

# 1.2 Kreativität

Dauer: 14 Stunden

Trainer:



enterschoolmind

**Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.**



enterschoolmind



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Projektkoordinator:

**MMC** Mediterranean  
Management Centre

<http://www.cycert.org.cy/index.php/el/>



**RINOVA**  
innovate, create & regenerate

<http://dim-ap-varnavas-lef.schools.ac.cy/>

15billionebp



[www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)

<https://15billionebp.org/>

**FH JOANNEUM**  
University of Applied Sciences

[www.dimitra.gr](http://www.dimitra.gr)

<https://blogs.sch.gr/4dimtyrnavlari/>

**GRUPPO 4**

<https://www.fh-joanneum.at/>

<https://www.gruppo4.com/>



enterschoolmind

# ROAD MAP

1. Einführung in die Kreativität
2. Individuelle Kreativität
3. Förderung der Kreativität in der Schule

# Lernergebnisse



## IN BEZUG AUF WISSEN:

1. ... DEFINIEREN SIE KREATIVITÄT UND LISTEN SIE DEREN ELEMENTE AUF, DIE IM KLASSENZIMMER RELEVANT SIND

## IN BEZUG AUF FÄHIGKEITEN:

2. ... ERMUTIGEN SIE DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER, NEUE IDEEN UND PERSPEKTIVEN ZU FINDEN, INDEM SIE KREATIVE TECHNIKEN WIE MIND MAPPING, DIE WALT-DISNEY-METHODE UND ANDERE ANWENDEN, UND FÜHREN SIE SIE DURCH IHRE ENTWICKLUNGEN, INDEM SIE SICH DER VIER HAUPTSCHRITTE DES KREATIVEN PROZESSES BEWUSST SIND

## IN BEZUG AUF KOMPETENZEN:

3. ... UNTERSTÜTZEN SIE DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER BEI DER IDEENFINDUNG UND ERMUTIGEN SIE SIE ZUM EXPERIMENTIEREN, INDEM SIE IHNEN EINE LERNATMOSPHERE BIETEN, DIE IHRE KREATIVITÄT FÖRDERT

4. ... DIE EIGENEN KREATIVEN STÄRKEN UND SCHWÄCHEN VERSTEHEN UND DEN SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN HELFEN, SICH IHRER KREATIVITÄT BEWUSST ZU WERDEN, INDEM SIE DIE REFLEXION IHRER KREATIVEN BESTREBUNGEN UNTERSTÜTZEN

# Workshop Regeln

- ▶ Mobiltelefone
- ▶ Rauchen
- ▶ Pausen
- ▶ Sonstige



**Beteiligung**



**Respekt**



enterschoolmind

**Äußern Sie Ihre Meinung**

# Effizient kommunizieren



Zeit, Pictionary zu spielen!



enterschoolmind

1.

# EINFÜHRUNG IN DIE KREATIVITÄT



enterschoolmind

# Kreativität

"KREATIVE UND  
ZIELGERICHTETE IDEEN  
ENTWICKELN"

(ENTRECOMP)

"DIE FÄHIGKEIT,  
GESCHICKLICHKEIT UND  
VORSTELLUNGSKRAFT  
EINZUSETZEN, UM ETWAS  
NEUES ZU PRODUZIEREN  
ODER KUNST ZU ERZEUGEN;  
DER AKT, DIES ZU TUN"

(OXFORD DICTIONARY)



# Kreativitätsbestandteile

Kreativitätsbestandteile bedeuten für verschiedene Menschen unterschiedliche Dinge, z.B.:

- Wertvolle Ideen finden und denken
- In der Lage sein, durch Pressen zu gehen, um etwas Neues zu erfinden
- die Fähigkeit, aus verschiedenen Informationen auf neuartige Weise Verbindungen herzustellen und diese Ideen zu einem erfolgreichen Ergebnis zu bringen
- Neue Ideen, Verbesserungen, Innovationen Erfindung oder Ausdruck dessen, was für den Schöpfer sowohl nützlich als auch originell ist
- Mentaler Prozess
- In der Regel das Vorhandensein eines dringend zu lösenden Problems



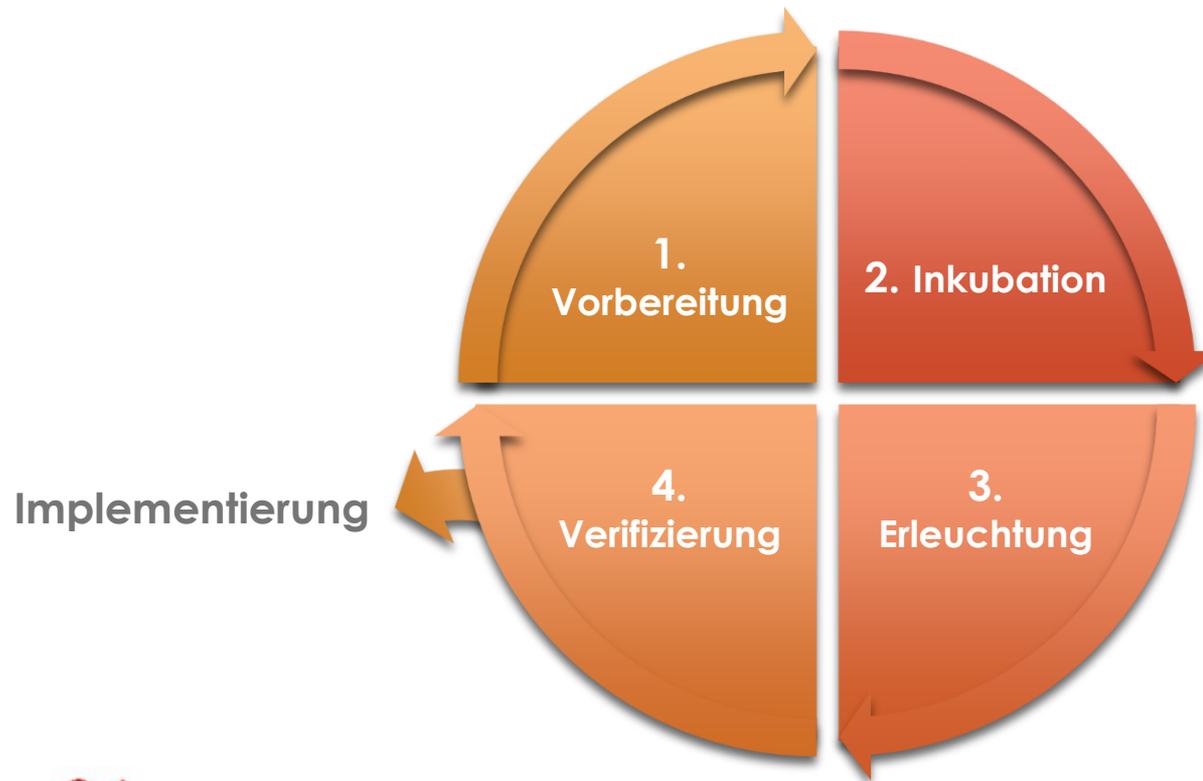
# Kreativitätsbestandteile NACCCE



1. Vorstellungskraft nutzen
2. Verfolgen von Zielen
3. Originell sein
4. Beurteilung von Werten



# Der kreative Prozess



2.

# INDIVIDUELLE KREATIVITÄT



# Mögliche Merkmale kreativer Personen

- ▶ Neugierde
- ▶ Flexibilität
- ▶ Intrinsische Motivation
- ▶ Offenheit für neue Erfahrungen
- ▶ Selbstdiszipliniert und engagiert in ihren Arbeiten.
- ▶ Durchhaltevermögen
- ▶ ...

→ **Kreativität ist nicht die Domäne einer besonderen Art von Menschen, einer Gemeinschaft oder Kultur**



# Kreativität bewerten

- ▶ Erkennen der Wichtigkeit einer fundierten Wissensgrundlage und kontinuierliche Arbeit, um neue Dinge zu lernen.
- ▶ Offen sein für neue Ideen und aktiv nach ihnen suchen.
- ▶ Ausgangsmaterial in einer Vielzahl von Medien, Personen und Veranstaltungen zu finden.
- ▶ Ideen in verschiedene Kategorien oder Kombinationen zu organisieren und neu zu ordnen und dann zu bewerten, ob die Ergebnisse interessant, neu oder hilfreich sind.
- ▶ “Trial and error” anzuwenden, wenn sie sich nicht sicher sind, wie sie vorgehen sollen, wobei sie Versagen als eine Gelegenheit zum Lernen betrachten.

(Quelle Brookhart, 2010, S. 128–129)



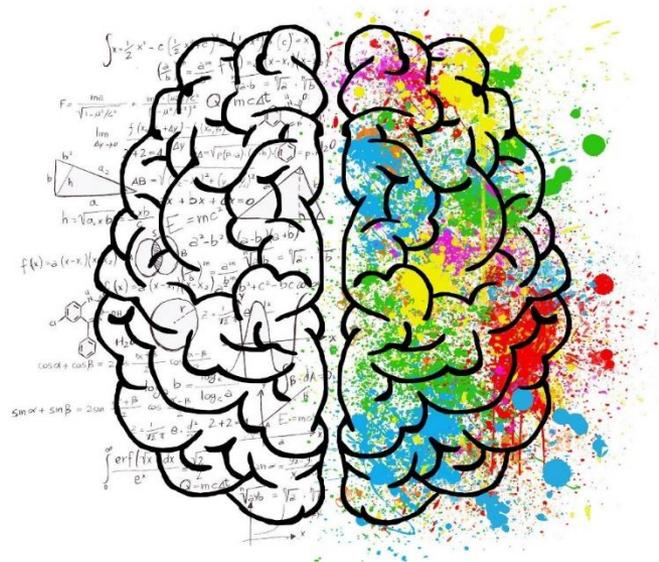
# Aktivität: Missverständnisse über Kreativität



Wahr oder falsch



# 1. IQ



Haben kreative Menschen einen hohen IQ?



## 2. Messbarkeit



Ist Kreativität messbar?



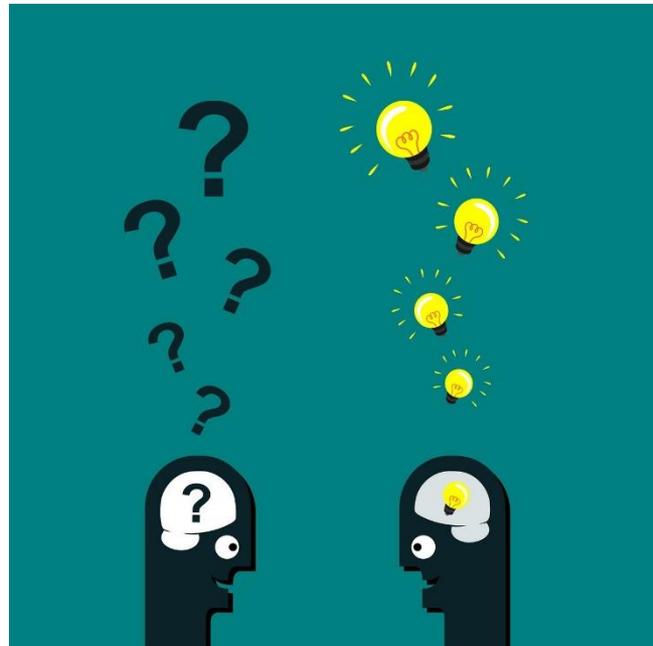
# 3. Künstler



Ist Kreativität nur für Künstler wichtig?



# 4. Talent



Ist Kreativität eine angeborenes  
Talent?



# Den Mythos brechen



**3.**

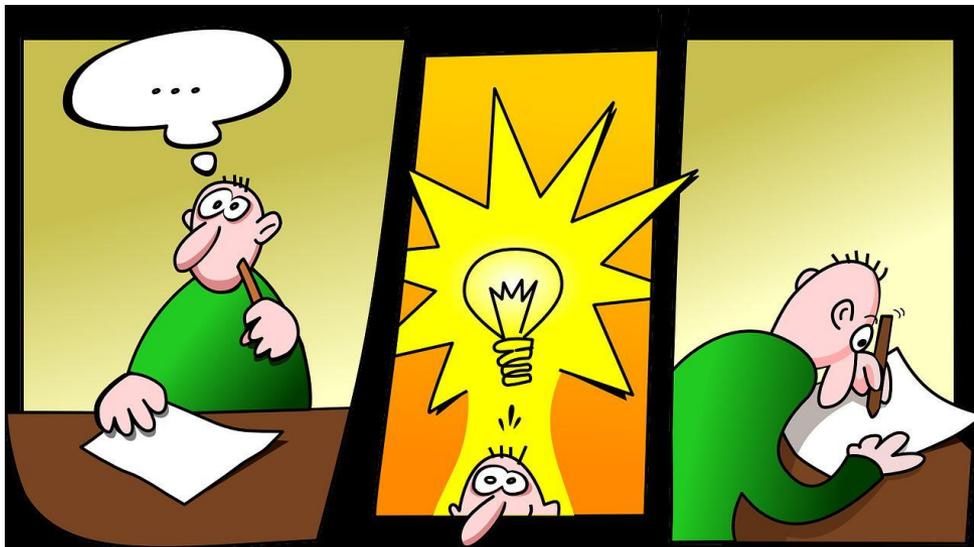
# FÖRDERUNG DER KREATIVITÄT IN DER SCHULE



enterschoolmind

# Kreative Techniken - Ziele

1. Neue Denkweisen unterstützen und
2. So viele Ideen wie möglich generieren



*"Der beste Weg, gute Ideen zu bekommen, ist, so viele Ideen wie möglich zu entwickeln"*  
Linus Pauling (Nobel Prize winner Chemistry)



# Kreative Techniken

## ▶ FREIE ASSOZIATION

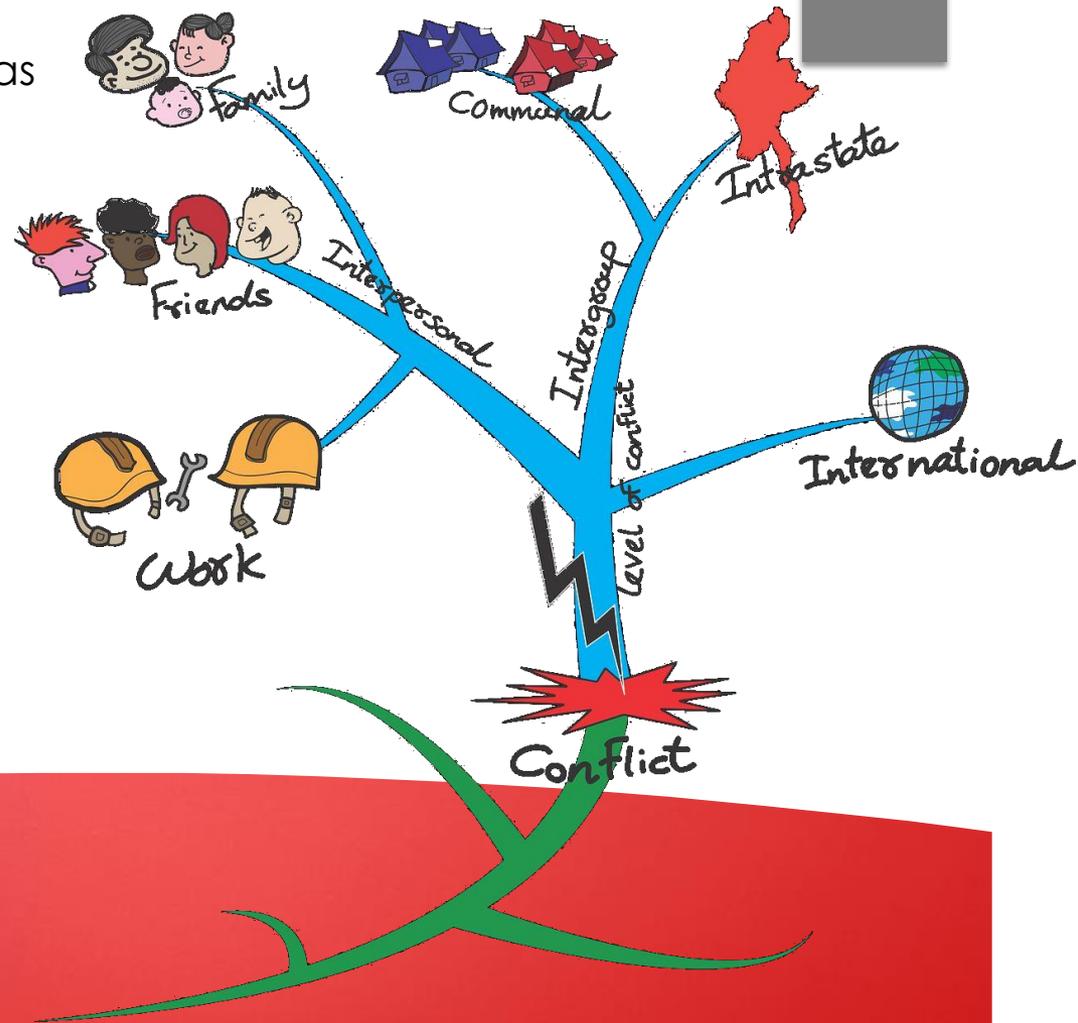
- ▶ ausgedrückte Ideen führen spontan zu anderen Ideen, die in irgendeiner Weise miteinander verbunden sind
- ▶ z.B.: Brainstorming, **Mindmapping**, **Story telling**, Random-Stimulus-Techniken

## ▶ STRUKTURIERTE ASSOZIATION

- ▶ Denkrichtungen oder andere Elemente werden vorgegeben
- ▶ z.B.: Six-color thinking, **Walt Disney-Methode**



- Beginnen Sie mit einem weißen Blatt Papier
- Schreiben oder zeichnen Sie das zentrale Thema in die Mitte
- Ausgehend davon verbinden Sie die Hauptthemen
- Ein Schlüsselbegriff pro Linie/Zweig
- Weitere Ebenen werden auf dünneren Ästen oder in verschiedenen Farben hinzugefügt
- Verwenden Sie ein visuelles Element, um Verbindungen hervorzuheben



# Mindmapping

FREIE ASSOZIATION

- Inspiration geben, wie man eine Geschichte beginnt
- z.B.:
  - Legen Sie mehrere kleine Zettel mit Wörtern oder Sätzen darauf in ein Glas.
  - Erstellen Sie magische Würfel mit Bildern auf jeder Seite.
- Was auch immer das Wort, der Satz oder das Bild ist, der Schüler muss eine Geschichte erzählen, schreiben oder zeichnen, die es enthält. Wenn das Kind stecken bleibt, können Sie Hinweise verwenden, wie zum Beispiel:
  - "Was sieht oder hört Ihre Figur?"
  - "Wer ist noch da?"
  - "Wie sieht der Ort aus?"



[www.imagineforest.com](http://www.imagineforest.com)

## Story Telling Aktivitäten

FREIE ASSOZIATION

# Brainstorming

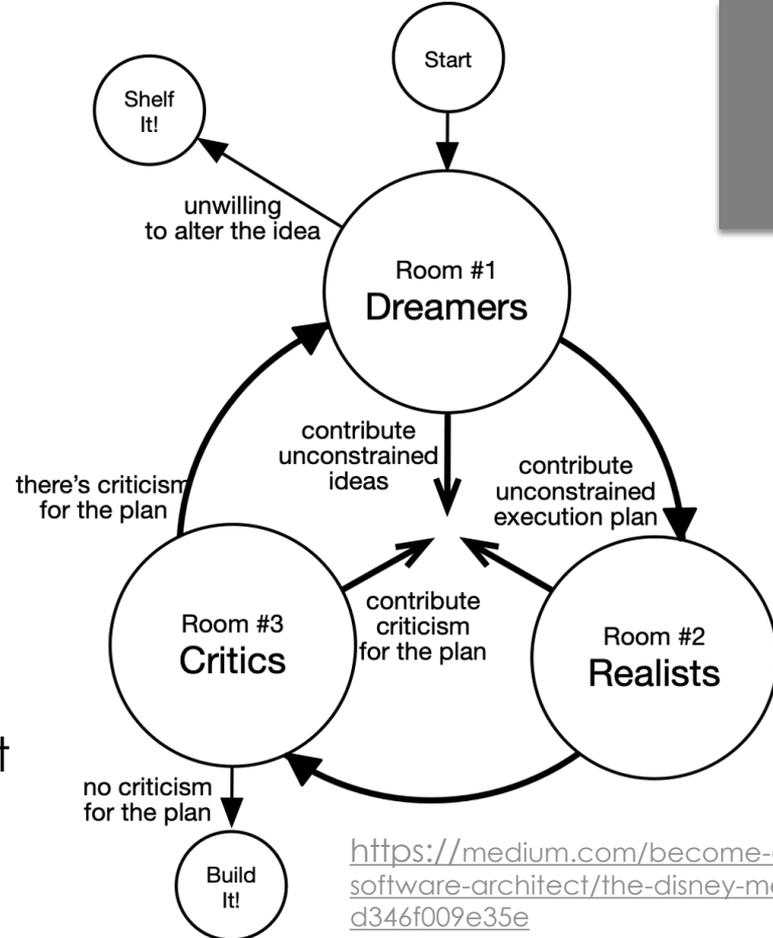
Überlegen Sie sich eine Aktivität zum Geschichtenerzählen, die Sie in Ihrem Klassenzimmer umsetzen möchten

- Anweisungen für die Schüler?
- Vorbereitung und Materialien?
- Ermutigung aller Schüler?
- Emotionale Unterstützung für die Schüler?



Basierend auf der Interaktion von drei "Rollen"

- Träumer (Ideen generieren)
  - Realist (Realist, Macher)
  - Spoiler (Störer)  
(Qualitätsmanager)
- 
- Rollenspiel
  - Von einer Einzelperson und in einem Team angewendet
  - Der Moderator kann leiten und unnötige Diskussionen vermeiden



## Walt Disney-Methode

STRUKTURIERTE ASSOZIATION

# Individuelle Übung

## Finde das richtige Wort

- Erarbeiten Sie individuell die Aufgaben aus dem Handout (30 min)



# Reflexion kreativer Bestrebungen

- ▶ Planen Sie das Schreiben als eine Möglichkeit für Kinder zu planen und zu reflektieren
- ▶ Gewährleistung der Verfügbarkeit von Büchern und anderen Medien zum Lesen, um Ideen zu sammeln
- ▶ Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler in mündlicher oder schriftlicher Form über ihre Fortschritte
- ▶ Fördern Sie die Kommunikation zwischen den Schülern, um ihre Erfahrungen auszutauschen
- ▶ Sorgen Sie für genügend Zeit für den Austausch



# Fragen für die Reflexion



- ▶ Haben Sie erreicht, was Sie geplant hatten? Wie wissen/messen Sie dies? Welche Ergebnisse haben Sie erreicht?
- ▶ Haben Sie kein geplantes Ergebnis erreicht? Warum war das so? Müssen Sie Ihren Plan anpassen?
- ▶ Wie haben Sie sich während des Prozesses gefühlt? Und als Sie die geplanten Meilensteine erreicht/versäumt haben?
- ▶ Wie haben Sie gefeiert, dass Sie erreicht haben, was Sie sich vorgenommen hatten? Auch wenn Sie nicht alle Ergebnisse erreicht haben, haben Sie einige Lektionen gelernt und sollten stolz darauf sein!



# Unterstützende Aspekte zur Förderung der Kreativität in der Schule

- ▶ Freiheit, offene und respektvolle Lernumgebung
- ▶ Mit dem Interesse der Schülerinnen und Schüler arbeiten und ihre Aufmerksamkeit erregen
- ▶ Arbeitsgruppen einrichten und unterstützen
- ▶ Ermutigung, Glaube an die Schüler, Förderung der Eigenwirksamkeit der Schüler
- ▶ Stellen Sie genügend Ressourcen (z.B. Zeit, Material etc.) zur Verfügung.
- ▶ Ausbildung, bei Bedarf angeleitete Praxis
- ▶ Problemlösende Einstellungen
- ▶ Eigene Erfahrungen fördern
- ▶ Förderung der Reflexion (durch Zeichnen und Schreiben) kreativer Bemühungen



# Hinderliche Aspekte für die Kreativitätsförderung

## SCHULISCHE BARRIEREN

wie Druck und Erwartungen von Klassenkameraden, Lehrern usw.

## UMWELTBEDINGTE BARRIEREN

wie Glaube an sich selbst, Verhalten anderer

## KULTURELLE BARRIEREN

wie erwünschte Verhaltensmuster von Kindern, etc.



# Beispiel # 1



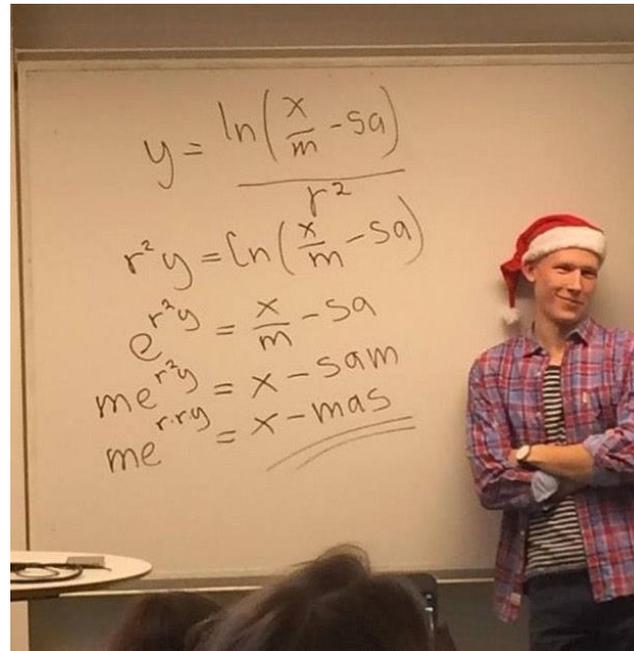
Dieser Ausbilder wählte eine sehr kreative Art und Weise, die Schülerinnen und Schüler jeden Morgen zu begrüßen.

<https://youtu.be/TQAKOarAxss>



enterschoolmind

## Beispiel # 2



Dieser Ausbilder wünschte seiner Klasse auf ganz besondere Weise frohe Weihnachten.



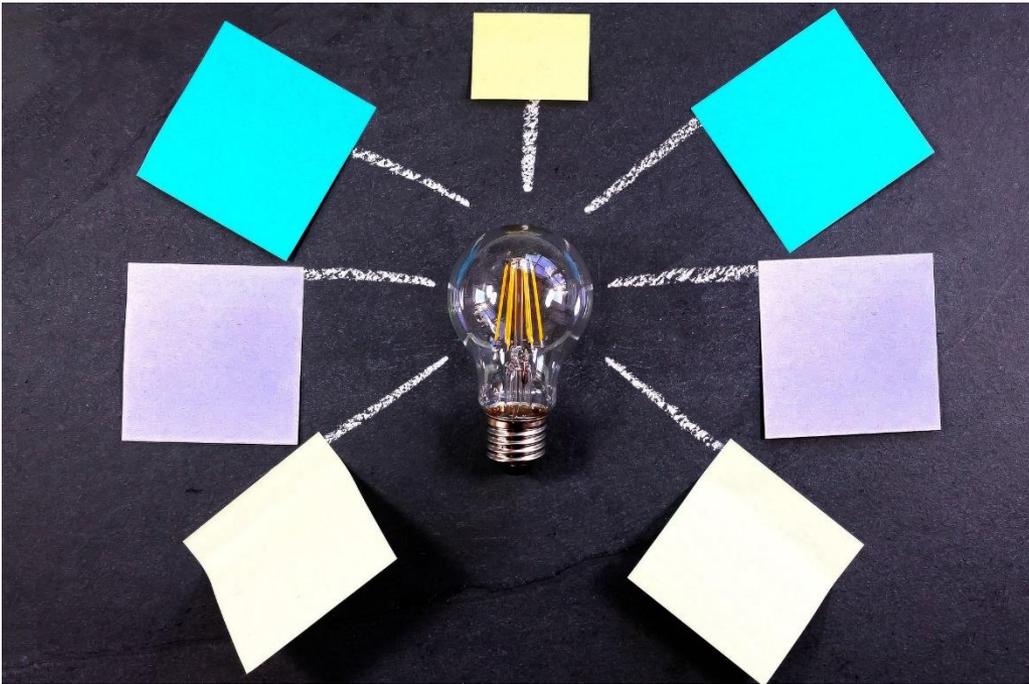
## Beispiel # 3



Um die Anwesenheit zu dokumentieren, verlangte eine Lehrkraft von ihren Schülern, ein Smiley-Gesicht auszuwählen, um anzugeben, wie sie sich fühlten, damit sie ihnen entsprechend helfen konnte.



# Kreativität im Klassenzimmer: Brainstorming



- Wo?
- Wie?
- Wann?



# Kreativität im Klassenzimmer



Diskutieren wir!



enterschoolmind

- ▶ Kreativität kann entwickelt werden.
- ▶ Kreativität ist für alle Berufe wichtig, nicht nur für Künstler.
- ▶ Kunstwerke sind nicht die einzige Möglichkeit, Kreativität zu zeigen.
- ▶ Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler, kreativ zu sein, indem Sie geeignete Techniken anwenden.
- ▶ Kreatives Denken kann leicht in die Klassenzimmer integriert werden.



Wichtigste Punkte

Nr.	Titel und Referenz
1	James, M. A. (2015). Managing the Classroom for Creativity. <i>Creative Education</i> , 6, 1032-1043. <a href="http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.610102">http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.610102</a>
2	Cremin, T. & Barnes, J. (2015). Creativity in the curriculum. <a href="https://www.researchgate.net/publication/284039696_Creativity_in_the_curriculum/citations">https://www.researchgate.net/publication/284039696_Creativity_in_the_curriculum/citations</a>
3	Sawyer, R. (2010). Learning for Creativity. In R. Beghetto & J. Kaufman (Eds.), <i>Nurturing Creativity in the Classroom</i> (pp. 172-190). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511781629.009
4	Craft, A (2005). <i>Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas</i> . Abingdon: Routledge.
5	Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. <i>Psychology</i> , 10, 140-147. <a href="https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012">https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012</a>

Empfehlungen für selbständiges Lernen

