnerung	137

3.2	Kreativprozessphase I: Schmerzhaftes Lücke zwischen Erleben und Verstehen	138
	A. Visualisierung	138
	B. Vom Netzwerkprotokoll zur Mindmap	139
3.3	Kreativprozessphase II: Ernsthaftes Suchen nach einer Antwort	141
	A. Brainstorming	141
	B. Denkmöhlen und Denkhüte	143
	C. Paradoxe Werbung	146
	D. Flip-Flop-Technik und mentale Provokation	147
	E. Analogien bilden	149
	F. Reizwortanalyse und Stichwortsuche	150
3.4	Kreativprozessphase III: Der fruchtbare Moment: „Empfängeris“ des Gegenentwurfs	151
3.5	Kreativprozessphase IV: Das „Austragen“ der Erkenntnis	151
	A. Rollenspiel	151
	B. Ereignisbaum	152
4	Kontradiktischer Lebensstil	153
	Literatur	155
	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	164