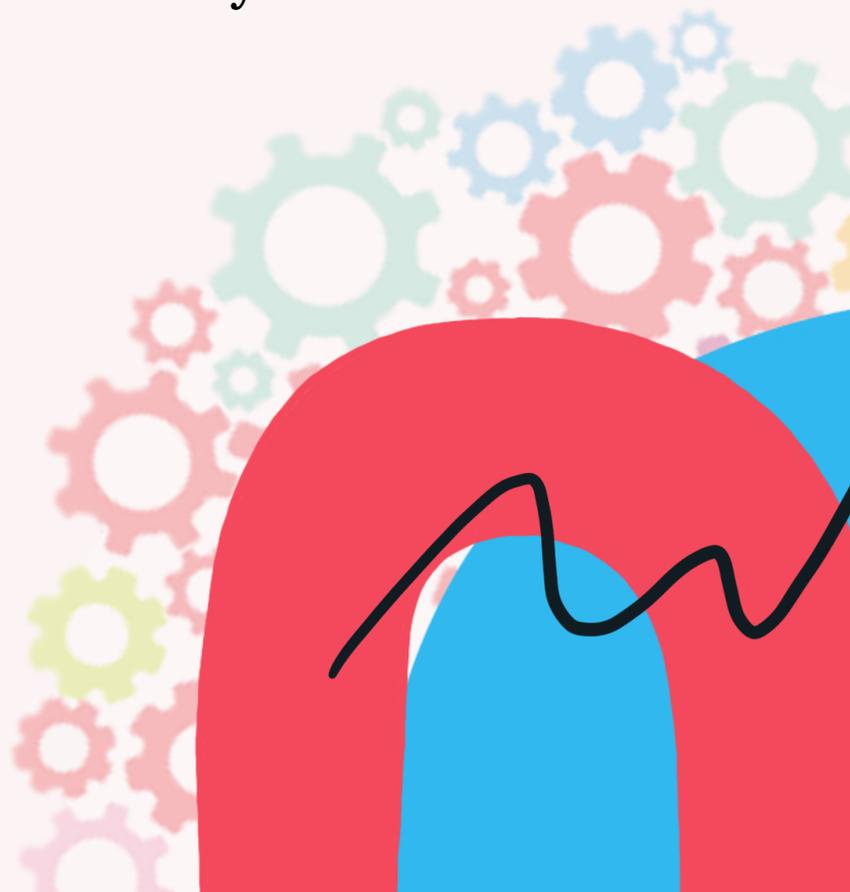




Verschmelzung von Online- und Offline-Umgebungen zur Anwendung von Kreativitätsmethoden.

TICON - Teaching creativity online



Die Verbindung von Online- und Offline-Umgebungen im Kreativitätsunterricht wird in zwei Fällen kritisch:

1. Wenn Sie einen hybriden Unterricht durchführen, d. h. wenn Sie in einer Umgebung unterrichten, in der einige Teilnehmer physisch im Klassenzimmer anwesend sind, während andere online teilnehmen.
2. Wenn Sie vollständig online unterrichten, aber die Methoden, die Sie anwenden wollen, erfordern, dass die Teilnehmer physisches Material an dem Ort, an dem sie sich befinden, zur Verfügung haben.

Die sorgfältige Planung von Aktivitäten für die Verbindung von Online- und Offline-Umgebungen erwies sich als äußerst wichtig für die Schaffung von Vertrauen und die Motivation der Studierenden, an kreativitätsbezogenen Aktivitäten in Online- und Hybrid-Kursen teilzunehmen. Barak und Usher (2019: 9) empfehlen, dass Studierende der Ingenieurwissenschaften dazu ermutigt werden sollten, außerhalb der F2F- oder Online-Kursstruktur zusammenzuarbeiten und zwischen den Kursen kollaborative Arbeit zu leisten. Dies könnte zur Motivation und zum gegenseitigen Vertrauen sowohl in Online- als auch in Hybrid-Sitzungen beitragen und somit den Gesamterfolg von Kreativitätsübungen/Kursen steigern (ebd.).

Wann dies wichtig ist: Kreativitätsaufgaben, die fließendes Schreiben/Zeichnen/Handwerk erfordern.

In der divergenten Phase eines Kreativitätsprozesses sind es vor allem inspirations- und assoziationsbezogene Aufgaben, die erfordern, dass die Teilnehmer physisches Material auf ihrem Schreibtisch statt elektronischer Mittel verwenden. Der Grund dafür ist, dass Kreativitätsübungen, wenn sie sich von der Realität lösen und etwas Neues entwickeln sollen, in einem Flow-Modus durchgeführt werden müssen, der logisches Denken ermöglicht.

Die Forschung hat ergeben, dass dieser Zustand beim Schreiben, Zeichnen und Entwerfen von Objekten mit elektronischen Hilfsmitteln kaum zu erreichen ist, da die Bildschirme die Teilnehmer ablenken und sie an die Möglichkeit erinnern, beispielsweise Fehler mit dem Autokorrekturprogramm zu korrigieren, und damit den Fluss unterbrechen. Stattdessen ist die kinästhetische Erfahrung des handschriftlichen Schreibens, Zeichnens oder Bastelns unter Zeitdruck förderlich für den Zugang zur Kreativität in der divergenten Phase und ermöglicht das intuitive Entstehen von Geschichten, Bildern oder Prototypen (Manwaring, 2020).

Der Wendepunkt stellt eine weitere Herausforderung dar, denn er soll die Teilnehmer von dem ablenken, was sie in der divergenten Phase getan haben. Dies wird schwieriger, wenn die Teilnehmer immer wieder dasselbe Werkzeug (den Computerbildschirm) benutzen, daher sollten sie idealerweise zu mehr Aktivität angeregt werden.

Da sie jedoch allein in ihren Zimmern sind, müssen die Aufgaben, die ihnen gestellt werden, machbar und attraktiv/lustig/kompetitiv sein (z. B. "Gehen Sie raus und machen Sie ein Foto vom nächsten Hydranten und von sich selbst und laden Sie es hoch - die erste Gruppe, deren Mitglieder diese Aufgabe erfüllt haben, gewinnt.")

Beginnen Sie früh genug mit der Vorbereitung

Beginnen Sie rechtzeitig mit der Vorbereitung. Wann Sie mit der Vorbereitung beginnen müssen, hängt davon ab, wie gut Sie Ihre Teilnehmer erreichen können und wie schwierig es für sie ist, Zugang zum Material zu erhalten.

- Wenn Sie mit Teilnehmern, die nicht am Unterricht teilnehmen, schnell kommunizieren können und sie nur bitten, normalerweise im Haushalt vorhandenes Material (z. B. einen Farbstift und ein Blatt Papier) für Ihre Sitzung bereitzuhalten, informieren Sie sie eine Woche vorher, dass Sie erwarten, dass sie dieses Material bereithalten. Planen Sie 5 Minuten Pausenzeit ein, damit diejenigen, die sich nicht gut vorbereitet haben, das benötigte Material noch an Ort und Stelle besorgen können.
- Wenn Sie möchten, dass die Teilnehmer bestimmte Materialien bereithalten, die sie nicht zu Hause haben können (z. B. bestimmte Pappschablonen, herzförmige Post-its, Lego-Sets), müssen Sie ihnen diese Materialien 1-2 Wochen vor dem Kurs zusenden.

Teilnahme an körperlichen Übungen

Wenn die Teilnehmer bei einer Übung aufstehen und sich bewegen müssen, sollten sie aktiver oder generell spielerischer sein als in einer physischen Umgebung. Es ist wichtig, dass Übungen wie z. B. ein Tanzschritt Wettbewerb am Wendepunkt nicht seltsam, peinlich oder nutzlos erscheinen. Um dies zu erreichen, sollten die Moderatoren/Lehrer Beispiele zeigen und gemeinsam mit den Schülern/Teilnehmern aktiv daran teilnehmen. Die Lehrkraft, die als Erste/r anfängt, könnte ein großer Anreiz für die SchülerInnen sein.

Referenzen

Manwaring, K., 2020. Lines of desire: The phenomenology of long-hand writing in creative praxis. *New Writing* 17 (2), 133-145.

Barak, Miri. Maya Usher. The Innovation Profile Of Nanotechnology Team Projects Of Face-To-Face And Online Learners, *Computers & Education*, Volume 137, 2019, Seiten 1-11, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.012> .