

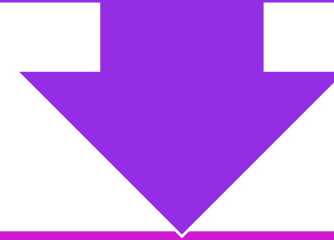


PÄDAGOGISCHE PRINZIPIEN ELEMENTARER MUSIK

KREATIVITÄT

KREATIVITÄT

Orff-Schulwerk und Elementare Musikpädagogik,
ist ein musikpädagogisches Konzept



mit großer Wertlegung auf Kreativität in Bezug auf

das kreative Musizieren

kreatives Unterrichten

KREATIVITÄTSDIEE 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 verkörpert 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.

DAS VIER PHASEN MODELL NACH GRAHAM WALLAS



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.

DAS SYSTEMISCHE MODELL DER KREATIVITÄT

In den 1970er Jahren wird Kreativität zunehmend systemisch betrachtet, insbesondere durch Mihály Csíkszentmihályi.

- Kreativität wird als Handlung, Idee oder Produkt verstanden, das neu und zugleich innerhalb einer Domäne als angemessen bzw. akzeptabel gilt.

Nach Mihály Csíkszentmihályi entsteht Kreativität im Zusammenspiel eines Systems aus drei Elementen:

- die Domäne (Feld des Wissens): ein kulturelles System von Regeln, Symbolen und Wissen (z. B. Musik, Mathematik, Kunst).
- das soziale Feld: Personen oder Institutionen, die beurteilen, ob etwas als kreativ gilt und in die Domäne aufgenommen wird.
- das Individuum: die Person, die neue Ideen hervorbringt; Flow als psychischer Zustand während kreativer Prozesse

FLOW NACH MIHÁLY CSÍKSZENTMIHÁLYI



Flow ist ein Zustand, in dem man ganz in eine Tätigkeit vertieft ist.

- Volle Konzentration
- Zeitgefühl geht verloren
- Verschmelzung mit der Tätigkeit
- Intrinsische Motivation (man macht es aus Freude)

AUS DER PERSPEKTIV 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 angelernte Information im Gedächtnis sein muss um etwas Neues erzeugen zu können.



Es gibt keine Intuition ohne verfügbares Wissen. Auch intuitive Entscheidungen beruhen auf bereits erworbenem Wissen, das im Gehirn unbewusst verarbeitet und neu verknüpft wird.



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.

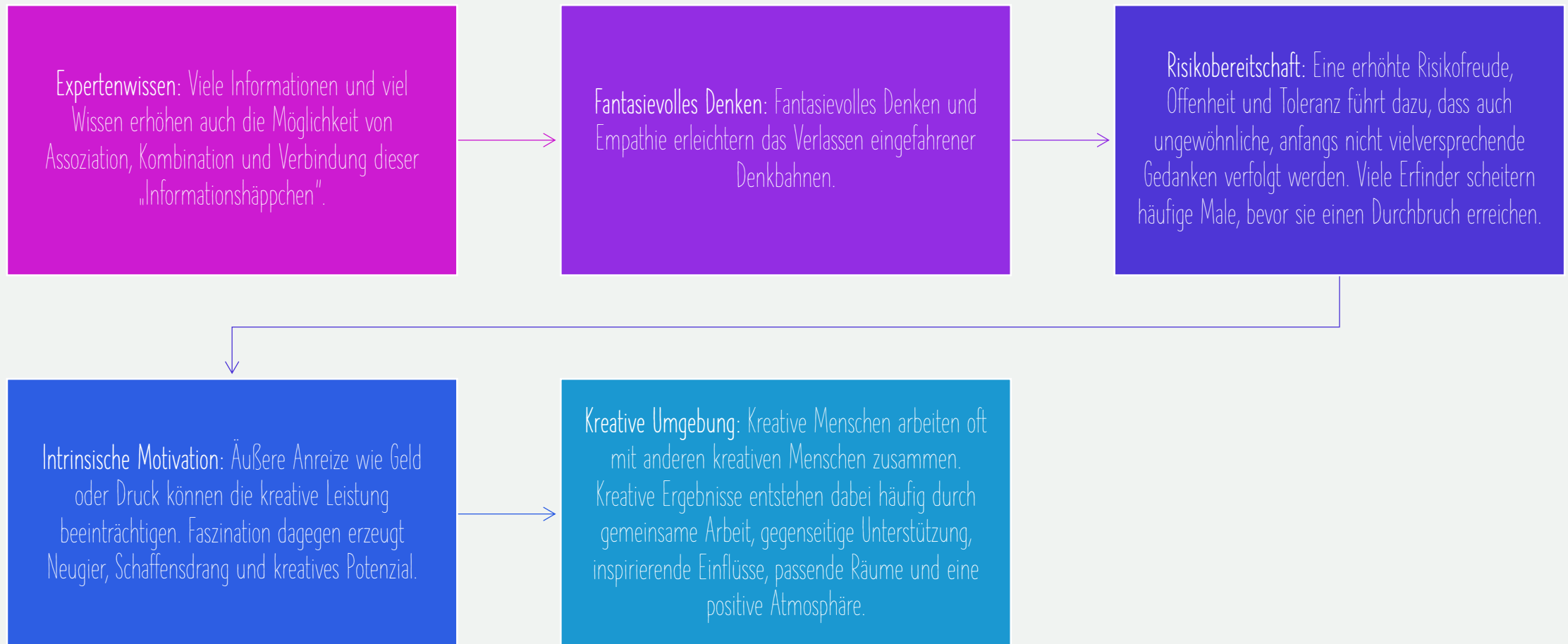
DIVERGENTES DENKEN

– 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



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 wird in der EMP durch künstlerische Aktivitäten und handlungsorientierten Unterricht gefördert, z. B. durch

- Explorieren
- Experimentieren
- Improvisieren
- etwas Eigenes gestalten
- Reflektieren

Diese Prozesse schließen auch sinnliches Wahrnehmen, Spielen und Üben ein.