

„Da Vinci – Gestaltung kreativitätsförderlicher Lehr-/Lernkulturen an Hochschulen“

Tobias Haertel, Isa Jahnke

Kreativität hat Konjunktur. In international freien Märkten gilt die Innovationsfähigkeit unserer Gesellschaft als entscheidender Faktor für Wachstum und Wohlstand in der Zukunft. Mit neuen Produkten, neuen Herstellungsverfahren, neuen Dienstleistungen und neuen Erkenntnissen aus der Wissenschaft soll die Wettbewerbsfähigkeit gesichert werden. Innovationen bauen auf neuen, kreativen Ideen auf, vor diesem Hintergrund hat das Phänomen „Kreativität“ aktuell an Bedeutung gewonnen.

Universitäten kommt in diesem Zusammenhang eine besondere Verantwortung zu. Sie bilden die Wissensarbeiterinnen und Wissensarbeiter⁽¹⁾ von morgen aus, die kreativ Lösungen für anstehende Probleme entwickeln müssen. Für Personalentscheidende in innovativ tätigen Unternehmen ist das kreative Potenzial inzwischen ein wichtiger Softskill geworden, den potentielle Bewerberinnen und Bewerber neben ihrer fachlichen Kompetenz vorweisen müssen.

Es ist jedoch fraglich, inwiefern Universitäten auf die neue Herausforderung vorbereitet sind, neben der Vermittlung von Fachwissen das kreative Potenzial ihrer Studierenden zu fördern. Noch behauptet sich das Wortspiel, dass Universitäten heute mit den Mitteln von gestern für die Zukunft von morgen ausbilden. Fördern tradierte Lehrformen wie Vorlesungen oder eine stärkere Verschulung der Studiengänge durch die Umstellung auf Bachelor und Master die Entfaltung von Kreativitätspotenzialen oder hemmen sie sie eher? Welche Bedeutung hat die Förderung von Kreativität in der universitären Ausbildung? Wird sie systematisch berücksichtigt oder bleibt sie auf die künstlerischen Fachrichtungen beschränkt? Reicht es aus, die Studierenden mit der Anwendung etablierter Kreativitätstechniken vertraut zu machen, damit sie zu kreativen Wissensarbeitern werden?

In der deutschen Hochschullandschaft mangelt es derzeit noch an fundierten Konzepten, wie das kreative Potenzial der Studierenden während ihrer Ausbildung gefördert werden kann. Das Da Vinci Projekt (gefördert vom BMBF) greift genau diesen Befund auf und übernimmt ihn als Leitidee für das eigene Anliegen. Gemeinsam mit dem Lehrstuhl für Informations- und Technikmanagement (IMTM) am Institut für Arbeitswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und dem Institut für Angewandte Kreativität (IAK) in Köln forscht das HDZ im Da Vinci

Projekt zu der Frage, wie die Hochschullehre kreativitätsförderlich gestaltet und realisiert werden kann.

1. Kreativität ist sexy! Oder: Welches Kreativitätsverständnis ist im Kontext der Hochschulausbildung sinnvoll?

Alltagssprachlich gibt es eine hohe Übereinstimmung darüber, wer eine kreative Person oder was ein kreatives Produkt ist. Erfinderinnen und Künstler sind kreativ. Menschen, die anders denken, die aus gewohnten Bahnen ausbrechen, Grenzen überschreiten und Neues wagen, sind kreativ. Bei eingehenderer, wissenschaftlicher Beschäftigung mit dem Kreativitätsbegriff öffnet sich jedoch ein breites Feld, das ganz unterschiedliche Sichtweisen auf Kreativität zulässt. In der Kreativitätsforschung gibt es keine allgemein akzeptierte Definition von Kreativität. Viele grundlegende Sachfragen sind ungeklärt, z.B. ob Kreativität etwas Alltägliches oder etwas Seltenes ist, ob sich Kreativität methodisch quantitativ oder qualitativ bestimmen lässt, ob Kreativität eine individuelle Leistung ist oder etwas ist, das aus einem sozialen System heraus emergiert (vgl. Dressler 2008: 10).

Mit Blick auf die Zielgruppe des Projektes, Lehrende und Lernende, die am Ende die erarbeiteten kreativitätsförderlichen Szenarien zur Anwendung bringen sollen, haben sich die Projektbeteiligten auf ein kontextbezogenes Verständnis von Kreativität geeinigt, das Studierende, Lehrende und deren Umfeld durch Attraktivität überzeugen soll. „Kreativität ist sexy“ – sie benötigt Inspiration, Angstfreiheit, Selbstbewusstsein und Neugier. Kreativität soll Spaß machen, sie soll Regeln durchbrechen können.

2. Mehr Zeit fürs Spielen! Oder: Wie könnten kreativitätsförderliche Lehr-/Lernszenarien aussehen?

Um die Hochschulausbildung kreativitätsförderlich zu gestalten ist die Entwicklung entsprechender Lehr-/Lernsituationen und -umgebungen notwendig. Zur Erarbeitung entsprechender Szenarien werden bestehende theoriegeleitete didaktische und praxeologische Ansätze auf ihre kreativitätsförderlichen Merkmale hin untersucht und entsprechend ergänzt bzw. erweitert. Es wird z.B. zu klären sein, inwiefern konstruktivistische Ansätze aus der Didaktik (in ihren unterschiedlichen Ausprägungen) dazu geeignet sind,

Kreativitätspotenziale der Lehrenden zu fördern. Besonders anschlussfähig scheint das Anliegen der Kreativitätsförderung auch an das didaktische Konzept „Shift from Teaching to Learning“ zu sein. Der hier verortete Ansatz des aktiven Lernens, z.B. durch problembasiertes, fallbezogenes, projektorientiertes bzw. forschendes Lernen (Wildt 2004), bietet offensichtlich Gestaltungsräume für kreativitätsförderliche Lehr-/Lernszenarien.

Bei den praxeologischen Ansätzen werden die möglichen Beiträge etablierter Kreativitäts- und Moderationstechniken (z.B. Brainstorming, Brainwriting, Kopfstand), Prinzipien der Bedingungsvariation (Synektik, Bionik) oder im Kontext der Kreativitätsentwicklung anerkannter Denkparadigmen (laterales Denken, Chaosdenken) auf die Förderung von Kreativitätspotenzialen in der Hochschullehre hin analysiert.

Auf dieser Grundlage sollen spezifische kreativitätsförderliche Lehr-/Lernszenarien entwickelt werden. Ein Szenario könnte z.B. die Anwendung von (Plan-)Spielen enthalten. Spiele gelten als motivationsfördernd, expressiv, stellen hierarchie- und angstfreie Räume zur Verfügung, wirken befreiend. Spiele geben die Möglichkeit, Gelerntes praktisch umzusetzen und auszuprobieren (Rummler/Jordan 2009). Als Beispiel dafür kann das im Rahmen der Weiterbildung „Tutor/innen/en/trainer/in“ von Studierenden selbst entwickelte Spiel „Tutorier‘ mich Baby“ genannt werden. Lernende werden hierbei einerseits spielerisch an die als Lernziel angestrebte Kompetenz herangeführt, Tutorinnen und Tutoren trainieren zu können, andererseits werden durch das Spiel aber auch mit der Stärkung von Individuum und Gruppe kreativitätsförderliche Effekte erzielt. Im Spiel selbst werden die Studierenden mit problematischen Situationen konfrontiert, für die sie erst kreative Lösungen entwickeln müssen, bevor das Spiel weitergeht. Auf diese Weise wird das kreative Verhalten der Studierenden trainiert (Böring/Skolik 2008).

3. Heldenzeit! Oder: Wie kann die Kompetenz von Lehrenden zur Kreativitätsförderung gefördert werden?

Die erfolgreiche Anwendung und Wirkung der entwickelten Lehr-/Lehrszenarien ist abhängig von der Kompetenz der Lehrenden, diese Szenarien auch kreativitätsförderlich umsetzen zu können. Lehrende, die neue Lehr-/Lernszenarien in ihren Veranstaltungen einsetzen möchten, müssen darauf vorbereitet sein, auch auf Widerstände und Ablehnung zu stoßen. Der Begriff „Kreativität“ mit seiner auch spielerischen Konnotation wird häufig noch in einer „Bastelecke“ verortet und stellt insofern erst einmal einen Gegenpol zur eher sachlich-

rationalen Konnotation von Wissenschaft dar. Lehrende sollten also auch darauf vorbereitet werden, sich mit ihrem Bestreben, ihre Lehre kreativitätsförderlich zu gestalten, auch in der peer group behaupten zu müssen. Auch in den Lehrveranstaltungen selbst müssen sie sich mit Vorbehalten der Studierenden gegenüber neuen Lehr-/Lernformen auseinandersetzen.

Dazu muss insgesamt ihre Fähigkeit gestärkt werden, in „offenen Systemen“ zu navigieren. Als innovative Person verlassen sie die Schutzhülle, die geschlossene Systeme mit ihren Regeln und Konventionen und der damit einhergehenden Sicherheit, Ordnung und Orientierung bieten. Wer diesen schützenden Rahmen verlässt, navigiert im offenen System, und benötigt dazu Autonomie, Profil und Positionierung (Bertram/Preißing 2007).

4. Eye on technology! Oder: Können technische Unterstützungssysteme wie z.B. Web 2.0 Anwendungen dazu beitragen, Lehre kreativitätsförderlicher zu gestalten?

In den letzten Jahren wurden zahlreiche informationstechnische Systeme entwickelt, die zur Unterstützung der Lehre eingesetzt werden können. Bei einigen steht dabei die Rationalisierung der Lehre im Vordergrund (zur Effizienzsteigerung z.B. durch die digitale Bereitstellung des Semesterapparates), andere bieten Möglichkeiten der Kollaborations- und Kommunikationsverstärkung. Für die Kreativitätsförderung sind vor allem solche webbasierten Systeme interessant, die die soziale Interaktion und den aktiven Austausch fördern (z.B. Learning Communities, vgl. Jahnke 2006) und dabei die oben genannten Kriterien von Kreativität treffen, also Spaß machen, inspirieren, Regeln durchbrechen. Besonderes Potenzial scheinen dabei die Web 2.0-Techniken, Social Software oder im Bereich der Hardware, interaktive Projektionswände zu haben. Denkbar wäre z.B. auch die Nutzung der technischen Möglichkeiten zur Entwicklung spielerischer Lehr-/Lernszenarien wie z.B. Börsenspiele.

Zusammenfassend gesagt: im Projekt wird untersucht, wie didaktische Szenarien, technische Unterstützung (Technology Enhanced Learning) und verschiedene (auch traditionelle) Formen der Wissensvermittlung so zu orchestrieren sind (z.B. Carell & Schaller 2008 und Jahnke 2009), dass sie - aus sozio-technischer Perspektive - nahtlos in Lehr-/Lernprozesse an Universitäten integriert werden und einen zusätzlichen Effekt zur Erhöhung des Kreativitätspotenzials erzielen. Hierbei werden auch soziale Interaktionsformen und -strukturen und deren Entstehung in Lehr-/Lernprozessen sowie -umgebungen mit betrachtet.

5. Creativity Mainstreaming! Oder: Wie kann das Anliegen der Kreativitätsförderung institutionell gestärkt werden?

Der Erfolg des Projektanliegens, kreativitätsförderliche Lehr-/Lernszenarien in der Hochschule zu verankern, hängt auch von der Unterstützung der Organisation „Universität“ ab. Bei der Gestaltung einer kreativitätsförderlichen Lehr-/Lernsituation und Umgebung sind auch Organisationseinheiten wie die hochschuldidaktischen Zentren, die Medien- und Rechenzentren, die Universitätsbibliothek, die einzelnen Lehrstühle und Fakultäten oder auch fachübergreifende Einrichtungen wie die ID factory an der TU Dortmund beteiligt. Sie können durch die Bereitstellung entsprechender Ressourcen die Realisierung kreativitätsförderlicher Lehr-/Lernszenarien überhaupt erst ermöglichen oder fördern. Aber auch oberhalb der Ebene der Universität, im Bereich des Wissenschaftssystems, muss sich Kreativitätsförderung als Leitidee etablieren.

Dies lässt sich am Beispiel der Einbettung der Lehrenden gut exemplarisch veranschaulichen: Kreativitätsförderliche Lehre wird von Lehrenden gemacht, von Professorinnen, wissenschaftlichen Mitarbeitern, Lehrbeauftragten. Damit die Lehrenden sich im Ergebnis tatsächlich für eine kreativitätsförderliche Lehre engagieren, bedarf es ausreichender intrinsischer Motivation, aber auch externe Faktoren spielen eine entscheidende Rolle. Lehre ist in der Regel nur eine von mehreren Aufgaben von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern. Darüber hinaus werden von ihnen laufende Publikationen und Tagungsteilnahmen, Beteiligung an der Einwerbung und Durchführung von Drittmittelprojekten und die Mitarbeit in Arbeitskreisen der Fakultäten oder Institute erwartet und, sofern sie noch zum Kreis der Nachwuchswissenschaftler gehören, die Fertigstellung der Qualifikationsarbeiten. Die Leistung von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern wird dabei vor allem anhand der Veröffentlichungen, der Qualifikationsarbeiten und der Mitarbeit in Projekten bewertet. Mit guter, engagierter Lehre ist es weitaus schwieriger, Reputation in der jeweiligen scientific community, der Fakultät oder auch nur dem Lehrstuhl zu gewinnen. Auch hier setzt das Da Vinci Projekt an und sucht nach Möglichkeiten, auf diesen Ebenen die Leitidee der Kreativitätsförderung institutionell zu verankern.

Insgesamt hat sich das Projekt damit ehrgeizige Ziele für die dreijährige Laufzeit gesetzt. Die interdisziplinäre Verzahnung und die Einbeziehung von praxiserfahrenen Expertinnen und Experten aus der Wirtschaft rund um den spannenden Gegenstand Kreativitätsförderung führen bei allen Beteiligten jedoch zu einem ganz besonderen

Flow-Erlebnis. Kreativität macht Spaß!

Anmerkung:

⁽¹⁾ Kreativität soll es ermöglichen, Regeln zu durchbrechen. Aus Gründen eines kreativeren Satzbaus ist es nicht im ganzen Text möglich, jeweils wie hier die weibliche und die männliche Personenform zu berücksichtigen. An solchen Stellen, die durch unterschiedliche Begriffe gekennzeichnet sind, wurde von der bestehenden Regel der Nennung beider Formen abgewichen und es wurden jeweils eine weibliche und eine männliche Form gewählt (z.B. Feuerwehrfrau und Friseur).

Literatur:

Bertram, Ursula/Preißing, Werner (2007): Navigieren im offenen System. Kunst – Transfer – Management. Filderstadt: Container-Verl., 2., geänd. Aufl.

Böring, Nils/Skolik, Alf (2008): Tutorier' mich Baby! Ein Beratungsspiel zur Erprobung einer ernst zu nehmenden Situation. In: Journal Hochschuldidaktik, H. 2 (19. Jg.), September 2008, S. 14-16

Carell, Angela/Schaller, Isabel (2008): Orchestrierung von Web 2.0-Anwendungen im Kontext hochschulischer Lehr-/Lernprozesse. In: Silke Seehusen/Ulrike Lucke/Stefan Fischer (Hrsg.): DeLFI. GI, S. 41-52

Dresler, Martin (2008): Einleitung: Kreativität als offenes Konzept. In: Martin Dresler/Tanja Gabriele Baudson (Hrsg.): Kreativität. Beiträge aus den Natur- und Geisteswissenschaften. Stuttgart: S. Hirzel, S. 7-20

Jahnke, Isa (2009): Digitale Didaktik: Eine Anleitung zur Planung computer-verstärkter Lehrveranstaltungen in der Hochschule. In: Berendt, Brigitte/Voss, Hans-Peter/Wildt, Johannes (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre, Berlin: Raabe, in Druck

Jahnke, Isa (2006): Dynamik sozialer Rollen beim Wissensmanagement. Soziotechnische Anforderungen an Communities und Organisationen. Wiesbaden: DUV

Rummler, Monika/Jordan, Petra (2009): Spielend Lehren und Schlüsselkompetenzen fördern. In: Berendt, Brigitte/Voss, Hans-Peter/Wildt, Johannes (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre, Berlin: Raabe, in Druck

Wildt, Johannes (2004): Vom Lehren zum Lernen. Zum Wandel der Lernkultur in modularisierten Studienstrukturen. In: Berendt, Brigitte/Voss, Hans-Peter/Wildt, Johannes (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre, Berlin: Raabe, Griffmarke A 3.1

**„Da Vinci – Gestaltung kreativitätsförderlicher
Lehr-/Lernkulturen an Hochschulen“**

Gefördert vom BMBF, DLR

Laufzeit: 1.11.2008 bis 31.10.2011

Kontakt im HDZ:

Jun.-Prof. Dr. Isa Jahnke (Projektleitung)

Prof. Dr. Dr. h.c. Johannes Wildt (Projektleitung)

Tobias Haertel

Matthias Heiner

Kontakt: tobias.haertel@tu-dortmund.de

Projektpartner:

Informations- und Technikmanagement (ITM),
Ruhr-Universität Bochum

Dr. Angela Carell

Prof. Dr.-Ing. Thomas Herrmann

Isabel Schaller

Carsten Ritterskamp

Institut für Angewandte Kreativität (Köln)

Peter Weil