

Kreatives Arbeiten

Etwas vereinfacht können wir sagen, dass Kreativität primär in unserer rechten Gehirnhälfte entsteht. Allerdings wird in unserer Gesellschaft vor allem die linke Gehirnhälfte gefördert, die z. B. für logisches Denken, Sprache und Zahlen zuständig ist. Eine wichtige Aufgabe der Schule sollte es sein, auch die kreative Seite unserer Kinder zu fördern. Was kann die Rolle des Computers in diesem Zusammenhang sein? Konstruktiv-kreatives Arbeiten scheint auf den ersten Blick wenig mit ICT zu tun zu haben. Wir denken dabei eher an Handarbeit oder Zeichnen und an die Auseinandersetzung mit verschiedenen Materialien, welche die individuelle Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern fördern. Kreativität ist jedoch auch geistige Arbeit – wenn ein neues und unverwechselbares Produkt entsteht. Fantasie und Kreativität sind unerlässlich, wo es darum geht, neue Wege, neue Lösungen oder neue Ideen zu finden. Georg Trogemann von der Kunsthochschule für Medien (Köln) hält denn auch fest: «Die neuen digitalen Werkzeuge ermöglichen nicht nur neue Stilmittel, die ohne die Unterstützung durch den Computer nicht denkbar wären, sie sind vielmehr immer stärker ganz aktiv an kreativen Prozessen beteiligt» (Trogemann 2001, S. 25).

Der Computer unterstützt kreative Tätigkeiten mit einer grossen Palette unterschiedlicher Programme, sei es in einzelnen Anwendungen (Zeichnungs-, Mal- oder Textprogramme) oder verbunden in multimedialen Umgebungen (Bearbeitung von Ton-, Bild- oder Filmdateien), und bietet den Schülerinnen und Schülern ganz neue Ausdrucksmöglichkeiten. Lehrpersonen sind aufgefordert, neben herkömmlichen Werkzeugen ein breites Angebot von Programmen zu kennen und im Unterricht fruchtbar einzusetzen. Es geht nicht darum, das Gewohnte abzulösen, sondern es um das Neue zu erweitern. In der kreativen Arbeit, im gestalterischen Handeln finden die ganz persönlichen und je individuellen Seiten einer Schülerin oder eines Schülers ihren Ausdruck und der Computer kann in diesem Kontext ein wichtiges Werkzeug sein.

Kreatives Arbeiten ist ein Lernprozess

Die Frage stellt sich, ob solch kreatives Arbeiten lernbar ist. Insofern «kreatives Denken in erster Linie befreites Denken – nicht gehemmt von Furcht oder Routine oder perfektem Vorbild» (Hentig 1998, S. 71f) ist, scheint die Antwort erst einmal eher negativ auszufallen. Denn die damit verbundene Spontaneität kann nicht veranstaltet, methodisiert und eingeübt werden. Dennoch kann man Bedingungen schaffen, welche kreatives Arbeiten erleichtern. Dazu gehören:

- ein angstfreier und nicht durch äusseren Druck geprägter Raum. Es muss möglich sein, auch ungewöhnlich oder sogar unsinnig wirkende Ideen zu entwickeln, und es darf keine Verbote geben, welche die Produktivität beschneiden und begrenzen. Ideen sollten ohne Angst entwickelt werden können. Die Umsetzung von Produkten sollte von der Lehrperson ermutigt werden;
- ein entspannter Zustand. Ohne Stress und äussere Leistungsvorgaben

- können wir meist kreativer sein. Wir wagen es zu experimentieren und auch mal etwas Ungewöhnliches auszuprobieren;
- das Denken in Bildern. Dieses kann dazu dienen, sich Dinge vor sein geistiges Auge zu holen und vorzustellen, die noch nicht real sind. Eine bildliche Skizze oder ein MindMap (z. B. mit dem Computer erstellt) kann hilfreich sein;
 - eine definierte Aufgabenstellung als Rahmen. Sie sollte so offen formuliert sein, dass verschiedene Lösungs- und Entwicklungswege möglich sind. Fehlt ein solcher Rahmen, verliert sich das Denken und Fantasieren oftmals, so dass am Schluss kein greifbares Resultat zustande kommt. Die Motivation geht verloren und es bleibt nur Enttäuschung zurück;
 - Werkzeuge, die das Umgehen mit kreativen Ideen erleichtern; Programme wie AppleWorks, die es ermöglichen, verschiedene mediale Formen (Ton, Bild, Text) miteinander in Verbindung zu setzen und daraus Produkte wie Präsentationen, Aufsätze usw. zu entwickeln.

Konstruktiv-kreatives Arbeiten ist also mit Computern nicht automatisch gegeben, da es eine entsprechende Lernatmosphäre voraussetzt. Auf der anderen Seite stellt der Computer Werkzeuge und Instrumente zur Verfügung, die es vielen Schülerinnen und Schülern erleichtern, kreativ tätig zu werden und persönlich gestaltete Produkte zu erarbeiten.

Kreatives Arbeiten verlangt Reflexion

Wichtig ist zudem, dass kreative Prozesse in der Klasse reflektiert werden. So sollte die Arbeit am Computer immer auch Anlass sein, unterschiedliche Arbeitsweisen zu besprechen und das persönlich gewählte Vorgehen ins Bewusstsein zu bringen. Gleichzeitig sollen auch Unterschiede im Hinblick auf die jeweils ausgewählten Medien thematisiert und erkennbar und sichtbar gemacht werden: Ein Selbstporträt mit Wasserfarbe zu malen verlangt andere Fähigkeiten als ein Foto von sich einzuscannen und am Computer noch zu bearbeiten. Soll der Vortrag über das Lieblingstier, visualisiert mit einer kurzen Videosequenz oder Folien, als Hypertext auf der Klassenwebsite präsentiert oder als Kurzbeitrag in der Schulzeitung gedruckt werden? Es gilt, die Eigenschaften dieser verschiedenen Medien zu erkennen, die daraus sich eröffnenden Möglichkeiten im Hinblick auf die eigenen Bedürfnisse zu diskutieren. Für viele Schüler/innen steigt die Motivation, wenn eine Arbeit am Computer durchgeführt werden kann. Das gilt vor allem für das Schreiben von Texten: So ist der gemeinsam mit Klassenkolleginnen und -kollegen am Computer verfasste Hyperroman eine willkommene Alternative. Über Vergleiche von Primär- und Sekundärerfahrungen anhand konkreter Beispiele können spezifische Eigenschaften medial vermittelten Wissens anschaulich fassbar gemacht werden: Beim Spaziergang in den Wald hören wir vielleicht einzelne Vogelstimmen und sehen die Nester, die CD-ROM zu dieser Thematik liefert uns neben Tonaufnahmen auch anschauliches Bildmaterial und zahlreiche zusätzliche Informationen zu den Vogelarten.

Kreativ und selbstbestimmt arbeiten

Das Wahrnehmen und Bewusstwerden des eigenen Handelns ist Voraussetzung für selbstbestimmtes, eigenverantwortliches Handeln und kritisches Denken. So werden Schüler/innen über das eigene Handeln am Computer zu einem differenzierten Bewusstsein geführt, das über Fragen zum persönlichen Umgang mit Computer und ICT den Blickwinkel auf medienpolitische und -ethische Fragestellungen öffnet. Lehrpersonen weisen z. B. beim Bearbeiten von Fotos auf das Verhältnis von Abbild und Wirklichkeit hin und diskutieren das Thema «Manipulation» (siehe Unterrichtsidee «Manipulation» S. 141) im gesellschaftlichen Zusammenhang. Damit fördern und unterstützen sie die Schüler/innen in einer kritischen Haltung gegenüber den Möglichkeiten und Einflüssen von Medien.

Weiterlesen

Von Hentig, Hartmut. *Kreativität. Hohe Erwartungen an einen schwachen Begriff*. München: Carl Hanser Verlag, 1998.
Trogemann, Georg. «Computer und Kreativität». *Mensch & Computer*. Oberquelle, Horst; Oppermann, Reinhard; Krause, Jürgen (Hrsg.). Stuttgart: Teubner, 2001. 25–35.