

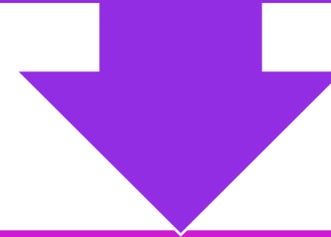


PÄDAGOGISCHE PRINZIPIEN ELEMENTARER MUSIK

KREATIVITÄT

KREATIVITÄT

Orff-Schulwerk und Elementare Musikpädagogik,
ist ein musikpädagogisches Konzept



mit großer Wertlegung auf Kreativität in Bezug auf

das kreative Musizieren

kreatives Unterrichten

KREATIVITÄTSIDEE IN VERSCHIEDENEN EPOCHEN UND DISZIPLINEN

in der alten griechischen und in der alten ägyptischen Mythologie

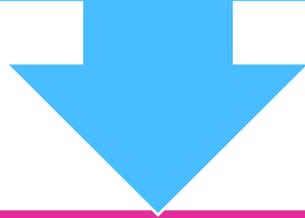
- Kreativität bedeutet Chaos in Ordnung zu bringen.

Der Kosmos entstand als ein geordnetes und harmonisches Ganzes aus Chaos, aus absoluter Unordnung. Auch die ersten Götter Uranus, Kronos und Zeus waren auf ähnliche Weise gleichzeitig kreativ und destruktiv, in dem sie zuerst Chaos erzeugten und es dann in Ordnung brachten.

in verschiedenen Religionen

- „Erschaffen“ ist eines der ersten Verben der heiligen Bücher in den verschiedenen Religionen. Die Idee etwas aus nichts zu erschaffen war für Jahrhunderte das Urbild der Kreativität.
- Im mittelalterlichen Abendland: Der Mensch erschafft nichts neues, sondern verkörperlicht oder übermittelt die göttliche Autorität. Er gilt als Handwerker, der seine Kunstwerke unbewusst erzeugt.

in der Mitte des 18. Jahrhunderts



In der Zeit des „Sturm und Drang“ emanzipierten sich Künstler und Wissenschaftler erstmals von der göttlichen Autorität.

Geniezeit: Idealisierung des höheren Menschen und Künstlers.
So wurde die Kunst ein Medium zur Selbstreflexion des Genies.

Johann Wolfgang von Goethe definierte Genie mit dem Bedürfnis nach kreativer Arbeit. Sein Grundsatz lautete „Genie ist Fleiß“.

in der Mitte des 20. Jahrhunderts

Die moderne Psychologie

- Entmystifizierung des Genie-Denken: Nicht mehr nur sog. Genies sondern allen Menschen kreatives Potenzial haben.

Einige Psychologen wie Mihaly Csikszentmihalyi, Howard Gardner, Theresa M. Amabile und Beth A. Hennessey stellen Kreativität mit einem systemischen Modell dar

- Sie definieren Kreativität als jede Handlung, Idee oder jedes Produkt, die bzw. das vorwiegend neu und akzeptabel für eine oder mehrere Kulturen ist sowie eine existierende Domäne verändert oder eine bereits existierende Domäne in eine neue verwandelt.

Nach Mihaly Csikszentmihalyi kann die Wahrnehmung von Kreativität nur in einer wechselseitigen Beziehung innerhalb eines Systems von lediglich drei Elementen möglich sein:

- **die Domäne:** Mathematik, Psychologie, Bildende Kunst, Wissenschaft usw.
- **das Feld des Wissens:** Es umfasst Menschen, die den Zugang zu einer Domäne beeinflussen. Diese Spezialisten entscheiden ob ein Produkt, eine Handlung oder Idee erfinderisch ist und im jeweiligen Wissensfeld akzeptiert und eingepreßt werden soll.
- **das Individuum:** Eine kreative Persönlichkeit ist, wer eine neue Idee oder ein Modell in einer Domäne entwickelt.

AUS DER PERSPEKTIVE DER PSYCHOLOGIE



geschehen all diese Kreativitätskomponenten in einem Vier-Phasen-Prozess, der in den verschiedensten Disziplinen wie Musik, Literatur, Tanz, Malerei, Bildhauerei oder unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen gültig ist:

1. **Präparation:** Probleme erkennen, durchdenken, Informationen sammeln, nach Lösungen suchen, Ideenfluss entwickeln, brainstormen, explorieren, nahe und ferne Zusammenhänge suchen.
2. **Inkubation:** unterbewusstes Weiterentwickeln und Reifenlassen (auch wenn man sich gerade mit ganz anderen Dingen beschäftigt)
3. **Illumination:** im Unterbewusstsein entwickelte Lösungen werden in Aha-Erlebnissen bewusst.
4. **Verifikation und Ausarbeitung:** Evaluation, Verfeinerung, Verbesserung.

AUS DER PERSPEKTIVE DER MODERNEN NEUROBIOLOGIE

Kreativität ist die neue Gestaltung von Wissen. Information muss zuerst im neuronalen Netzwerk gespeichert werden um in der Folge kombiniert und bearbeitet werden zu können. Das bedeutet, dass bereits angelegte Information im Gedächtnis sein muss um etwas Neues erzeugen zu können.

Es gibt keine Intuition ohne verfügbares Wissen.

ein dynamisches Gleichgewicht von konvergentem und divergentem Denken ist ein wichtiger Faktor für Kreativität.

Kreativität entsteht demnach in einem Prozess, in dem intuitiv erfasste mögliche Ideen, Informationen oder Handlungen neu organisiert und dann durch bewusste Entscheidungen in neue Formen übertragen werden.

KONVERGENTES DENKEN



Kognitive!



bewusstem, zusammenhängendem kritischem
Denken



basierend auf Standards und Kriterien,



die Informationen sowie Ideen organisieren und
strukturieren um Entscheidungen zu treffen und
auszuwerten.

DIVERGENTES DENKEN

– Intuitive! Unterbewusst!

- zahlreiche mögliche Ideen oder Lösungen auf spontane, fließende Art und Weise (wie z. B. Brainstorming, freie Assoziationen und Fantasie).
- Durch divergentes Denken werden viele unerwartete, unlogische oder zusammenhanglose Verbindungen probiert und somit kreative Ideen erzeugt.



KREATIVITÄTSFÖRDERNDE FAKTOREN

Expertenwissen: Viele Informationen und viel Wissen erhöhen auch die Möglichkeit von Assoziation, Kombination und Verbindung dieser „Informationshäppchen“.



Fantasievolles Denken: Fantasievolles Denken und Empathie erleichtern das Verlassen eingefahrener Denkbahnen.



Risikobereitschaft: Eine erhöhte Risikofreude, Offenheit und Toleranz führt dazu, dass auch ungewöhnliche, anfangs nicht vielversprechende Gedanken verfolgt werden. Viele Erfinder scheitern häufige Male, bevor sie einen Durchbruch erreichen.



Intrinsische Motivation: Besonders kreative Leistungen entstehen in der Regel dann, wenn eine innere Motivation vorliegt. Äußere Anreize wie Geld oder Druck können die kreative Leistung beeinträchtigen. Faszination dagegen erzeugt Neugier, Schaffensdrang und kreatives Potenzial.



Kreative Umgebung: Kreative Menschen sind häufig von anderen kreativen Menschen umgeben. Kreative Leistungen sind häufig das Ergebnis gemeinsamer Arbeit und gegenseitiger Unterstützung, stimulierender Substanzen, Räumlichkeiten und positiver Stimmung.

WAS BEDEUTET KREATIVITÄT?

Kreativität ist ein komplexes Phänomen, das in den verschiedenen Epochen und Disziplinen unterschiedlich definiert wurde. Dennoch treffen sich all diese Disziplinen in gemeinsamen Aspekten, nämlich dass Kreativität die Fähigkeit ist etwas Neues zu schaffen, das originell, bedeutsam, subjektiv bemerkenswert, weiterführbar und entwickelbar ist.

Das Hervorgebrachte kann immateriell sein wie eine Idee, eine Problemlösung, eine Entdeckung, eine wissenschaftliche Theorie, eine musikalische Komposition oder ein erfundenes Objekt oder Gemälde.

Kreativität ist auch abhängig von motivationsbezogenen Faktoren wie Wissen, Talent, Persönlichkeit und Umgebung sowie intrinsischer Motivation, die in erster Linie aus spielerischer Neugier, persönlichem Interesse, Freude, Befriedigung, Erfüllung, Herausforderung der Arbeit selbst und Bedürfnis nach Anerkennung kommt.

KREATIVITÄT IN DER ELEMENTAREN MUSIKPRAXIS

Kreativität entsteht in der EMP in künstlerischen und pädagogischen Aktivitäten hauptsächlich durch das Wecken der Sinne, Gefühle und der Intuition als auch durch

- das Anregen zum Explorieren,
- Experimentieren, Entdecken, Erfinden,
- Spielen und Üben,
- Improvisieren,
- Reflektieren

zum Finden von Zusammenhängen und freien Austauschen von Ideen und zum allmählichen Gestalten von Neuem aus dem Erfahrenen und Erarbeiteten.

Musikalische und allgemein
künstlerische Kreativität wird
auch durch
handlungsorientierten
Unterricht basierend auf einem
dialektischen Wechselspiel
angeregt, z.B. von

*Form und
Formlosigkeit*

*Erlebnis und
Struktur*

*Versuch und
Irrtum*

*Lust und
Anstrengung*

*Spielen und
Lernen*

*Aktivität und
Ruhe*

*Spontaneität und
Planung*

*Erscheinen und
Verschwinden*

*Freiheit und
Begrenzung*

*Präzision und
Chaos*

*Prozess und
Resultat*