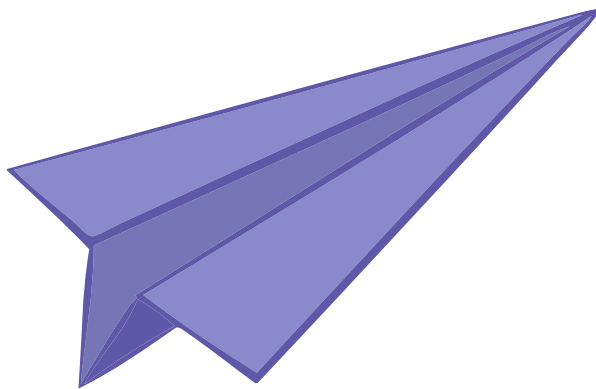


Trainingspaket Nr. 1



CREATIVE THINKING IN LITERACY & LANGUAGE SKILLS

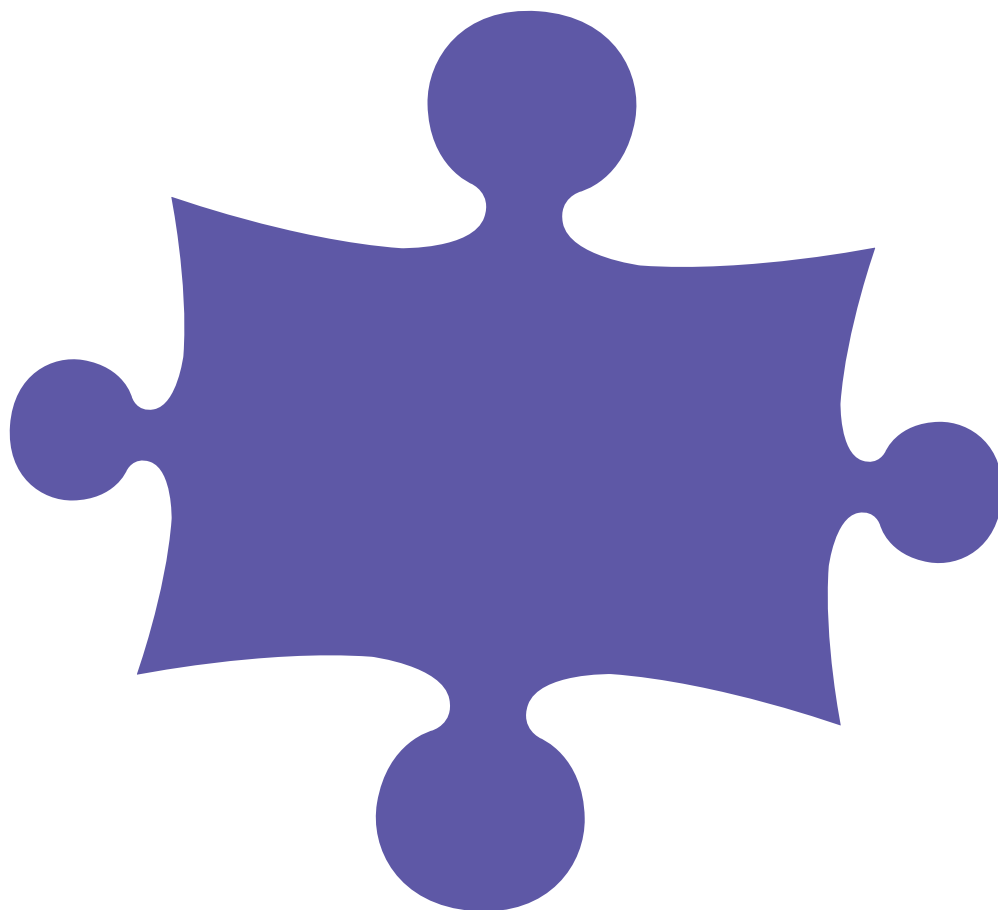
Kunst & Design



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

Agreement number:
2014-1-UK01-KA204-000081





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

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

Inhalt

Zu diesem Schulungspaket

Aufgaben im Schulungspaket:

Band 1: Kunst & Design

Im Namen der Kunst	01
Fotografisches Porträt	02
Ein neuer Kurator	03
Aussagen über Kunst	04
Grußkarten	05
Kunstkritik verschiedener Charakte	06
Kreative Collage	07
Comics	08
Verschlüsselung von Fotos	09
Visuelles Wortgefecht	10

Band 3: Erzählform

Filmausschnitt nacherzählen	21
Schreiben einer Laudatio	22
Alles lesen!	23
Schritt-für-Schritt	24
Erfinden einer Geschichte	25
Reisebericht	26
Legokonstruktion „Dingsbums“	27
Lügendgeschichte	28
Ein Tag in einer großen Stadt	29
Comic	30

Band 2: Medien

Gameshow	11
TV Marktentwicklung	12
Werbung mit Rap konfrontieren	13
Schulzeitschrift	14
Bewerbung einer regionalen Veranstaltung / Serviceleistung mithilfe von Ambient Marketing	15
Fernsehnachrichten	16
Guerilla-Marketing für die Party	17
Radiowerbung	18
Werbung für Kinderrechte	19
Twitter-Wettbewerb	20

Band 4: Bedarfsorientiertes Lernen

Nachrichtenartikel	31
Geschichte aus der Vergangenheit	32
Schule in freier Natur	33
Design eines Videospiele	34
Beherrschende Themen	35
Politische Rhetorik	36
Nicht zeigen und nicht sagen	37
Familien	38
Zusammenfassung einmal anders	39
Pervasive media	40

Zu diesem Schulungspaket

„Learning by Doing“ ist ein Prinzip für effektives Lernen, das für das Erlernen von kreativem Denken genauso gilt, wie für jeden anderen Lernbereich.

Man könnte unzählige Artikel und Webseiten lesen, die sich der Praxis kreativen Denkens widmen, aber erst, wenn wir uns hinsetzen und uns, mit unseren verschiedenen Tools für ausgestattet, einem Problem stellen, lernen wir, die unterschiedlichen Techniken so anzuwenden, dass auch wirklich kreative Ergebnisse dabei herauskommen.

Das Handbuch für den Unterricht bietet als Begleitmaterial schrittweise Anweisungen, wie die Lernenden entweder selbst die Grundlagen verstehen können ODER wie Kursleitende / Lehrende mit demselben Ziel die Übungsstunden leichter bewerkstelligen können.

Die Handreichungen für den Unterricht sind als Ausgangspunkt empfehlenswert, denn sie bieten eine Menge Hintergrundinformationen, die bei den verschiedenen Methoden für kreatives Denken nützlich sein können. Für diejenigen, die entweder die Lehranweisungen in den Handreichungen durch einer Reihe von halb präskriptiven Aufgaben erweitern möchten oder ihre Karriere als kreative Denker/innen an Ort und Stelle beginnen möchten, nämlich da, wo die wirkliche Arbeit stattfindet, enthalten sie aber auch die nötige Unterstützung und Instrumente, um das zu erreichen.

Thematische Gruppen

Die Handreichungen für den Unterricht sind in vier thematische Gruppen aufgeteilt:

- **Kunst & Design (Band 1)**
- **Medien (Band 2)**
- **Erzählform (Band 3)**
- **Bedarfsorientiertes Lernen (Band 4)**

Diese Themengruppen werden als ausreichend erachtet, um eine große Bandbreite an Situationen im Fremdsprachen- und Alphabetisierungsunterricht abzudecken. In ihnen finden sich vorgefertigte Materialien und viele Möglichkeiten zur fortwährenden weiteren Ausarbeitung.

Jede Aufgabenreihe der Themengruppen ist Teil des dazugehörigen Bandes.

Die Aufgaben

Das Schulungspaket enthält insgesamt vierzig Aufgaben zur sofortigen Anwendung - für jede Themengruppe zehn.

Jede der Aufgaben hat einen Titel und eine Nummer und beinhaltet Informationen zur vorrangigen Methode für kreatives Denken, welche in der Übung zur Anwendung kommt, und zu verschiedenen Aspekten des Sprachenlernens und der Alphabetisierung, die dabei angesprochen werden.

Zusätzlich zur Hauptaufgabe, die von kreativem Denken inspiriert ist, gibt es oft noch eine Anleitung zum Erstellen zusätzlicher Übungen. Meistens erfordern diese eine größere Lernkompetenz / ein höheres Verständnis oder eine bessere Lernautonomie. Man sollte sie als Anfangspunkt betrachten, von dem aus man dazu ermutigt wird, eigene kontextbezogene Aktivitäten zu entwickeln.

Oft werden auch Hintergrundinformationen in Form von Richtlinien hinzugefügt, damit die Kursleitenden / Lehrkräfte die Aufgaben zuversichtlich weitergeben können.

Methoden für kreatives Denken

Zur leichteren Umsetzung wird die vorrangige Methode für kreatives Denken bei jeder Aufgabe sehr detailliert beschrieben.

In der vorliegenden Materialsammlung werden die zugrundeliegenden Methoden für kreatives Denken zwar in den jeweiligen Aufgaben formuliert, aber man darf nicht vergessen, dass sie dazu gedacht sind, flexibel angewandt und ausgetauscht zu werden. Es kann sich durchaus lohnen, sie immer wieder neu zusammenzustellen und dadurch kreative „Denkroutinen“ zu schaffen, denn das beweist ein erweitertes Verständnis der Arbeitsweise in diesem Bereich.

Für weitere Erklärungen von Methoden für kreatives Denken verweisen wir auf die begleitenden Handreichungen für den Unterricht.

Im Namen der Kunst

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Alternativen finden
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Betrachten
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen, Schreiben
Erforderliches Material	Auswahl an Bildern von Kunstwerken

Beschreibung

Obwohl das Finden von Alternativen eine der einfacheren nutzbaren Methoden für kreatives Denken darstellt, ist es deshalb nicht weniger wirksam, vor allem, wenn es so verwendet wird, dass es unser Denken jenseits des Offensichtlichen und Vorhersehbaren lenkt. Zusammen mit einer Quotensetzung (also der vorherigen zahlenmäßigen Festsetzung von Ideen) ist es eine Methode, die Lernende sowohl im Sprachunterricht, als auch bei der Alphabetisierung sehr wirksam dazu anspricht, neue und authentische Sprachmittel zu finden.

Diese Aufgabe basiert darauf, die SchülerInnen auf verschiedene Kunstwerke reagieren zu lassen, indem sie ihnen aufgrund fiktiver Kriterien, die sich natürlich während der Durchführung ändern können, passende oder unpassende Titel verleihen.

Laut Aufgabestellung muss für jede Situation eine der Quote entsprechende Anzahl von Vorschlägen / Ideen für Alternativen gefunden werden. Für besonders enthusiastische TeilnehmerInnen kann man auch ein Zeitlimit festlegen. Damit entsteht ein gewisser Druck, der vielleicht zu völlig „anderem Denken“ anregt.

Hintergrundinformation: Das Benennen von Kunstwerken

Für Künstler ist es oft ein schrecklicher und schwieriger Teil des schöpferischen Prozesses, ihr Werk zu betiteln. Man fürchtet einerseits, der Name könnte nicht passen und das ganze Werk untergraben, und andererseits kann es bei zu „vorsichtigen“ Namen auch passieren, dass sich niemand für die Arbeit interessiert. Vielleicht wirkt er auch un kreativ, sogar langweilig, oder – schlimmer noch – er stellt das Kunstwerk selbst in den Schatten. Kein Wunder, dass viele ihr Werk „unbenannt“ lassen.

Bei manchen Künstlern mögen solche Ängste aufkommen, aber es gibt einige Richtlinien, deren Befolgung dem Benennen von Kunstwerken den Schrecken nimmt, ohne dabei allzu vorschriftsmäßig zu sein. Und als etwas anderes als Richtlinien sind die folgenden Punkte auch nicht zu betrachten. Benutzen Sie also nur die, welche für Ihre Zwecke womöglich hilfreich sind, und lassen Sie alles weg, was Sie nur einschränken würde. Natürlich können Sie diese Punkte auch mit den Teilnehmenden durchsprechen und gemeinsam überlegen, welche davon sie für nützlich halten und welche nicht.



Überlegen Sie, worum es sich bei dem Kunstwerk handelt, und notieren Sie Wörter oder kurze Sätze, die Ihre Idee unterstreichen.

- Zählen Sie Adjektive auf, die das Kunstwerk beschreiben.
- Nachdem Sie einige Wörter oder Ausdrücke gefunden haben, denken Sie sich Synonyme aus, die Sie sich aufschreiben.
- Notieren Sie, was wohl der „große Gedanke“ hinter dem Werk ist (falls es einen gibt).
- Legen Sie fest, ob der Titel zum Verständnis beitragen oder eher mehrdeutig sein sollte.
- Überlegen Sie, was den Künstler über den finanziellen Gewinn hinaus zu diesem Werk bewogen haben könnte.

Aufgabe:

Als Moderator/in benötigen Sie entweder eine Vorauswahl an Kunstwerken ODER Sie beauftragen die Teilnehmenden, Bilder ihrer Lieblingskunstwerke mitzubringen bzw. von Werken, die sie am wenigsten mögen. Bedenken Sie: Malerei ist nicht die einzige Kunstform, und für diese Aufgabe kann man auch sehr gut Skulpturen und andere „Kunstgegenstände“ heranziehen.

Stellen Sie zunächst das erste der ausgewählten Kunstwerke vor. Vermeiden Sie es möglichst, etwas mit einem bekannten oder berühmten Titel zu präsentieren.

Anmerkung: Es kann gerne ein Thesaurus benutzt werden, falls jemand einen dabei hat.

Die Teilnehmenden sollen zunächst Titel aus „einzelnen Wörtern“ finden, um das Kunstwerk zu beschreiben, wobei eine Quote von 5 festgelegt wird. Danach wird mindestens einer der jeweiligen Vorschläge vorgestellt und erklärt, warum er gewählt wurde. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Ideen noch konventionellen Benennungen entsprechen.

Stellen Sie nun das zweite Kunstwerk vor und setzen Sie wieder eine Quote von 5 fest, wobei dieses Mal Vorschläge für „formulierte“ Titel aus mehreren Wörtern (einem kurzen Satz oder einer Formulierung) gefunden werden müssen.

Wiederholen Sie die Übung mit einem weiteren Kunstwerk und einer Quote von 5, wobei nun einzelne Wörter oder formulierte Begriffe gefunden werden müssen, die mindestens ein Adjektiv enthalten.

Ab jetzt kann die Übung mit verschiedenen Kunstwerken wiederholt werden und Vorgaben folgen wie:

Nennen Sie Namen berühmter Personen im Titel
• *Verwenden Sie Anlautreime* • *Finden Sie witzige Titel* • *Nennen Sie Bezeichnungen, die bewusst die wahre Intention des Werks unterstreichen* • *Finden Sie besonders „kreative“ oder originelle Titel* • *Benutzen Sie Titel aus erfundenen Wörtern* • *Verwenden Sie nur einsilbige Wörter* • *Wählen Sie besonders hochtrabende Titel* • *Suchen Sie bewusst mehrdeutige Titel* • *Benutzen Sie sehr lange Wörter* • *Wählen Sie doppelsinnige oder ironische Begriffe* • *Finden Sie Wörter, die sich reimen* • *Beziehen Sie Songtitel mit ein* • *Erfinden Sie grausame Titel etc.*

Falls Sie verschiedene Bedingungen festlegen („wählen Sie den Titel, der Ihnen am interessantesten erscheint“), können Sie gerne die Quote verändern oder die Zeit begrenzen.

Sie sollten auch die Gelegenheit ergreifen, für die Aufgabe noch zusätzliche Bedingungen zu erfinden. Das könnte etwas sein, das Sie als Moderator/in zuvor zum Thema machen oder den Teilnehmenden auftragen.

Bei dieser Übung ist es wichtig, dass die Teilnehmenden nach jeder Runde ihre Vorschläge für den Titel und den Grund ihrer Wahl einander mitteilen können. Damit haben sie zusätzlich die Chance, neue Vokabeln und den Sprachgebrauch miteinander zu diskutieren.

Zusatzaufgabe

Lassen Sie zur nächsten Stunde eine bestimmte Anzahl (etwa 5) von Gegenständen mitbringen, die keine Kunstwerke sind. Wenden Sie nun die oben genannten Übungen auf diese Dinge an und halten Sie sich dabei soweit als möglich an dieselben Richtlinien.

Teilen Sie in diesem Fall die Bilder oder Gegenstände aus, die keine Kunstwerke sind, und lassen Sie auch das benennen, was die anderen mitgebracht haben. Damit soll diesen Gegenständen dieselbe Bedeutung beigemessen werden wie den „richtigen“ Kunstwerken, was allein durch emotionale und überzeugende Sprache erreicht wird.

Beenden Sie die Stunde mit der Präsentation aller zusammengetragenen Titel und einer Diskussion über die Macht, die von Worten ausgeht, und wie sie unser Denken bei vielen Themen manipulieren oder beeinflussen.



Fotografisches Porträt

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Indirektes Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Kein Material erforderlich

Beschreibung:

Seit der Erfindung der Fotografie war das fotografische Porträt lange das Hauptzeugnis von Profi- und Amateurfotografen. Was als Lebensdokument einzelner Porträtierten begann, reifte über die Jahre heran, bis es einen Stellenwert in den Reihen der feinen Künste hatte, mit meisterhaften Vertretern wie Steve McCurry, Irvine Penn und Arnold Newman, um nur einige davon zu nennen. Sie halfen dabei, diesen Stellenwert zu zementieren, indem sie kreative Ansätze für etwas fanden, das vom Wesen her als eintönige Arbeit betrachtet werden könnte.

Für die meisten fotografischen Porträts ist es zuerst einmal wichtig, die optimalen technischen Standards zu erreichen. Was einen Fotografen aber darüber hinaus in die Gesellschaft derer erhebt, die sich zu größeren Höhen aufschwingen, nämlich die der Kunstschaffenden, ist ihre Fähigkeit, charakterliche und physische Eigenschaften der fotografierten Personen mit einer visuellen Darstellung ihrer Umgebung verschmelzen zu lassen.

Wenn sie damit beauftragt werden, ein fotografisches Porträt zu erstellen, werden die meisten Menschen die traditionelle Aufnahmevariante wählen, also nach vorn gewandtes Gesicht mit Kopf und Schultern, und vielleicht in einer Umgebung, die mit einer bestimmten Thematik verbunden ist. Will man aber ein fotografisches Porträt aufnehmen, das als „kreativer“ gelten könnte, gibt es einige Verfahren, mit denen man vermeiden kann, ins Gewöhnliche zu verfallen.

Indirektes Denken ist eines dieser Verfahren.

Hintergrundinformation: Indirektes Denken

Brian Eno, der berühmte Musikproduzent (er hat unter anderem mit U2, David Bowie, Coldplay, Paul Simon und Grace Jones zusammengearbeitet) und frühere Keyboarder bei Roxy Music, wird oft als Erfinder indirekter Denkstrategien genannt. In Wirklichkeit hat er wohl eher dazu beigetragen, diese Methode einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, indem er seine „Karten für indirekte Denkstrategien“ veröffentlichte.

Eno behauptete, wenn Bands und Künstler zu ihm kamen, um „kreativen Input“ für ihre Arbeit zu bekommen, führte allein das schon dazu, dass bei der Arbeit in professionellen Studios ein gewisser Druck auf ihm lag. Die Arbeit dort ist sehr zeitintensiv, aber die Bands / Künstler waren auf sofortige Ergebnisse aus. Er meinte, seine Kreativität wurde gerade durch diese zusätzliche Stresssituation sehr oft unterdrückt, und häufig ertappte er sich dabei, Dinge zu tun, die er bereits vorher schon einmal gemacht hatte, oder von denen er wusste, dass sie funktionieren würden - eine Art vertikales Denken.

Aber er hatte bemerkt, dass ihm die Ideen bereitwilliger zuflossen, wenn er draußen war und spazieren ging oder abschaltete. Also beschloss er, die Ideen, die ihm während der Entspannungsphasen kamen, aufzuschreiben und auf kleinen Kärtchen aufzubewahren.

Im Studio, bei der Arbeit, nahm er dann immer die Kärtchen heraus und wählte eine davon nach dem Zufallsprinzip (willkürlicher Input). Dabei hatte er sich gelobt, auf alles, was er auf der Karte vorfinden würde, zu reagieren (und nicht der Versuchung zu erliegen, eine andere zu wählen). Gewöhnlich war es eine kryptische Anweisung oder ein Vorschlag - etwas, das sehr weitläufig interpretiert werden konnte.

Hier ein paar Beispiele aus Enos Karten für indirektes Denken. Sie waren zwar zur Verwendung in Bezug auf Musikproduktionen und Kompositionen gedacht, versuchen Sie sich aber dennoch vorzustellen, auf welche Weise sie die Kreativität in Ihrem eigenen Umfeld unterstützen könnten:

„Wiederholungen hervorheben“

„unterschiedlich schnell arbeiten“

„keine Mauer bauen, sondern einen Ziegelstein herstellen“

Bei dieser Art indirekter Denkweise handelt es sich in Wirklichkeit um einen willkürlichen Input, man kann sie jedoch, wie es Eno versuchte (was aber vielleicht nicht immer auf der Hand liegt), ein wenig spezieller mit dem eigenen Arbeitsbereich in Verbindung bringen, wobei man vorsichtig sein muss, nicht präskriptiv zu werden.

Eine subjektbezogene Reihe von Ausgangspunkten für indirektes Denken wurde vor einigen Jahren von einem Dozenten für grafisches Design erstellt, der mit Studentinnen und Studenten aus den Bereichen Illustration, Fotografie, Grafik, Animation/ Film usw. arbeitete. Sie beobachteten Beispiele „kreativer“ visueller Kommunikation und versuchten, hinter jedem Beispiel eine vorherrschende Vorgehensweise oder Idee zu finden. Herausgekommen ist dabei eine Liste mit indirekten Denkweisen. Dieses Vorgehen war weniger kryptisch als die ursprünglichen Kärtchen von Eno, und in vielen Fällen machte ein Wort für die DesignerInnen schon genügend Sinn, um effektiv darauf reagieren zu können.

Aufgabe:

Bitten Sie als konzeptionelle Übung die Lernenden darum, über die folgenden Anweisungen aus dem Bereich „grafisches Design“ nachzudenken (es wird nicht von ihnen erwartet, dass sie die Arbeit auch tatsächlich bildlich erstellen). Gehen Sie bei jeder Anweisung von einigen Beispielen aus der zweiten Reihe „assoziativer“ verquerer Strategien als Ausgangspunkt vor.

Das Ergebnis der Aufgabe ist eine recht detaillierte Beschreibung davon, wie das Porträt gestaltet werden und aussehen soll, mit einer klar ersichtlichen Verbindung zwischen dem kreativen Denkanreiz und der Person, die fotografiert wird. Jede Gruppe liefert jeweils eine schriftliche Beschreibung.

Anweisung für die Gestaltung: Lassen Sie ein fotografisches Porträt einer berühmten Person erstellen, mit Bezug auf eine zugewiesene indirekte Denkstrategie. Die Berühmtheit kann frei gewählt werden, was aber direkt am Anfang der Aufgabe geschehen sollte, bevor noch der indirekte Denkanreiz zugeteilt wird. Das Porträt soll insofern kreativ sein, das es mehr als nur Kopf und Schultern des Objekts zeigt. Die Anreize zu kreativem Denken werden benutzt, um Assoziationen mit dem Leben und / oder der Arbeit der fotografierten Person herzustellen.

Indirekte Denkanreize:

- Erforschen Sie Ihre Fantasie.
- Vereinfachen Sie die wichtigsten Elemente.
- Farbe ist König.
- Collage von Elementen
- Umrisse sind unmittelbarer.
- Erschaffen Sie eine Maske.
- Alles steckt in den Linien.
- Wie würde ein Künstler vorgehen?
- Versteckspiel in den Schatten
- Schaffen Sie eine Sequenz.



Zusatzaufgabe:

Bei dieser Übung gibt es mindestens zwei Möglichkeiten für weitere Aufgaben.

Als erstes können Sie die Teilnehmenden bitten, sich selbst eine Liste für indirekte Denkanreize einfallen zu lassen, zur eigenen Verwendung oder auch für andere. Da die gewählte Sprache absichtlich kryptisch ist, am besten sogar suggestiv, ist es vielleicht nötig, den Lernenden mehr als gewöhnlich behilflich zu sein. Die Belohnung, bei dieser schwierigeren Übung Erfolg zu ernten, ist es aber womöglich wert.

Die zweite Möglichkeit wäre die Wiederholung der Übung mit anderen Anweisungen. Zum Beispiel könnte man das Verpackungsdesign eines neuen Parfüms (vielleicht von einer berühmten Person) entwerfen oder eine politische Partei illustrieren. Eine andere Alternative wäre es, die Lernenden für sich selbst oder die anderen Teilnehmenden eine eigene kleine Anleitung für die Gestaltung schreiben zu lassen.



Ein neuer Kurator

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Willkürlicher Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Lesen, Schreiben
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Sprechen
Erforderliches Material	Arbeitsblatt (Beschreibung siehe unten)

Beschreibung:

Ein Museumsbesuch ist eine einfach zu organisierende Aufgabe, die im Sprach- oder Alphabetisierungsunterricht zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt werden kann. Obwohl viele Lehrkräfte aus diesem Bereich solche Besuche eher als Grundlage für kulturspezifisch orientierte Aufgaben betrachten, gibt es auch andere Möglichkeiten, vor, während oder auch nach dem Museumsbesuch in den Teilnehmenden ein besonderes Engagement hervorzurufen. Solche Aufgaben können auf die Kompetenzen der Lernenden zugeschnitten werden, und sie lassen sich für Anfänger- bis zu Fortgeschrittenengruppen entsprechend anpassen.

Die folgenden Aufgaben sind dreistufig aufgebaut und haben bedarfsorientiertes Lernen als Grundlage. Die drei Stufen betreffen die Zeit vor, während und nach dem Museumsbesuch.

Aufgaben vor dem Museumsbesuch:

Ein von der Lehrkraft erstelltes Arbeitsblatt zeigt eine Wegbeschreibung zum Museum auf, bei Sprachkursen in der Zielsprache. Es können auch Alternativen angeboten werden, damit jedes Paar/jede Gruppe verschiedene Anweisungen erhält, wie Sie zu ihrem Ziel gelangt. Bei dieser anfänglichen Übung darf man kreativ sein.

Vorschlag: Die Lernenden können auch eigene Wegbeschreibungen erstellen, die sie sich gegenseitig aushändigen. Allerdings sollten diese zuerst auf ihre Richtigkeit hin überprüft werden. Bedingungen zu stellen, wie z.B. „gehen Sie auf Ihrem Weg mindestens fünfmal nach links“ oder „geben Sie unterwegs kein Geld aus“, macht das ganze etwas spannender. In diesem Fall müssen die Lernenden selbst kreativ sein.

Außer der Wegbeschreibung gilt es unterwegs noch weitere Aufgaben zu erledigen. Hier einige Ideen, derer man sich bedienen kann. Sie können natürlich gerne angepasst bzw. ergänzt oder verändert werden, damit sie besser zur Lerngruppe und/oder den aktuellen Lernzielen passen.

- es müssen alle Geschäfte genannt werden, an denen man auf dem Weg vorbeigekommen ist
- falls eine Gruppe an einer Uhr vorbeigekommen ist: Wie spät war es gerade?
- wie viele blaue Autos haben sie gesehen?
- ...

Aufgaben vor Ort (im Museum):

Die Lehrkraft muss sich zunächst erkundigen, was gerade im Museum ausgestellt wird, und dann für jede Gruppe eine Reihe von Fragen/Aufgaben zusammenstellen. Die Formulierung orientiert sich wieder an den Sprachniveaus der Lernenden.

Die folgenden Fragen/Aufgaben sind für Anfänger geeignet, wobei auch sie gerne den Bedürfnissen der Lerngruppe entsprechend angepasst, erweitert oder ersetzt werden können:



- Suchen Sie ein Gemälde eines deutschen/holländischen/französischen Malers und beschreiben Sie es. Was gefällt Ihnen daran? Welche Gefühle ruft das Betrachten des Bildes in Ihnen wach?
- Suchen Sie ein Bild, das einen runden (oder anders geformten) Gegenstand zeigt. Was ist darauf zu sehen? Welcher andere Name fällt Ihnen ein, der zu dem Gemälde passen würde?
- Suchen Sie ein Gemälde, auf dem mindestens ein Tier abgebildet ist. Wer ist außerdem noch zu sehen? Wie stehen die Person und das/die Tier/e miteinander in Beziehung? Was könnte zuvor geschehen sein bzw. was geschieht gerade?
- Suchen Sie ein Bild, auf dem ein alter oder ein junger Mensch zu sehen ist. Lesen Sie nicht den Bildtitel! Wer könnte das sein? Wie könnte die Person heißen? Wo lebt sie? Was macht sie gerade, als sie auf dem Bild zu sehen ist? Warum?

- Welche der Objekte, die Sie im Museum finden können, sind Ihrer Meinung nach die kleinsten, größten, wertvollsten etc.? Worum handelt es sich? Welchem Zweck dienen Sie? Benutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und überlegen Sie, für was man sie außerdem noch verwenden könnte.
- Suchen Sie ein Objekt aus, das eine bestimmte Farbe hat oder aus einem bestimmten Material hergestellt wurde (rot, schwarz, weiß, blau bzw. Keramik, Holz, Metall usw.). Wann und wo wurde es hergestellt? Zu welchem Zweck? Wer könnte der/die Eigentümer/in gewesen sein? In welcher Beziehung standen wohl Besitzer/in und Hersteller/in? Wie ist der Kunstgegenstand wohl ins Museum gekommen?
- Suchen Sie einen Gegenstand aus Glas oder eine Juwelierarbeit. Wann und wo wurde er/sie hergestellt? Wer könnte ihn/sie wohl gemacht haben und warum? Wer könnte der Besitzer bzw. die Besitzerin gewesen sein, wie kam er/sie dazu?
- Suchen Sie einen Gegenstand, der mit einem bestimmten Wort assoziiert werden kann (wie z.B. Sommer, Traurigkeit, Feiern, Tod, wichtig...? Beschreiben Sie ihn und erklären Sie, wie Sie auf diese Assoziation gekommen sind.

Auf den Arbeitsblättern sollte mehr als eine Aufgabe pro Teilnehmer/in/Team/Gruppe zu finden sein. Es können zwar mehrere dieselben Aufgaben zugeteilt bekommen, aber wahrscheinlich ist es besser, eine größere Bandbreite an Aufgaben parat zu haben.

Gleich nach dem Ausflug zum Museum suchen sich die Teilnehmenden einen Platz, wo sie sich hinsetzen und an ihren Antworten arbeiten können. Die Ideen werden noch etwas ausgeschmückt und weitere Details werden hinzugefügt.

Aufgabe nach dem Museumsbesuch:

Diese Aufgabe kann einzeln oder in Partnerarbeit bzw. kleinen Gruppen durchgeführt werden, und man hat sehr viele Möglichkeiten, sie zu erfüllen.

1. Möglichkeit: Die Lernenden stellen sich vor, man würde sie im gerade besuchten Museum als neuen Kurator anstellen. Die Besucherzahl nimmt gerade ab. Um wieder mehr Publikum anzuziehen, müssen sie eine neue Museumsbroschüre entwerfen. Darin soll alles aufgezählt werden, was beim Lösen der vorangegangenen Aufgaben vor Ort gefunden wurde, denn das sind die interessantesten Ausstellungsobjekte, die das Museum zu bieten hat.

Die Broschüre soll informativ sein (was kann man dort finden?) und das Publikum anlocken. Es sollen dabei eher kurze Formulierungen verwendet werden als ganze Sätze und visuelle Hilfsmittel sollen das Ganze untermalen (verschiedene Schriftarten, Kombination aus Text und Bildern etc.). Wichtige Daten, wie die Adresse des Museums, Öffnungszeiten, Einlassgebühr etc.), dürfen dabei nicht vergessen werden. Nachdem alle mit der Aufgabe fertig sind, werden die Broschüren der anderen Teilnehmenden begutachtet, und es werden soweit als möglich Ähnlichkeiten und Unterschiede sowie Verbesserungsvorschläge ausgearbeitet.

2. Möglichkeit: Die Lernenden stellen sich vor, man würde sie im gerade besuchten Museum als neuen Kurator anstellen. Sie sollen nun eine neue Ausstellung vorbereiten. Der Titel wird der folgenden Liste entnommen ODER willkürlich zugeordnet, wobei den Lernenden genügend Spielraum gelassen wird, ohne allzu viele Vorschriften darauf reagieren zu können.

- Unser Museum ist ein Schlüssel zu Ihrem Glück.
- siedend heiß
- Nahrung für das Gehirn
- Altes ist neu
- Grenzen überschreiten

Im Internet kann man sich noch weitere ähnliche Titel generieren lassen. Beispiele solcher sogenannter „Wortgeneratoren“ sind:

<https://www.wort-suchen.de/woerter-generieren/>

<http://www.wordmine.info/de/Search.aspx?slang=de&stype=worter-aus-buchstaben&sword=GENERATOR>

Wenn sich alle auf einen Titel geeinigt haben, soll nun die Ausstellung „geplant“ werden. Dabei ist die Überlegung notwendig, wie die Gemälde und Kunstgegenstände, die während des Museumsbesuchs betrachtet, aber nicht dokumentiert wurden, in den besagten Kontext gebracht werden können. Wenn das Konzept feststeht, entwerfen die Teilnehmenden eine Werbeanzeige, die sich entweder zum Ausdrucken (für Plakate, Zeitungen usw.) oder fürs Radio oder Fernsehen eignet.



Aussagen über Kunst

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Hypothesen hinterfragen
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Lesen, Schreiben
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Sprechen
Erforderliches Material	Aussagen über Kunst (optional)

Beschreibung:

Nachdem der Bereich Kunst sich zu einem wahrhaft weltumfassenden Geschäft entwickelt hat, konnte sich durch die Notwendigkeit, seine Hauptzweige zu kommerzialisieren, eine ganz besondere, oft esoterische Sprache entwickeln. Man könnte die „Sprache der Kunst“ für die darin enthaltenen akademischen Begriffe und Konzepte kritisieren, denn sie machen es dem durchschnittlichen Menschen schwer, zu diesem Kommunikationsbereich Zugang zu erhalten oder ihn zu schätzen.

Es ist vielleicht erwähnenswert, dass die defensive Haltung dieses linguistischen Standpunkts oft damit zu erklären ist, dass sie gebraucht wird, um akademische Konzepte zu erklären und zu erforschen, aber die Zynischeren unter Ihnen könnten dennoch bemerken, dass es der Kunstwelt ja auch hilft, ihren Marktwert zu erhalten, solange sie sich mit dem Gefühl des Elitären umgibt.

Egal welchen Standpunkt Sie auch vertreten mögen, das Ergebnis solcher schriftlicher Mittel ist ein Reichtum an Material, das sehr gut als Methode für ein besseres Verständnis der Sprachverwendung dienen kann.

Der hier verwendete Ansatz für kreatives Denken ist eine Form der Fragestellung, die man „Hypothesen hinterfragen“ nennt. Dabei nimmt man eine Aussage zum Ausgangspunkt und stellt dazu systematisch Fragen, um die Stichhaltigkeit der einzelnen Bestandteile zu prüfen, aus der sie sich zusammensetzt. Viele Aussagen zu Kunstgegenständen beruhen darauf, dass die Lesenden die Stichhaltigkeit dieser Ideen nicht überprüfen und einfach bereitwillig annehmen, was in Wirklichkeit vielleicht nur eine Hypothese ist. Das ist der Grundgedanke hinter dieser Aufgabe.

Hintergrundinformation: Kunstkritik

Wie viele andere kritische Untersuchungen kann auch Kunstkritik von einer Reihe strukturierter Fragen profitieren, vor allem in der Anfangsphase der Übung. Hier ein paar Beispiele, die genügen sollten, um selbst Neulinge oder unerfahrene KunstbetrachterInnen zufriedenzustellen.

Bei der Kunstkritik ist es wichtig zu sagen, was man „mag“ oder „nicht mag“ (die persönliche Meinung zu nennen), wobei man versuchen sollte, sich mehr auf eine objektive Analyse zu konzentrieren.

- Was ist Ihrer Meinung nach der wichtigste Aspekt dieses Werks? Erklären Sie, was sie zu dieser Ansicht bewogen hat.
- Was könnte an dem Kunstwerk außerdem noch interessant sein? Geben Sie wieder eine Erklärung ab, was Sie darauf schließen lässt.
- Was will Ihrer Meinung nach der/die Künstler/ in mit diesem Kunstwerk ausdrücken? „Warum“, glauben Sie, hat er/sie versucht, diese Idee(n) zu vermitteln?
- Inwieweit unterstützt das Medium (Malerei, Bildhauerei, Fotografie, Zeichnung) die Botschaft des Kunstwerks?
- Beschreiben Sie, was Sie bei der Betrachtung des Kunstwerks empfinden und „warum“ das so ist.
- Wenn Sie diesem Kunstwerk einen Namen geben sollten, wie würden Sie es nennen? Erklären Sie, warum.

Aufgabe:

Es beginnt damit, dass die Teilnehmenden eine (oder eine Reihe von) Aussage(n) hinsichtlich verschiedener Kunstwerke oder des Geschäfts mit der Kunst präsentiert bekommen. Viele Menschen haben bereits versucht, Kunst zu definieren.

Nun werden die Aussagen in ihre verschiedenen Bestandteile zerlegt und bestimmt, ob etwas davon faktisch richtig ist oder ob es sich dabei eher um eine Hypothese oder persönliche Meinung handelt.

Wenn sich Hypothesen erkennen lassen, überlegen nun alle, was der/die Schreiber/in tatsächlich gemeint haben kann. An dieser Stelle besteht die Aufgabe der Lernenden darin, die Aussagen neu zu formulieren, wobei sie (normalerweise) einfachere Worte wählen und vermeiden müssen, weitere Hypothesen aufzustellen. Das kann manchmal bedeuten, dass mehr Wörter gebraucht

werden als im Original. Als Endergebnis soll eine präzise und vertretbare Aussage dabei herauskommen. „Das Zeichnen stirbt nie, immer kommt es mit Haaresbreite davon, denn es stillt einen scheinbar unsterblichen Hunger.“

Diese Aussage stammt von dem bedeutenden Kunsttheoretiker und Kritiker Robert Hughes. Seine Arbeit ist sehr weitreichend, aber in diesem gekürzten Zitat geht es besonders um das Thema Zeichnen.

Hinsichtlich dieser Worte wurden zahlreiche Hypothesen angestellt, die sich mit einer gewissen Absicht dahinter folgendermaßen bezeichnen lassen:

- Wenn das Zeichnen nicht stirbt muss man annehmen, dass es sich dabei um ein lebendes Wesen handelt, was aber nicht stimmt.
- Wenn das Zeichnen „mit Haaresbreite davonkommt“ (was ein bildhafter Ausdruck ist), heißt das (und lässt deshalb die Hypothese zu), dass es kein bewusster Akt ist, sondern eher ein bewusstes Wesen, und dass es einen eigenen Willen besitzt.
- Die letzte Hypothese im Satz ist „es stillt einen scheinbar unsterblichen Hunger“, womöglich in der Person, welche die Zeichnung anfertigt. Aber weder Menschen noch Zeichnungen sind unsterblich.

Es gibt zwar keine feststehenden Lösungen für diese Art Übung, aber das gerade genannte Problem kann man auf folgende Art und Weise angehen, um bezeichnende Lösungswege zu erhalten:

Zeichnen ist ein Verfahren, das in der Welt der Kunst sehr wahrscheinlich beibehalten wird, denn es schafft in denen, die es ausüben, ein Gefühl der Zufriedenheit. So lange Menschen sich mit Kunst beschäftigen, wird es höchstwahrscheinlich auch Zeichnungen geben.

Beispiele für bereits getroffene Aussagen zum Thema Kunst:

Kunst ist die Königin der Wissenschaften, denn sie vermittelt allen Generationen der Welt ihr Wissen.

- Die Form des Kolosses und seine physische Präsenz innerhalb der Galerie lässt die theatralische Voreingenommenheit minimalistischer Bildhauerei widerhallen, aber die altertümliche und organische Eigenschaft des Materials weist auf eine innewohnende Geschichte hin, welche diese konzeptuellen Bedenken widerlegt.



- Die Gruppe bildhauerischer Arbeiten, die sie vorstellt, sind alle auf eine Leerheit ausgerichtet, die genau das Nichtsein repräsentiert, für das sie stehen.
- Kunst ist eine Lüge, die uns die Wahrheit erkennen lässt, zumindest jene, deren Verständnis uns gegeben ist.
- Es werden Momente gezeigt, die nur existieren, um das menschliche Drama zu unterstreichen, damit sich unser Dasein erklären lässt und dem Alltag eine poetische Bedeutung verliehen wird.
- Kombiniert mit der Kürze der Ausstellungen erschwert die innewohnende verführerische Art des Visuellen die Empfänglichkeit für ihre mannigfaltigen Bedeutungsebenen noch mehr.
- Kunst beginnt mit Widerstand – an der Stelle, wo er überwunden wird. Kein menschliches Meisterstück wurde jemals ohne harte Arbeit erschaffen.
- Kunst ist eine eifersüchtige Herrin, und wenn jemand eine Begabung für Malerei, Poesie, Musik, Architektur oder Philosophie besitzt, macht ihn das automatisch zum schlechten Ehemann und Ernährer.

Zusatzaufgabe:

Bringen Sie einige Beispiele von Kunstwerken mit in den Unterricht und beginnen Sie mit der oben gegebenen Anleitung. Die Teilnehmenden sollen nun für die vorgelegten Werke eine Kritik abgeben und die Ergebnisse aufschreiben.

Sie können das als eine Gelegenheit betrachten, eine Kunstgalerie zu besuchen, und es den SchülerInnen zu ermöglichen, sich einige Kunstwerke anzuschauen. Dann können sie sich selbst aussuchen, über welche sie ihre Kritiken schreiben wollen.

Nun müssen die SchülerInnen eine Aussage über die von ihnen kritisierten Kunstwerke treffen, und zwar so, dass sie in einer Galerie dem Kunstwerk beigelegt werden könnte. Wiederholen Sie die Hauptaufgabe, indem Sie diese „neuen“ Bemerkungen den anderen in der Klasse mitteilen. Diese stellen anschließend die Hypothesen, die ihre Klassenkameraden und –kameradinnen gestellt haben, infrage, bevor sie die Aussagen noch einmal mit weniger Hypothesen umformulieren.



Grußkarten

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Erzwungene Assoziation
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben, Zeichnen
Erforderliches Material	Internetzugang

Beschreibung:

Grußkarten zu verschicken hat eine lange Geschichte, die bis in alte chinesische Kulturen zurückgeht, als man untereinander Karten austauschte, um das neue Jahr zu feiern. Es gibt auch Anzeichen dafür, dass sich sogar die frühen Ägypter bereits Grußkarten (auf Papyrusrollen) zukommen ließen.

In Europa kann die Geschichte der Grußkarten bis um das Jahr 1400 n.Ch. zurückdatiert werden, als man in Deutschland offenbar bereits Holzdruckkarten verschickt hat. Handgearbeitete Valentinskarten aus Papier wurden ab Mitte des fünfzehnten Jahrhunderts in verschiedene Länder Europas versandt. Zu dieser Zeit waren solche Grußkarten aber anscheinend noch sehr teuer.

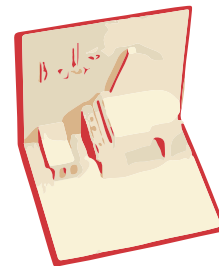
Während des neunzehnten Jahrhunderts wurden dank des Fortschritts bei mechanischen Druckverfahren Karten zu relativ kostengünstigen Grußformen, die man sich leisten konnte, was zu ihrer heutigen allgegenwärtigen Nutzung führte.

Es gibt heutzutage Grußkarten für alle möglichen Gelegenheiten, sogar um eine Scheidung zu „feiern“, und in jedem Fall vermitteln sie eine bestimmte Stimmung.

Bei der vorliegenden Aufgabe werden Grußkarten erstellt, die eine solche Stimmung vermitteln sollen, wobei das Aussehen der Karten von visuellen Elementen, die man in Kunstwerken findet, geprägt wird. Die Teilnehmenden erhalten den Auftrag, sich für eine Reihe von Grußkarten Ideen einfallen zu lassen. Dabei kommen „erzwungene Assoziationen“ als Anregung für kreatives Denken zum Einsatz. Diesen liegt wiederum die Methode „willkürliche Inputs“ zugrunde.

Aufgabe:

Als Vorarbeit bekommen alle Teilnehmenden den Auftrag, sich im Internet Kunstwerke anzusehen. Entweder gehen sie auf die Websites großer Kunstgalerien wie MOMA oder sie suchen einfach über Google Bilder passende Gemälde. Um verschiedene Suchergebnisse zu bekommen, kann man auch zusätzliche Begriffe eingeben, wie „Öl“, „Aquarell“, „Acryl“ oder „Landschaft“, „abstrakt“, „Expressionismus“, „Tiere“ usw. Es ist ratsam, in erster Linie nach Gemälden zu suchen, hin und wieder vielleicht auch nach „Bildhauerei“ und „Malerei“.



Die Teilnehmenden wählen jede/r für sich fünf Bilder aus, die ihnen besonders gefallen, sei es wegen des Stils, der Farben oder der visuellen Elemente, die darin zu sehen sind. Sie sollen ausdrücken können, warum sie sich für die einzelnen Werke entschieden haben. Danach wird die persönliche Auswahl von eins bis fünf durchnummeriert. Es ist wichtig, diese numerische Zuordnung aufzuzeichnen. Man kann die Bilder zwar ausdrucken, aber es ist sinnvoll, sie im Webbrowser als Lesezeichen zu setzen und dabei dem Namen oder der allgemeinen Beschreibung des Bildes die entsprechende Zahl zuzuordnen, die man zuvor zugewiesen hat. Wie auch immer, die Teilnehmenden werden sie sich jedenfalls noch einmal anschauen müssen, also wählt man am besten die Methode, die am ehesten geeignet scheint.

Die Aufgabe beginnt mit einer allgemeinen Diskussion zum Thema Grußkarten, wobei die Frage gestellt wird, zu welchen Anlässen sie verschickt werden. Es werden alle möglichen Gelegenheiten genannt, Karten zu versenden.

Hier eine bereits zusammengestellte Liste von Anlässen, bei denen man gewöhnlich Grußkarten verschickt. Die Liste kann während der Diskussion mit den Teilnehmern erweitert werden. Selbst wenn einige der Vorschläge ungewöhnlich sind oder unerwartet daherkommen, sollten sie mit aufgenommen werden.

*Geburtstag – Hochzeitstag – Geburt eines Babys
– Genesung – Beileid – Verlobung – Hochzeit
– Brautparty – Glückwünsche (Schulabschluss,
Führerscheinprüfung, Beruf usw.) – Danksagung –
Freundschaft – Liebe – gute Reise – Weihnachten
– Valentinstag – Muttertag – Vatertag –
Entschuldigung – an jemanden denken – neues
Zuhause – Namenstag – Scheidung – Halloween
– Ostern*

Nachdem eine umfassende Liste von Anlässen für Grußkarten zusammengekommen ist (die oben genannte oder noch weitere), teilt man den Teilnehmenden jeweils mindestens drei davon zu, beispielsweise „Hochzeit, Freundschaft, Beileid“, und jemand anderes bekommt vielleicht „Danksagung, gute Reise und Valentinstag“.

Der erste Teil der Aufgabe besteht darin, passende Wörter zu finden, die der entsprechenden Art von Grußkarte zugeteilt werden können. Zu dem Zweck ist zu überlegen, welche Stimmung sie ausdrücken soll, woraufhin so viele Adjektive wie möglich aufgezählt werden, die dazu passen. Danach suchen alle Verben, die ebenfalls geeignet sind, die Stimmung auszudrücken und sich entweder auf die Absender („Es tut mir leid,...“) oder auf die Empfänger („Ich hoffe, es geht dir gut“) beziehen. Die Adjektive und Verben für jede Karte werden in zwei Tabellenspalten aufgelistet.

Aus dieser Wortliste werden nun Adjektive und Verben ausgewählt, mit denen man zwei Texte verfasst. Der erste erscheint auf der Vorderseite der Karte und ist normalerweise sehr kurz und prägnant (wie in „Gute Besserung“), der zweite ist der Inhaltstext. Für die Aufgabe werden diejenigen Wörter ausgewählt, die am besten zur Stimmung passt, welche die Karte vermitteln soll. Beim Inhaltstext handelt es sich um eine typische Nachricht, mit ein paar Zeilen und vielleicht einem Reim, was aber nicht unbedingt notwendig ist.

Zum Schluss kommt man noch einmal auf die Gemälde zurück und wählt mithilfe der zugeteilten Nummern willkürlich eine der fünf aus, die anfangs gefunden wurden. Die willkürliche Zuordnung ist bei diesem Vorgang ein wichtiger Faktor. Die Teilnehmenden untersuchen das Bild genau und achten auf visuelle Anregungen (Farben, Formen, Muster, Gegenstände, Menschen usw.), welche die bildnerische Darstellung ihrer Grußkarten beeinflussen könnten.

Ein helles und lebendiges Farbschema eignet sich beispielsweise eher für fröhliche Anlässe, wogegen dunkle Schatten vielleicht die Stimmung für Beileidskarten unterstreichen.

Teilnehmende, die sich mehr künstlerische Fähigkeiten zutrauen, gestalten die eigentliche Grußkarte dann nach ihrem eigenen Konzept und mit eigenem Text. Die anderen präsentieren nur ihren Text und eine Beschreibung und/oder Begründung für die Wahl ihres visuellen Designs.

Zusatzaufgabe:

Wie aus der vorigen Liste zu sehen ist, gibt es viele Anlässe, zu denen man Grußkarten austauschen kann, manchmal sogar wenn es gar nicht wirklich angebracht scheint, aber es gibt sie trotzdem. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf kann man sich nun lustige Vorschläge für „ganz besondere“ Anlässe einfallen lassen, zu denen man unter Umständen auch Karten verschicken „könnte“.

Die Teilnehmenden arbeiten in Dreier- bis Fünfergruppen zusammen, als Ausgangspunkt ziehen sie einen Wortgenerator hinzu. Ausgehend vom willkürlichen Wort sollen nun alle mindestens zehn Vorschläge machen, die damit zu tun haben und die sich zum Versenden von Grußkarten eignen. Man darf dabei kreativ vorgehen und auch haarsträubende und verrückte Ideen vorbringen. Am Ende wird darüber diskutiert, welche Karten wohl das größte Marktpotential aufweisen.

Diese Übung wird mit weiteren Worten wiederholt, bis mindestens fünf „vermarktbar“ Vorschläge gemacht wurden. Wenn die Teilnehmenden eine ihrer Karten gestalten wollen, können sie dabei wie zuvor erklärt vorgehen.



Kunstkritik verschiedener Charaktere

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Denkhüte
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Betrachten
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen, Schreiben
Erforderliches Material	Aufnahmen von Kunstwerken

Beschreibung:

Das Begutachten bzw. die kritische Beurteilung von Kunst ist normalerweise Aufgabe professioneller Kritiker oder Akademiker. Deren besondere Erfahrungen von der Welt und dem Leben allgemein färben natürlich die Interpretation und Beschreibung des Kunstgegenstands.

Für diese Aufgabe wird dieser Grundsatz hinterfragt, indem man die Teilnehmenden bittet, Kunstwerke vom Standpunkt einer anderen Person heraus zu kritisieren.

Die Aufgabe basiert auf der gängigen Methode für kreatives Denken, die man als „sechs Denkhüte“ bezeichnet. Eingeführt wurde sie von einem Vertreter kreativen Denkens namens Edward De Bono. Er wollte ein Managementtool anbieten, mit dem er sichergehen konnte, dass Team- oder Gruppenmitglieder nicht gegeneinander, sondern miteinander arbeiten.

Um diese Art der Zusammenarbeit zu erreichen, nehmen die Teilnehmenden bei verschiedenen Phasen einer Sitzung / Besprechung unterschiedliche Rollen an, wobei jede ein bestimmtes Vorgehen verlangt.

Hintergrundinformation: Rollenzuteilung bei den sechs Denkhüten

Die Vorstellung, beim Durchführen dieser Methode eine bestimmte Farbe zu tragen, muss eher symbolisch als wörtlich genommen werden. Ein/e Moderator/in kündigt vielleicht an: „Die nun folgende Aufgabe ist mit einem blauen (bzw. grünen etc.) Hut auf dem Kopf zu erledigen.“ Daraufhin passen alle Teilnehmenden ihre Standpunkte mental an und konzentrieren sich darauf, was die Farbe hinsichtlich der Art, wie die Rückmeldung sein sollte, zu bedeuten hat.

Die Farben der Denkhüte und deren Bedingungen für die zu nennenden Beiträge sind folgende:

Weißer Hut: Der weiße Hut verlangt Informationen, die bekannt sind oder gebraucht werden. „Fakten, nur Fakten.“

Gelber Hut: Der gelbe Hut symbolisiert Klarheit und Offenheit. Mit diesem Hut „auf dem Kopf“ untersucht man positive Seiten sowie Wertigkeit und Nutzen.

Schwarzer Hut: Der schwarze Hut indiziert „Urteilen“ – des „Teufels Advokat“ oder warum etwas unter Umständen nicht funktioniert. Man macht alle Schwierigkeiten und Gefahren aus, alles, was passieren könnte. Dieser Hut ist wahrscheinlich der schlagkräftigste und nützlichste von allen, allerdings kann er bei Überbeanspruchung auch zum Problem werden.

Roter Hut: Der rote Hut steht für Gefühle, Ahnungen und Intuition. Wer ihn trägt darf Emotionen und Gefühle ausdrücken, sowie Ängste, Vorlieben, Abneigungen, Zuneigung und Hass.

Grüner Hut: Der grüne Hut konzentriert sich auf Kreativität, Chancen, Alternativen und neue Ideen. Er bietet Gelegenheit, neue Konzepte und Wahrnehmungen auszudrücken.

Blauer Hut: Den blauen Hut setzt man auf, um den Denkprozess anzuleiten. Er ist der Kontrollmechanismus, der sicherstellt, dass den Anweisungen der sechs Denkhüte Folge geleistet wird.

Aufgabe:

Bei dieser Aufgabe ist es wichtiger, eine bestimmte Rolle anzunehmen, als der Originalvorlage zu folgen. Anstatt sich einen farbigen Hut vorzustellen, tragen die Teilnehmenden einen symbolischen Hut für einen bestimmten Standpunkt.

Die Aufgabe funktioniert am besten bei einem Galeriebesuch, sie kann aber auch im Klassenraum durchgeführt werden. Dann nimmt man sich Aufnahmen von Kunstwerken zu Hilfe.

Wenn es möglich ist, eine Galerie zu besuchen, schauen sich dort alle um und wählen das Kunstwerk, das ihnen am besten oder am wenigsten gefällt. Als Lehrkraft können Sie ein paar Vorgaben machen, wenn sie bestimmte Beispiele dabei haben möchten, wie etwa eine Kunstrichtung bzw. -periode usw.

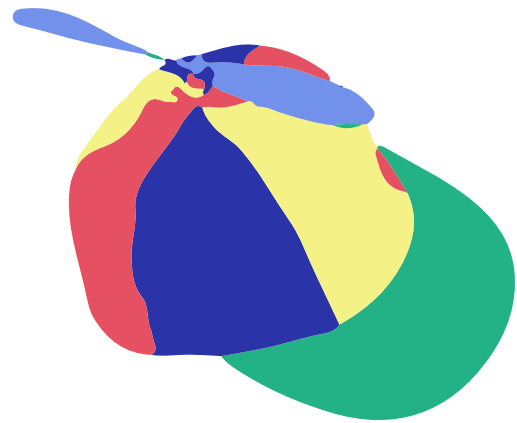
Nachdem die Teilnehmenden einen Kunstgegenstand gewählt haben, werden sie mit der Rolle vertraut gemacht, die sie nun spielen sollen. Sie bekommen also im Endeffekt einen Denkhut zugeteilt. Wenn die Rolle bekannt ist, überlegen sie sich, wie sie ihr Kunstwerk im Stil ihrer Rolle bewerten würden. Es ist gut, sich dabei Notizen zu machen. Sie dienen als Vorlage zur Präsentation der Kunstkritik, die sie nachher abgeben sollen.

Diese besondere Interpretation eines Rollenspiels kann mit einem bestimmten Sprachstil einhergehen oder spezifisches Vokabular und Ausdrücke erfordern. Das sollte man im Auge behalten, wenn die Teilnehmenden ihre Kritik / Beurteilung für das von ihnen gewählte Kunstwerk abgeben. Die Klasse darf dann die Effektivität, mit der die Rollen gespielt wurden, kommentieren.

Bei dieser Art Rollenspiel wird von den Teilnehmenden verlangt, dass sie lernen, wie man Sprache über die eigenen Erfahrungswerte und gewöhnliche Anwendung hinaus auch noch benutzen kann. Das mag sachlich vielleicht nicht immer richtig oder authentisch sein, aber es ist wichtig, damit man erkennt, mit welchen Sprachmitteln unterschiedliche Charaktere miteinander kommunizieren.

Folgende Rollen kann man verwenden, aber Sie - bzw. Ihre SchülerInnen - können natürlich auch andere Typen wählen und der Liste hinzufügen:

- Fußballmanager/in
- Politiker/in
- Poet/in
- Wissenschaftler/in
- Wetteransager/in
- Komiker/in
- Auktionator/in
- Therapeut/in



Zusatzaufgabe:

Wie bereits erwähnt, kann die Liste der Rollen noch erweitert oder verändert werden, denn einen Charaktertyp festzulegen beruht auf dem Bewusstsein der damit einhergehenden Sprache.

Außerdem könnte man die Präsentation selbst verändern und andere Dinge wie Filme, Bücher oder ein Produkt zur Beurteilung auswählen.



Kreative Collage

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Indirektes Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben, Sprechen, Verknüpfungen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen
Erforderliches Material	Internetzugang, Bildbearbeitungsprogramm / Drucker, Kleber & Schere

Beschreibung:

Eine Collage ist eine Kunsttechnik, die daraus besteht, verschiedene, oft unzusammenhängende Formen zusammenzubringen, um etwas ganz Neues daraus entstehen zu lassen. Es ist wichtig zu wissen, dass die fertige Collage oft als größer betrachtet wird, als die Summe ihrer Teile. Die Ursprünge von Collagen lassen sich hunderte von Jahren zurückdatieren, aber fairerweise muss man zugeben, dass sie erst im zwanzigsten Jahrhundert zu einer eigenständigen Kunstform wurden.

Man kann Collagen relativ einfach herstellen, indem man Bilder aus Zeitschriften, alten Büchern, Verpackungsmaterial etc. benutzt oder, wenn man eine noch größere Auswahl haben will, aus dem Internet.

Traditionell werden zur Herstellung von Collagen bereits vorhandene Bilder ausgeschitten und auf ein Brett oder ein Stück Papier aufgeklebt. Am Computer können sie auch am Bildschirm hergestellt werden, indem man Bilder virtuell ausschneidet und wieder einfügt. Wichtiger als die verwendete Technik ist die Bedeutung, die das fertige Bild vermittelt.

Anhand der folgenden Beschreibung haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, mindestens eine Collage zu kreieren, die danach zum Ausgangspunkt für eine völlig andere Aufgabe wird.

Hintergrundinformation: thematische Kunstcollagen

Die technischen Voraussetzungen zum Zusammenstellen einer Collage wurden oben bereits erklärt, deshalb nun nur noch eine Reihe von Anregungen, wie die Teilnehmenden eine kommunikative Kunstcollage erschaffen können, deren Bedeutung etwas Wichtiges ausdrückt.

- Finden Sie zunächst für Ihre Collage ein Thema, dessen Botschaft Sie als wichtig erachten. Das könnte eine „Anti-Kriegscollage“ sein, aber auch eine zum Thema „Valentinstag“.
- Legen Sie fest, ob Sie einen Standpunkt (die Botschaft) für oder gegen das gewählte Thema vertreten wollen.
- Erstellen Sie eine Wortspinne (oder etwas in der Art) mit wichtigen Wörtern oder Ideen, die Sie mit Hilfe der Collage darstellen wollen.
- Erstellen Sie eine Liste mit Bildern, die sich „ideal“ für die Collage eignen würden – bedenken Sie aber, dass Collagen oft Kompromisse und Anpassungsbereitschaft beim Gebrauch von Bildern erfordern.
- Suchen/wählen Sie Ihre Bilder aus.
- Überlegen Sie, wie unterschiedlich die gesammelten Bilder betrachtet werden können, wenn man sie zusammenfügt – ergänzen oder widersprechen sie sich? (Gegensätzlichkeit funktioniert manchmal auch ganz gut).
- Benutzen Sie Maßstäbe, um eine Hierarchie oder die Bedeutung der Bilder zu bestimmen – machen Sie wichtigere Dinge größer oder markanter.
- Legen Sie sich die verschiedenen Elemente zurecht und probieren Sie mehrere Kombinationen und Strukturen aus, bevor Sie die Bilder befestigen. Bitten Sie auch andere Betrachter um ihre Meinung, aber sie muss mit dem zu tun haben, was Sie vermitteln wollen.
- Mit einer Digitalkamera kann man mehrere Collagenvariationen „einfangen“, bevor man sie letztendlich zusammengefügt (wenn man das überhaupt will).

Aufgabe:

Kunstcollagen beziehen sich oft auf zuvor festgelegte Themen (die Botschaft), aber in dieser Aufgabe beruht sie auf einer Reihe willkürlich generierter Bilder. Entweder man benutzt dazu einen Bildgenerator aus dem Internet ODER man bereitet einen Stapel Bilder vor, die aus Zeitschriften, Büchern, Verpackungsmaterial etc. ausgeschnitten wurden. Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin erhält insgesamt 10 Bilder

Hier Links zu Bildgeneratoren im Internet mit englischsprachigen Begriffen, wobei es natürlich noch mehr Seiten gibt, die man verwenden kann:

<http://photo.net/photodb/random-photo?category=NoNudes>

<http://writingexercises.co.uk/random-images.php>

Die Teilnehmenden sollen folgende Richtlinien zum Zusammenstellen von Collagen anwenden (nicht solche, die sich auf ein spezielles Thema beziehen) und mit Hilfe der ihnen zugewiesenen Bilder eine Collage mit einer „Bedeutung“ dahinter kreieren.



Nachdem sie damit fertig sind, müssen folgende fünf Fragen beantworten. Die Antworten werden aufgeschrieben:

- Welche Idee / welches Konzept liegt Ihrer Collage zugrunde?
- Welche Emotionen glauben Sie damit in den Betrachtern zu wecken?
- Mit welchem Adjektiv würden sie Ihre Collage beschreiben?
- Welches Bildelement ist das wichtigste in Ihrer Collage?
- Mit welchem einzelnen Wort würden Sie Ihre Collage benennen?

Für die folgende Schreibübung kann je nach Lernziel und Sprachniveau der Teilnehmenden eine von drei Möglichkeiten verwendet werden.

Möglichkeit 1: Die Teilnehmenden schreiben ein Gedicht, das sich auf die fünf Inhalte der Liste bezieht. Die Lehrkraft bestimmt die Länge des Gedichts und im Bedarfsfall auch die Regeln für dessen Form.

Möglichkeit 2: Die Teilnehmenden schreiben einen Zeitschriftenartikel im Stil eines Essays, dem die Collage als Illustration dienen könnte. Dabei wird ein journalistischer Stil angewandt und es wird ein Bezug zu den fünf Elementen auf der Liste hergestellt.

Möglichkeit 3: Die Teilnehmenden planen und/oder schreiben eine Kurzgeschichte, welche die fünf Inhalte ihrer Liste enthält.

Zusatzaufgabe:

Da die Teilnehmenden nun bereits mit den Prozessen zum Herstellen von Collagen vertraut sind, kann man die Aufgabe erweitern, indem man eine Kunstcollage zusammenfügen lässt, wie sie in den zuvor genannten Richtlinien beschrieben ist.

Der wichtigste Unterschied besteht darin, dass ein spezielles Thema als Ausgangspunkt dient, das entweder von den Teilnehmenden selbst bestimmt wird ODER aber von der Lehrkraft, falls beispielsweise hinsichtlich einer aktuellen Thematik noch ein gewisser Lernbedarf besteht.

Die Teilnehmenden müssen ihre fertiggestellten thematischen Collagen am Ende auf jeden Fall mündlich oder anhand von Bildern vorführen, egal, mit welchem Ausgangspunkt sie begonnen haben.

Comics

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Schreiben
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Lesen
Erforderliches Material	Comic-Buch App oder Comicheft, Buchvorlage & Bilder

Beschreibung:

Assoziatives Denken ist bei vielen Methoden für kreatives Denken ein wesentliches Element. Am deutlichsten kommt es wohl beim formalen Brainstorming und den eher fokussierten Aufgaben, die indirektes Denken zum Hintergrund haben, zum Tragen. Es beruht auf neuen Ideen, die als Reaktion auf hervorgebrachte Stimuli zum Vorschein kommen, denn das menschliche Gehirn reagiert von Natur aus bei neuen Informationen mit bekannten Assoziationen.

Comicbücher werden oft im Alphabetisierungs- und Sprachenunterricht verwendet, denn dabei können visuelle Hinweise dabei helfen, neue schriftliche Ausdrücke zu erkennen. Indem man ihm zusätzlich noch ein Element für kreatives Denken hinzufügt, kann es als Lerninstrument noch mehr individualisiert werden.

Diese Aufgabe kann man als Lese- und Schreibübung durchführen oder mit gezeichneten und/oder fotografierten Elementen verknüpfen. Es ist auch möglich, sie als frei fließende schriftliche Aufgabe einzusetzen oder als Übung, die mal mehr und mal weniger von der Lehrkraft kontrolliert wird, falls bestimmte Sprachkonzepte gelernt und geübt werden sollen.

Digitale Tools für Comic-Bücher :

Über den PC oder das Tablet kann man eine große Auswahl brauchbarer Apps zum Erstellen von Comics bekommen, wovon „Comic Life“ eine der bekanntesten ist. Sie ist für Windows, Macintosh und iOS erhältlich.

Wenn Sie nicht über ein solches digitales Programm zum Erstellen von Comics verfügen, können Sie auch Vorlagen auf Papier vorbereiten, die zum Austeilen an die Teilnehmenden kopiert werden.

www.creativethinkingproject.eu

Hintergrundinformation:

Verfassen von Comicbüchern

Die meisten Lernenden werden wohl mit dem Lesen von Comicbüchern vertraut sein, dennoch macht es Sinn, einige Hinweise zu befolgen, wenn man ein originelles Comic entwerfen will. Die folgenden Punkte sollten auch Lehrkräften beim Erstellen von Material für eine der oben genannten Aufgaben behilflich sein.

- **Logisches Vorgehen:** Vergessen Sie nicht, dass eine visuelle Erzählung einem logischen Prozess folgt. Es ist nicht besonders schlau, davon auszugehen, dass die Benutzer etwas wissen, was ihnen nicht ausdrücklich gesagt wurde, solange es sich nicht um eine Konstante aus der realen Welt handelt, wie beispielsweise die Schwerkraft.
- **Schlüsselmomente:** Versuchen Sie beim Erstellen der Bildsprache, den Schlüsselmoment einer Handlung einzufangen. Wenn ein Ballon zerplatzt, zeigen Sie entweder den Moment, wo die Nadel in ihn hineinfährt oder den tatsächlichen Moment des Platzens. Sorgen Sie dafür, dass die Ursache des Geschehens bekannt ist. Dafür zeigen Sie z.B. jemanden, der eine Nadel in der Hand hält.
- **Kommunikation mit Bildern:** Jedes Bild in einem Comic-Buch sollte eine bestimmte Bedeutung vermitteln. Soll das Bild eine Figur als „alt“ erscheinen lassen, so werden die Elemente, die diese Tatsache signalisieren – also gebückte Haltung, weißes Haar, Gehstock, Falten usw. - besonders hervorgehoben.
- **Wortformen:** die Wörter in Comics erscheinen entweder als Untertitel, die einen zusätzlichen Zusammenhang erörtern, oder als Sprechblasentext, der einer Figur zugewiesen wird. Je nach Form können sie einen bestimmten Sinn andeuten. Normale Sprache findet man in runden Sprechblasen mit festen Außenlinien, gezackte Linien stehen für Rufe oder Alarm, gepunktete für Flüsterton und wolkenartige mit unregelmäßigem Auslauf für die Gedanken einer Figur beim Schreiben. Versuchen Sie, diese Grundsätze beizubehalten.
- **Rahmen / Struktur:** Der Rahmen eines Bildes kann sich in Verbindung mit dem, was kommuniziert wird, drastisch auf dessen Bedeutung auswirken. Als Faustregel gilt: Konzentrieren Sie sich auf das Notwendige! Wählen Sie ein weites Bildformat aus

der Entfernung, um in eine Szene / einen Schauplatz einzuführen. Um emotionale Reaktionen einer Figur darzustellen, bringen Sie den Rahmen nahe an das Gesicht heran. Wenn sie eine Handlung wie einen Taschendiebstahl zeigen möchten, bringen Sie die Hand des Diebes in den Vordergrund. Immer, wenn ein Gegenstand zum Anregen eines Dialogs wichtig ist, räumen Sie ihm innerhalb des Rahmens die Priorität ein.

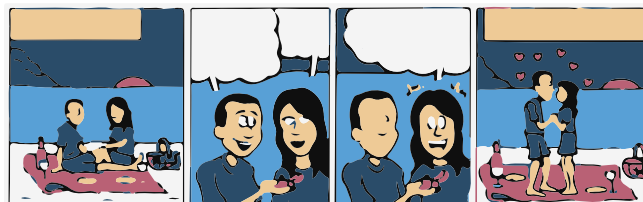
Aufgabe:

1. Variante: Erstellen Sie mithilfe eines digitalen Comicprogramms oder etwas ähnlichem eine Sequenz von einer bildhaften Erzählung, bei der mindestens zwei Figuren mitspielen und die einen Dialog erfordert, den man für die Sequenz verstehen muss. Legen Sie dafür eine angemessene Zahl an Bildern fest. Es sollten mindestens 10 sein, denn dadurch ist sicher genügend Potential vorhanden, damit sich die Dialoge fortsetzen können. Falls die Erzählung ein bestimmtes Thema betreffen soll, muss die visuelle Darstellung darauf hinweisen. Zwei (oder mehr) SchülerInnen erhalten dann die bebilderte Vorlage. Sie haben die Aufgabe, je eine der Rollen in der Sequenz anzunehmen.

Die Aufgabe der Teilnehmenden besteht nun darin, die Comicvorlage mit Sprechblasen zu versehen und einen durchgehenden schriftlichen Dialog dafür zu erfinden. Anstatt aber den Inhalt zu diskutieren und sich darauf zu einigen, fügt zunächst der/die erste eine Sprechblase mit Text hinzu und der/die zweite muss in seiner eine passende Antwort darauf parat haben, indem er den Dialog mit der Bildsequenz in Verbindung bringt. So geht es weiter: die jeweils ersten reagieren auf den vorigen Sprechblaseninhalt usw., jedes Mal ohne jegliche Diskussion. Dieses Muster wird so lange wiederholt, bis der Comicialog beendet ist.

2. Variante: Diese Aufgabe folgt einem ähnlichen Format wie die erste, wobei hier die Lehrkraft mehr Kontrolle übernimmt, indem sie an strategischen Punkten des Comics bereits Schlüsseldialoge vorgibt. Die beiden Teilnehmenden wechseln sich genauso ab wie zuvor und reagieren auf die vorherigen Sprechblaseninhalte, jedoch kann die Lehrkraft sie in Richtung bestimmter Dialoge und Konversationen hin begleiten. Will man auf die Verwendung bestimmter Vokabeln oder Grammatik Wert legen, kann das sehr nützlich sein.

3. Variante: Diese ähnelt wiederum der ersten Aufgabe, denn auch dabei müssen die Teilnehmenden auf die jeweils vorigen Sprechblaseninhalte reagieren, nur können sie hier selbst noch eigene visuelle Elemente mit einbringen. Am besten funktioniert das bei gezeichneten Comics, da die visuellen Elemente dann nicht davon abhängen, ob es möglich ist, sie zu fotografieren. Dabei werden nicht nur verbale, sondern auch visuelle Assoziationen gefunden. Für diese Aufgabe muss man jedoch mehr Zeit anberaumen.



4. Variante: Bei der letzten Variante benutzen die Lernenden ein Comicprogramm, um mithilfe von Fotos eine komplette visuelle Erzählung zusammenzustellen (zeichnen wäre zu zeitaufwändig). Diese wird dann an jemand anderen weitergereicht, der sich dazu einen passenden Dialog einfallen lässt. Auf diese Weise muss weiterhin jede/r Teilnehmer/in auf die Ideen eines/einer anderen eingehen, wodurch das durchgehend assoziatives Denken ermöglicht wird.

Zusatzaufgabe:

Mit Videofilmen können Sie ähnliche Aufgaben durchführen. In diesem Fall werden die Dialoge gesprochen und über eine Videosequenz aufgespielt. Dabei kann man wie in der ersten Aufgabe vorgehen und die Lernenden einzeln auf das zuvor Erzählte erwidern lassen. Sie können aber auch als das Element, auf das reagiert werden muss, ein aufgezeichnetes Videosegment verwenden, wobei die Teilnehmenden einzeln an die Reihe kommen, bis die gesamte visuelle Erzählung beendet ist. Logik sollte als wesentliches Kriterium zum Erfinden einer Sequenz gelten.

Verschlüsselung von Fotos

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Willkürlicher Input
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Lesen, Sprechen
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Auswahl an Bildern & Beamer

Beschreibung:

Die allgemeine Popularität von Smartphones und Tablets bringt es mit sich, dass die Menschen relativ leicht auf eine Fotokamera zugreifen können. Zusätzlich erhalten sie dadurch schier unerschöpfliche Möglichkeiten, Fotos aufzunehmen und zu bearbeiten, die es, neben dem Nachteil der Kosten überholter filmbasierter Fotoapparate, früher noch gar nicht gab. Man sagt, im heutigen Zeitalter der Technologie kann jeder Fotograf sein, wobei Qualitätskriterien dabei gerne außer Acht gelassen werden.

Abgesehen vom Qualitätsaspekt eignen sich digitale / Smartphone-Kameras dennoch sehr gut, SchülerInnen dazu zu bringen, sich mit ihrer äußeren Umgebung zu beschäftigen, was dem Lernen eine weitere Dimension verleiht. Es ist gut - wenn auch nicht unbedingt erforderlich – wenn man für die Präsentation der Fotos einen Beamer benutzen kann. In bestimmten Situationen hilft das dabei, Zeit zu sparen und lästige Druckerkosten zu vermeiden.

Bei dieser Aufgabe nehmen die Teilnehmenden hinsichtlich einer bestimmten Menge vorgegebener Vokabeln und Wortarten Fotos auf. Die Wortwahl erfolgt nach der Methode „Willkürlicher Input“ (Zufallsprinzip).

Willkürlicher Input beruht darauf, dass in eine kreative Situation ein externes Element eingebracht wird, das ursprünglich nichts damit zu tun hatte. Das menschliche Gehirn ist sehr geschickt darin, Verbindungen zwischen ansonsten grundverschiedenen Konzepten und Dingen herzustellen, und diese Methode bedient sich dieser Gewohnheit, Ideen neue Richtungen zu geben.

Aufgabe:

Als erstes wird eine Auswahl an Fotos gezeigt, woraufhin die Teilnehmenden darüber diskutieren, was die Bilder ausdrücken oder warum sie wohl gemacht wurden. Die Wahl der Aufnahmen liegt bei der Lehrkraft, aber Google-Bilder oder alte Zeitschriften könnten zu Anfang schon genügend Material liefern.

Nachdem sie über die einzelnen Fotos gesprochen haben, sollen nun alle zusammen so viele Adjektive wie möglich aufzählen, die zur Beschreibung der Bilder benutzt werden könnten. Die Übung wird mit vier oder fünf Bildern wiederholt, bis die Teilnehmenden eine ansehnliche Liste von Adjektiven zusammengestellt haben.

Die genannten Adjektive werden notiert und danach willkürlich neu verteilt. Am Ende sollte jeder fünf Adjektive haben. Es macht nichts, wenn einzelne Wörter mehrfach verteilt werden, es muss nur jeder fünf unterschiedliche Wörter auf seinem Blatt haben.

Als nächstes verlassen alle mit einer Fotokamera bewaffnet den Klassenraum (Digitalkamera, Smartphone etc.) und suchen Gegenstände, Menschen, Situationen usw., die direkt etwas mit den Adjektiven auf ihrer Liste zu tun haben. Die dazu notwendigen Bilder werden aufgenommen, wobei später aus vielen Fotos, die in allen möglichen Situationen gemacht wurden, das „beste“ ausgewählt werden kann. Die Aufnahme soll möglichst ein bestimmtes Adjektiv definieren oder ein Beispiel dafür zeigen.

Nachdem alle wieder im Klassenraum angekommen sind, stellen sie einander ihre Fotos vor, und jeder muss raten, um welches Adjektiv es sich dabei handelt. Es ist zwar nicht unbedingt nötig, einen Wettbewerb daraus zu machen, aber man könnte andeuten, dass diejenigen mit den meisten richtig geratenen Assoziationen gewonnen haben.

Falls es die Qualität der Fotos erlaubt, kann im Klassenraum daraus eine kleine Fotoausstellung entstehen.

Zusatzaufgabe:

Hier ist die Erweiterung wahrscheinlich genauso lang wie die eigentliche Aufgabe, aber man kann sie dennoch als Möglichkeit betrachten, verschlüsselte visuelle Sprache weiterzuentwickeln.

Die Teilnehmenden sollen entweder eine Geschichte schreiben ODER eine verwenden, die sie bereits an anderer Stelle erfunden haben. Daraus entnehmen sie eine fotografische Sequenz und versuchen so, die Geschichte mit visuellen Hilfsmitteln neu zu erzählen.

Die Teilnehmenden können gerne den Fotos Untertitel verleihen, aber sie dürfen die Geschichte nicht noch einmal direkt neben Fotos schreiben. Das heißt, ohne die Bilder sollte die Geschichte völlig ihre Bedeutung verlieren.

Die fotografischen Sequenzen werden noch einmal vorgeführt und mit dem Beamer auf Leinwand projiziert. Dabei müssen die anderen versuchen, die Bedeutung der Geschichte zu entschlüsseln.



Visuelles Wortgefecht

Thema	Kunst & Design
Primäre Methode für kreatives Denken	Assoziatives Denken
Angesprochene Fertigkeiten (primär)	Sprechen, Hören
Angesprochene Fertigkeiten (sekundär)	Schreiben
Erforderliches Material	Internetzugang & Beamer

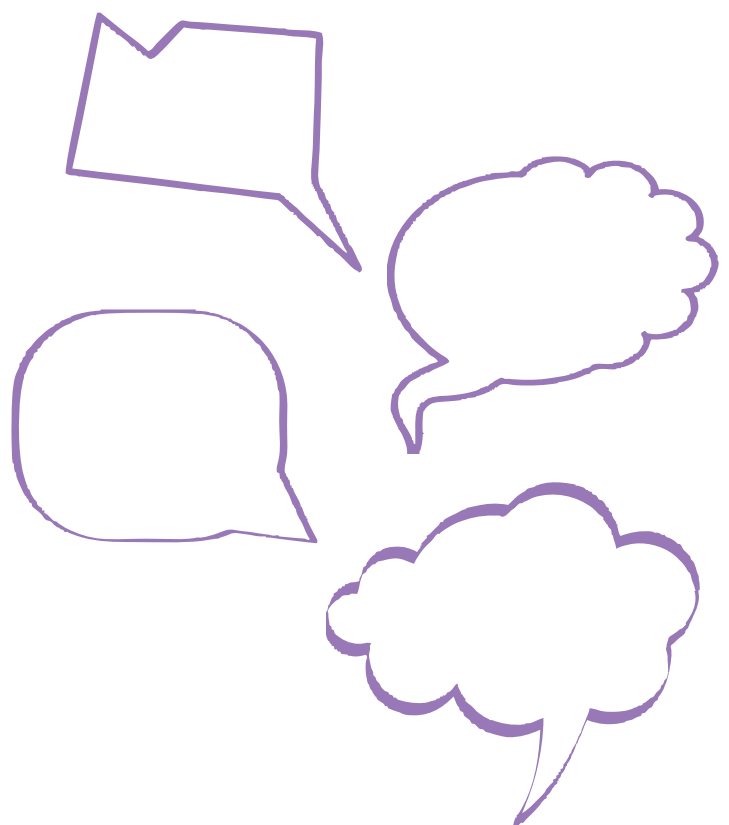
Beschreibung:

Assoziatives Denken ist ein Schlüsselement vieler Methoden für kreatives Denken. Bei einem Brainstorming und einer Übung, bei der man sich mehr auf indirektes Denken konzentriert, wird das vielleicht am deutlichsten. Mit dem Begriff sind neue Ideen gemeint, die als Reaktion auf aufkommende Stimuli entstehen, denn neue Informationen assoziiert das menschliche Gehirn automatisch mit etwas bereits Bekanntem.

Bei der vorliegenden Aufgabe geht es um die Reaktion, die verschiedene Kunstwerke hervorrufen, die als Streitpunkte für ein Wortgefecht dienen. Wortgefechte werden schon lange als Methode zum Voranbringen von Diskussionen und Streitthemen benutzt, sie können aufgrund ihrer verbalen Kommunikation aber auch in einer lebendigen und wettbewerbsähnlichen Situation zur Förderung der Sprachanwendung herangezogen werden. Lehrkräfte können am Ende der Aufgabe nützliche Hinweise zu deren Vermittlung finden.

Hintergrundinformation: Wortgefechte in der Klasse durchführen

- Den Streitpunkt vorstellen – das Thema, wofür oder wogegen die Teams argumentieren sollen
- Zwei Teams bestimmen – um festzulegen, welche Gruppe dafür und welche dagegen argumentieren soll
- Zeit zum Finden von Argumenten anberaumen – jedes Team muss sich vorbereiten, was einiges an Recherche erfordern kann. Diskussion und Planung ist auf jeden Fall nötig.
- Die Zeit ist einzuhalten – entsprechend der grundlegenden Struktur eines Wortgefechts bringt das erste Team zwei Minuten lang positive / befürwortende Argumente vor, darauf folgen zwei Minuten für das Team, welches dagegen argumentiert. Danach bekommt jede Gruppe Zeit zur Diskussion über das Gesagte, und der Vorgang wird umgekehrt. Das Team, das dagegen ist, bekommt zuerst zwei Minuten zum Vortragen, dann das Team mit den befürwortenden Argumenten.
- Abschließende Bewertung – der/die Moderator/ in des Wortgefechts erklärt die Gruppe mit den stärksten Argumenten und dazugehörigen sachdienlichen Beweisen zum Gewinner (vielleicht mit einer Preisverleihung). Falls ein Publikum zuhört, darf es für seine Favoriten stimmen.



10

Aufgabe:

Die Idee eines Wortgefechts in der Klasse ist zwar nicht neu, aber die Vorbereitung und das Streitgespräch sind bei dieser besonderen Aufgabe einmal anders.

Die Klasse bekommt eine bestimmte Aussage als angebliche Tatsache präsentiert. In diesem Fall ist es der Satz „Das Leben in der Stadt ist besser als das auf dem Land“. Es eignen sich zwar auch andere Themen für diese Übung, aber es wird sich später zeigen, dass die Wahl aufgrund der mäßigen Verfügbarkeit visueller Beweismittel in Kunstwerken, Zeichnungen, Gemälden und Fotografien beschränkt ist.

Die Lehrkraft kann selbst entscheiden, ob man die Klasse in Gruppen einteilt, etwa zwei Hälften oder lieber in kleinere Teams, die sich eine Reihe von Wortgefechten einfallen lassen. In diesem Fall sind weitere „Streitpunkte“ nötig, die diskutiert werden können.

Nun wird festgelegt, welches Team im Folgenden dafür sein soll und welches dagegen. Es wird genügend Zeit zum Recherchieren und zum Sammeln visueller Belege anberaumt.

An dieser Stelle wird das herkömmliche Modell eines Wortgefechts abgewandelt, denn jedes Team muss für ihren Fall Beweismittel erbringen, die es in Kunstwerken, vornehmlich Zeichnungen, Gemälden und Fotografien finden kann.

In diesem Beispiel werden die Teilnehmenden des einen Teams wahrscheinlich Bilder einer Stadt sammeln, die Hoffnung, Sehnsucht, Luxus, Modernität, Fortschritt usw. ausdrücken, die andere Gruppe eher Darstellungen von Verfall, Hunger, Verschmutzung, Kriminalität, Korruption usw.

Als nächstes stellen sich die Teilnehmenden zu dem Bild des Kunstwerks hin und erklären, worum es sich handelt, um ihr Argument zu unterstützen. Dabei müssen sie sich an die zeitliche Begrenzung herkömmlicher Wortgefechte halten. Jeder Punkt, der genannt wird, ohne ein visuelles Beweismittel vorzulegen, wird ignoriert.

Es ist wichtig, den Teilnehmenden nach den ersten zwei Vorträgen länger Zeit zu lassen als die typischen zwei Minuten, damit sie ihre Vorschläge vorbereiten können, denn dafür müssen sie noch weiteres visuelles Material sammeln.

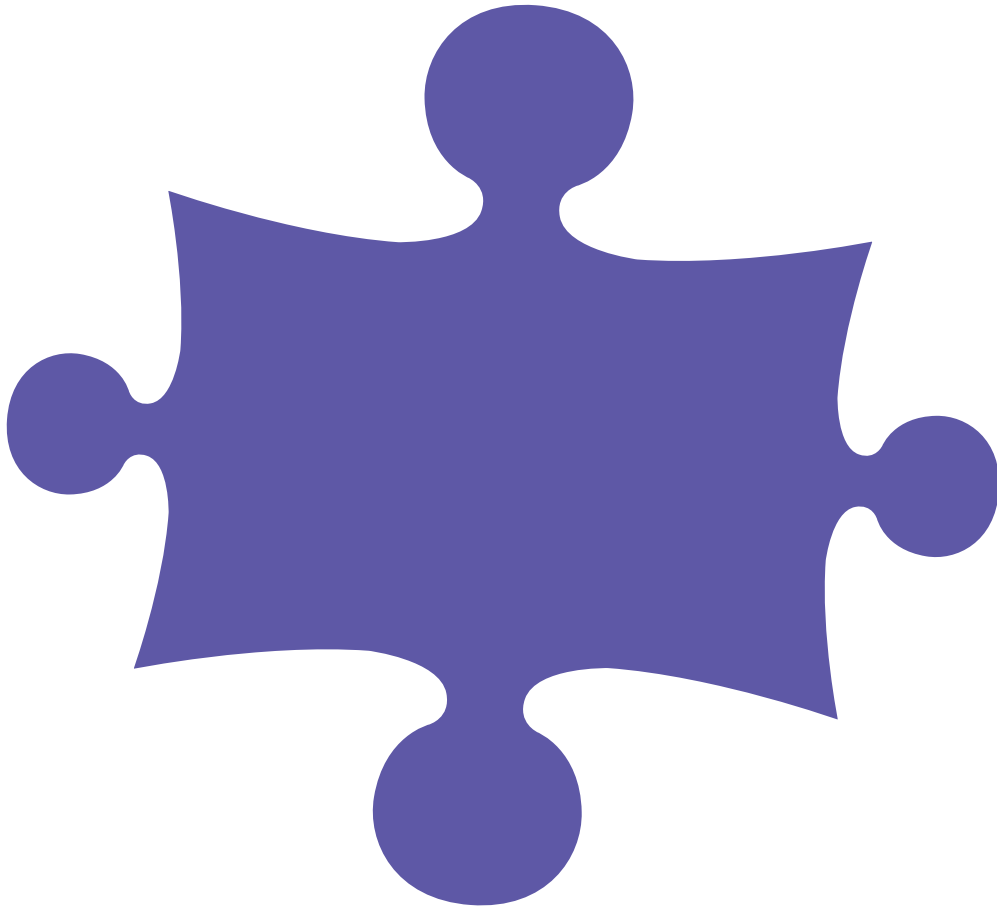
Zusatzaufgabe:

Nachdem sie nun eines solchen Wortgefechts erlebt haben, können die Teilnehmenden erraten, wie begrenzt die Themen sind, die dafür geeignet sind. Das heißt jedoch nicht, dass sie keine Themen für zukünftige visuelle Wortgefechte definieren können.

Deshalb geht es bei der zusätzlichen Aufgabe darum, sich mindestens fünf solcher zusätzlicher Themen auszudenken. Das kann außerhalb des Unterrichtsraums geschehen, mit einer Liste von Vorschlägen, die in der nächsten Stunde vorgestellt wird.

Im Idealfall enthalten diese neuen Themen (Anzahl der Teilnehmer mal fünf) hervorragende Ideen für spätere visuelle oder herkömmliche Wortgefechte. Es ist ratsam, die Teilnehmenden ihre eigenen Ideen in einer Unterrichtssituation vorbringen zu lassen, aber die Lehrkraft sollte daran denken, dass sie die angeregten Themen ja auch in anderen Klassen verwenden kann.





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

Agreement number: 2014-1-UK01-KA204-000081

