

Kreativität als schulische Kompetenz am Beispiel der Musik

Hintergrund und Konzepte

Kulturelle Bildung ist ein Menschenrecht und sollte ein wichtiger Teil schulischer Bildung mit dem Ziel der kreativen und kulturellen Entwicklung junger Menschen sein. So verweist der Kernlehrplan für den Musikunterricht der Sekundarstufe I an Gymnasien in NRW explizit darauf, dass die Schülerinnen und Schüler (SuS) befähigt werden sollen, ihr kreatives und musikalisches Gestaltungspotential zu entfalten¹.

Kreativität als Fähigkeit der Entwicklung neuer oder origineller Dinge mit Wert^{2,3} wird im Bereich der kulturellen Bildung, aber auch in vielen anderen Fächern diskutiert. Bisher gibt es jedoch noch kein theoriebasiertes Testverfahren für kreative Kompetenzen im Bereich Musik, das einer umfassenderen Definition von Kreativität folgt und gleichzeitig im schulischen Alltag in Gruppentestungen einsetzbar ist. Ein solches Instrument könnte im schulischen Kontext eine gewinnbringende Hilfestellung für die Erhebung von Bedarfen und Überprüfung der Wirksamkeit von Maßnahmen sein.

Forschungsanliegen

Vor dem oben beschriebenen Hintergrund verfolgte unser Projekt⁴ EkK zunächst schwerpunktmäßig folgende Ziele:

1. Die Entwicklung eines theoretischen Modells kreativer Kompetenz im Bereich Musik
2. Die Entwicklung passender Testaufgaben für SuS auf der Grundlage des Modells

Ergebnisse Ziel 1: Das theoretische Modell

Das Modell zur kreativen Kompetenz im Bereich Musik (s. Abb. 1) wurde sowohl auf der Grundlage vorliegender Theorien und Instrumente als auch unter Berücksichtigung des Inputs aus Interviews mit Experten/-innen entwickelt. Es unterscheidet drei übergeordnete Dimensionen: Kreative Prozesse, Fachkompetenzen und Motivation⁵. Zur Dimension der kreativen Prozesse gehören neben der Kompetenz konvergent zu denken und zu arbeiten auch divergente Denk- und Arbeitsprozesse sowie die Sensitivität für Musik. Hierbei beziehen sich divergente Kompetenzen eher auf einen

¹ Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein- Westfalen. (2011). *Kernlehrplan für das Gymnasium– Sekundarstufe I in Nordrhein- Westfalen. Musik*. Düsseldorf: Ministerium für Schule und Weiterbildung.

² Fink, A. (2011). Intelligenz und Kreativität als Schlüsselkomponenten der Begabung. In M. Dresler (Hrsg.), *Kognitive Leistungen. Intelligenz und mentale Fähigkeiten im Spiegel der Neurowissenschaften*. Heidelberg: Spektrum. 23–39.

³ Nett, N. (2019). Kreativität. Was ist das überhaupt? Explizite Theorien und Modelle der Kreativität. In J. Haager & G. Baudson (Hrsg.), *Kreativität in der Schule. Finden, Fördern, leben*. Wiesbaden: Springer. 3–23.

⁴ Das Projekt „Erfassung kreativer Kompetenz im Kontext von Musik in der Schule – Entwicklung und Validierung eines Instruments“ wird gefördert durch die Stiftung Mercator.

⁵ Amabile, T.M. (1996). *Creativity in context. Update to the social psychology of creativity*. Boulder: Westview Press.

unsystematischen und experimentierfreudigen Umgang mit einem Thema oder einem Problem, wohingegen konvergente Kompetenzen das lineare und streng rational-logische Denken abbilden. Die divergenten Kompetenzen lassen sich weiter in folgende Teilfacetten gliedern: Ideenflüssigkeit, Originalität, Flexibilität und Elaboration. Zur Dimension der Fachkompetenzen wird neben deklarativem und prozeduralem Fachwissen auch die Erfahrung mit Musik gezählt. In der dritten Dimension werden vier in der Motivationspsychologie verortete Facetten unterschieden, die neben Wert- und Motivationskomponenten auch selbstbezogene Kognitionen in das Modell einbringen.

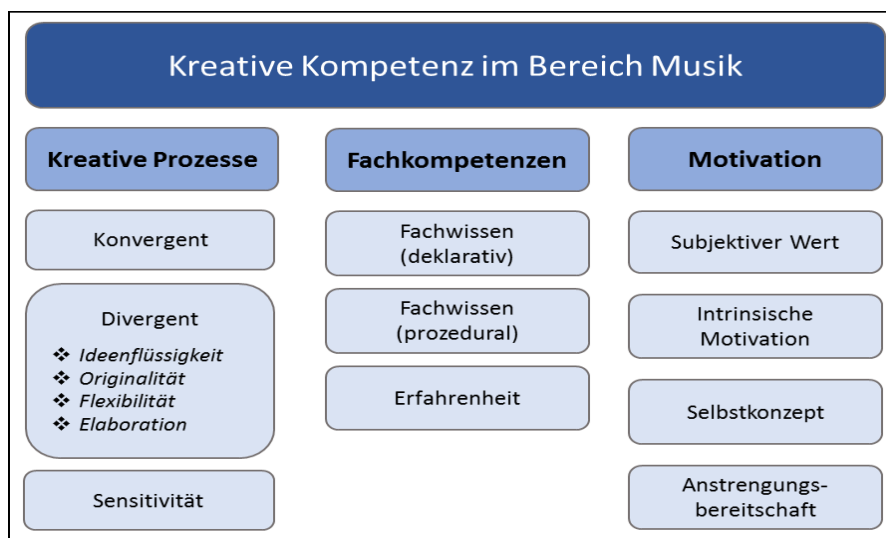


Abb.1 Theoretisches Modell kreativer Kompetenz im Bereich Musik - Projekt EkK

Ergebnisse Ziel 2: Die Aufgabenentwicklung – Beispiele aus dem Bereich Kreative Prozesse

Auf der Grundlage des Modells wurden zu jeder Dimension Testaufgaben für SuS entwickelt. Im Bereich divergenter Prozesse wurden einerseits sprachbasierte (s. Praxismaterial) und andererseits sprachfreie (s. Abb. 2) Aufgaben entwickelt, die auf Melodien oder Rhythmen fokussierten.

Ausgewertet werden können diese Aufgaben hinsichtlich Ideenflüssigkeit, Originalität, Flexibilität und teilweise auch Elaboration.

Schreibe so viele passende und **verschiedene** Gegenstände wie möglich auf, die keine Instrumente sind, mit denen man aber Musik machen kann. Denke auch an **besonders originelle** Gegenstände, die sich kein anderes Kind ausdenken wird.

Gegenstände:

Abb.2 Beispiel einer sprachbasierten Aufgabe

Diskussion und Implikationen für die Praxis

Es erscheint notwendig, die Aufmerksamkeit für kreative Kompetenzen in der Schule zu erhöhen. Gleichzeitig fehlt bisher ein empirisches Instrument, das es Praxis wie Wissenschaft ermöglicht, kreative Kompetenzen im Bereich Musik ökonomisch zu erfassen. Das Projekt EkK ist ein wichtiger Baustein auf dem Weg, den Stand der Kompetenzen bei SuS zu erheben sowie in einem Referenzrahmen einordnen und bewerten zu können.

Praxismaterialien

Kreative Aufgabe für divergentes Denken (sprachbasiert):

Mit ein paar Abänderungen lässt sich eine solche kreative Aufgabe für divergente Prozesse⁶ auch im Unterricht erproben. Die Klasse sollte dafür in einem Stuhlkreis sitzen. Jede*r Schüler*in erhält nun einen Stapel **Karteikarten** und einen **Stift**. Die Schüler*innen haben dann zwei Minuten Zeit (Sie behalten die Zeit im Auge), um so **viele passende** und **verschiedene** Gegenstände wie möglich aufzuschreiben, die keine Instrumente sind, mit denen aber Musik gemacht werden kann. Dabei sollen möglichst besonders **originelle** Gegenstände erdacht werden, die sich niemand anderes ausdenken wird. Die Aufgabenstellung kann auch gerne an die Tafel geschrieben werden.

Wichtig ist, dass jedes Kind für sich selbst überlegt und nur einen Gegenstand pro Karteikarte aufschreibt. Zunächst ohne dies zu kommentieren, werden die Karteikarten in die Mitte gelegt, so dass alle Schüler*innen alle Vorschläge sehen können.

Optional können Sie nun die Karteikarten sortieren und gleiche Objekte zusammenlegen sowie die Nennungen nach Kategorien gruppieren. Auf diese Art kann die Kreativität der ganzen Klasse beurteilt werdend: Besonders viele einzigartige, unübliche Antworten stehen für ein hohes Maß an Originalität (**originality**), besonders viele Antworten weisen auf eine große Ideenflüssigkeit (**fluency**) hin, die Anzahl der unterschiedlichen Kategorien von Antworten ergeben die Flexibilität (**flexibility**) und der Grad an Detailliertheit drückt sich in der Elaboration (**elaboration**) aus.

Kreative Aufgabe für konvergentes Denken:

Ausgehend von der vorangegangenen Übung sucht sich nun jede/r Schüler*in eine Karteikarte aus, die ihm/ihr am besten gefällt. Die Schüler*innen stellen nun der Reihe nach ihren Gegenstand vor und sollen begründen, warum sie genau diesen ausgewählt haben und wie sie mit diesem Gegenstand Musik machen würden.

⁶ Guilford, J. P. (1967). Creativity: Yesterday, today, and tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14.

Weiterführende Anregungen



Diese Übungen könnten als Inspiration zur weiteren Unterrichtsgestaltung dienen: Zur nächsten Unterrichtsstunde soll jedes Kind den ausgewählten Gegenstand mitbringen (wenn möglich – sonst ein anderes Objekt).



In Gruppen kann nun mit diesen „unüblichen Instrumenten“ ein gemeinsames Stück erarbeitet werden. Die Gruppen können zum Beispiel nach Rhythmik und Melodie getrennt aufgeteilt werden. Dabei können die nicht sprachbasierten kreativen divergente Prozesse der Schüler*innen gefördert werden.



Je nach Klassenkonstellation und musikalischer Kreativität der Schüler*innen kann dieser Prozess auch vereinfacht werden, indem die Rhythmusbegleitung durch ein ausgewähltes Musikstück oder durch die Lehrkraft vorgegeben wird und dazu passend Melodien erfunden werden – wie in unseren Testitems zu divergentem Denken.



Die musikalische Sensitivität der Schüler*innen kann durch eine Gesprächsrunde zum Aufwärmen gefördert werden: Es werden Gedanken zu einem von der Lehrperson ausgewählten Musikstück geteilt. Löst die Musik bestimmte Emotionen aus, werden Farben oder Szenerien vor dem inneren Auge gesehen? Fächerübergreifend können diese Wahrnehmungen in einem selbstgemalten Bild oder in einer Skulptur ausgedrückt werden.