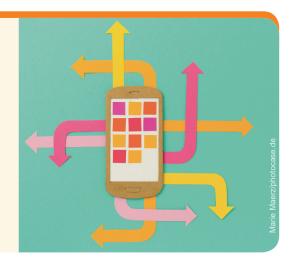
info@kath-kita-bayern.de

Prof. Dr. Daniela Braun

# Pro Kreativität trifft digitale Welt in der Kita



Kreativität ist ein heute oft und gerne inflationär verwendeter Begriff. Die Google-Suche ergibt über eine Million Treffer – auch im Kontext von Bildung und Lernen. Einerseits gilt es schon als kreativ, wenn man mit Hilfe einer Vorlage etwas abmalt, andererseits gilt Kreativität als Wundermittel für alle Lebenslagen. Kreativität ist kein Wundermittel, sondern eine komplexe und auf neue Antworten ausgelegte Problemlösungsfähigkeit. Sie ist die Fähigkeit zu schöpferischem Denken und Handeln, neue Dinge hervorzubringen und adäquate Antworten auf die verschiedensten Herausforderungen der aktuellen Lebenswelten zu geben. Kreativität ist die Summe aller schöpferischen und innovativen Fähigkeiten, die ein Mensch für das Leben im 21. Jahrhundert benötigt.

Ein anderer Begriff, der zur Leerformel zu verkommen scheint, ist der Begriff der Digitalisierung, weil bei seiner Verwendung oft nicht unterschieden wird, ob von gesellschaftlichen Implikationen, von ethisch- moralischen Aspekten der Digitalisierung, von ihren zukünftigen Möglichkeiten bis hin zu künstlicher Intelligenz oder ob nur von Geräten und Instrumenten die Rede ist, welche - im Sinne des Internet der Dinge - jederzeit die weltweite Vernetzung ermöglichen – Risiken und Nebenwirkungen eingeschlossen. Tatsache ist, dass jede Kita ein Spiegel der gesellschaftlichen Prozesse darstellt und alle großen Fragestellungen sich in dem verkleinerten Kosmos Kita wiederfinden. Somit ist die Digitalisierung mit all ihren Implikationen in den Kitas bereits angekommen. Und die Pädagogik muss Antworten geben. Zu den Future Skills, also die Schlüsselfähigkeiten, die ein Mensch in unserer Gesellschaft für die Zukunft braucht, gehören Kreativität und digitale Kompetenz (vgl. Future Skills 2018).

# Kreative Prozesse fördern – Pro Kreativität

Creare aus dem Lateinischen bedeutet schaffen, erschaffen, hervorbringen, erzeugen, gebären. Es geht um etwas "Neues". Etwas neu zu erschaffen ist ein wesentliches Merkmal von Kreativität. Kreativität wurde lange Zeit als Attribut und Eigenheit allein den Kunstschaffenden zugeschrieben. Bis Joy Paul Guilford als Vater der Kreativitätsforschung (1957) darauf hinwies, dass Kreativität eine Problemlösungskompetenz ist. Seine Definition von Kreativität als Problemlösungskompetenz, die neue und auch originelle Aspekte der Problemlösung generiert, ist bis heute sowohl für künstlerische als auch für pragmatische Problemlösungen gültig. (vgl. Guilford, z.B. www.innovators-guide.ch/2012/12/joy-paul-guilford). Dabei ist es unerheblich, ob eine Lösung weltweit und kollektiv (objektive Kreativität) oder "nur" individuell relevant ist (subjektive Kreativität). Ein Schiffchen, das ein Kind aus Stöckchen zusammenbindet und auf einer Pfütze fahren lässt, ist Ausdruck subjektiver, individueller Kreativität. Erfindungen, die kollektive Bedeutung haben, wie die Entwicklung bisher noch nicht vorhandener Impfstoffe, bedeuten eine objektive Kreativität.

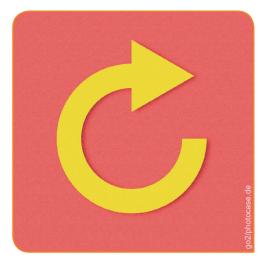
Kreativität ist eine Haltung und ein Verhaltensmuster, das Flexibilität und Einfühlungsvermögen, Flüssigkeit des Denkens, Fähigkeit zur Produktion von Ideen, die Fähigkeit zu mühelosem Wechsel von Bezugssystemen und das Vermögen zur Umorganisation von Strukturen, die nicht nur bestimmten Vorgaben folgen, beinhaltet. Auf der Basis von Offenheit und Flexibilität werden neue Aufgaben, Probleme und Herausforderungen durch Ideenreichtum, Fantasie, Imagination, Disziplin, Durchhaltevermögen, Zielstrebigkeit und Kenntnis gelöst. Über dieses Verständnis von Kreativität besteht bis heute Konsens. Kreativität hat eine Bildungsfunktion, denn die Voraussetzung für kreative Prozesse sind Neugier und Offenheit, Explorationsverhalten, Erkundungs- und Lernwille. Kreativität hat einerseits die Funktion, pragmatische Lösungen auf Herausforderungen des Lebens und andererseits die Funktion in ästhetisch gestalterischen Prozessen Kommunikation und Erkenntnis in unterschiedlichen Ausdrucksformen und mit verschiedenen Ausdrucksmedien zu suchen und zu finden.



www.kath-kita-bayern.de info@kath-kita-bayern.de

Kreativität entwickelt sich in der Kindheit durch Herausforderungen und Aufgabenstellungen im spielerischen und gestalterischen Tun der Kinder. Sie bringen Fantasie und Imagination von Geburt an mit. Kreative Leistungen sind realisierte Ideen zur Lösung von Aufgaben, die das Element des Neuen in sich tragen.

Kinder erproben, untersuchen, entdecken, experimentieren und gestalten. Diese Resultate von Experimenten, Erprobungen, Denkprozessen und Fantasie müssen nicht immer zu konkreten funktionalen Lösungen führen, sondern können auch nur ein Ausdruck davon sein, wie ein Mensch sich selbst und seine Umwelt interpretiert (vgl. Braun 1999). Im kreativen Prozess steht der Weg und nicht das Ziel im Vordergrund, wenn auch immer eine kreative Lösung entsteht. Aber nicht jeder Problemlösungsprozess ist von Kreativität geprägt. Wenn Aufgaben nach bereits vorgegebenen Mustern gelöst werden, handelt es sich nicht um Kreativität.



Alle in Kindergärten oft noch üblichen Bastelaktivitäten, die mit einer Vorlage von den Fachkräften eingeleitet werden, nach der die Kinder arbeiten sollen, haben nichts mit Kreativität oder ästhetischer Bildung oder gar mit Bildung zu tun. Sie sind Beschäftigungen, in denen die schöpferischen Kräfte eines Kindes reduziert werden auf pure Nachahmung. Die selbstbildenden Kräfte des Kindes werden reduziert und eingeschränkt auf diese Vorgaben (vgl. Braun/Boll/Krause 2019) und manchmal wird auch die Intelligenz der Kinder dabei beleidigt, wenn sie mit Aufnahme als Zweijährige in die Kita mit sechs Jahren vor der Einschulung an Ostern immer noch Tulpen falten sollen.

Im Gegensatz dazu werden in freien kreativen Prozessen ganzheitliche Bildungsprozesse sowie vielfältige Fähigkeiten und Kompetenzen, wie Spontaneität und Offenheit sowie die Fähigkeit, Ideen zu sammeln und über die üblichen Bahnen hinauszudenken, eingeübt (kognitive Kompetenz). Ebenso werden die Frustrationstoleranz, um bei etwaigen Fehlversuchen nicht aufzugeben und das positive Selbstbild, dass ich etwas kann, wenn ich es selbst-

ständig und allein geschafft habe, gestärkt (Selbstkompetenz). Die Fähigkeit zu konkretem Handeln ist damit verbunden, indem Lösungsansätze auch tatsächlich umgesetzt und einer kritischen Prüfung unterzogen werden (realistische Handlungskompetenz).

Emotionale Energie wird zusätzlich zur geistigen Auseinandersetzung in den Prozess eingebracht. Dazu gehört es, Enttäuschungen bewältigen zu können, Widersprüche zu akzeptieren, Frustrationen und Ambivalenzen auszuhalten, Kritikfähigkeit zu zeigen und Durchhaltevermögen zu beweisen (emotionale Kompetenz). Ein nicht einfacher Prozess, der von der Sammlung von Ideen und Material über das kombinierende Durchdenken und Erproben der gesammelten Fragmente bis hin zur plötzlichen Einsicht einer Lösung und deren Umsetzung, Erprobung und Bewertung reicht. Bei Erfolg löst dieser Prozess Gefühle wie Glück, Freude, Zufriedenheit, Erfolg und ein gesteigertes Selbstwertgefühl aus. Diese Gefühle wiederum sind die Motivation für weitere kreative Leistungen, ermutigen, eigene Fähigkeiten zu entfalten, befriedigende Ergebnisse zu schaffen und Widerstände zu überwinden.

Unterstützende Impulse aus der Außenwelt fördern diesen Prozess, werden aufgegriffen und integriert, neue Zusammenhänge werden hergestellt und Ideen miteinander verknüpft, die zunächst als unvereinbar erscheinen mögen (vgl. ebenda).

Kreativität ist etwas Schöpferisches, Selbsttätiges, das sowohl durch schöpferisches Denken als auch erprobendes Handeln, durch Neuartigkeit und Originalität gekennzeichnet ist, aber auch den erkennbaren Bezug auf konkrete Problemstellungen hat. So ist es wichtig, z.B. einem fünfjährigen Kind, das in einer Kindertagesstätte anstatt seiner Regenjacke einen blauen, am Kopf und den Armen aufgeschnittenen Müllsack als alternativen Regenschutz für das Außengelände erproben will, dieses Experiment zu erlauben. Warum auch nicht? Sind es nicht eher die Regeln, Konventionen und Hindernisse in den Köpfen der Erwachsenen, die solche Experimente mit Argumenten wie - das ist doch kein Regenschutz, eine Mülltüte zieht man nicht an - verhindern? Die Aspekte Sinnhaftigkeit, Zielgerichtetheit, Nützlichkeit, Realitätsbezogenheit, Neuheit und Umweltbezogenheit spielen bei der Kreativität also eine wichtige Rolle.

## Medienkompetenz entwickeln – Die digitale Welt in der Kita

Die Lebenswelt von Kindern ist angefüllt mit Medien. Medien werden hier als Kommunikationsmittel der Menschen und in ihrer Vermittlerfunktion von Informationen gesehen, wobei technische Medien der Wirklichkeitsverarbeitung in auditive und visuelle Medien unterschieden werden, im Fokus stehen hier jedoch digitale Medienformen des Alltags (PC, Tablet, Smartphone).

Es gilt für pädagogische Fachkräfte zu überlegen: Wie kann man den gestaltenden, reflexiven und ordnenden

www.kath-kita-bayern.de info@kath-kita-bayern.de

sowie selbst bestimmten Medienumgang fördern?

Lange Zeit zeichnete die pädagogische Zielsetzung eine Art "Bewahrpädagogik" aus, welche die Gefahren übermäßigen Medienkonsums und die Konfrontation mit nicht herkömmlichen kindlichen Welten, verhindern wollte. Immer noch ist der Diskussionsverlauf über Mediennutzung von Kindern polarisierend. Kritische Stimmen weisen auf die Risiken hin. Der Hirnforscher Gerald Hüther weist darauf hin, dass sich die Hirnentwicklung bei sehr langem Aufenthalt in virtuellen Welten verändert und Menschen daher den Bezug zur realen Welt und zu sich selbst verlieren können, was eine Sog- und Suchtwirkung zu immer mehr Konsum virtueller Realitäten führen kann. (vgl. Hüther online). Hüther spricht aber explizit von virtuellen Welten. Tatsächlich bergen diese viele Risiken mit körperlichen (Bewegungsmangel und cerebralen Veränderungen) und sozialen Folgen (Kontaktschwierigkeiten und Flucht sowie Suchtverhalten), wenn sie zu früh in der Entwicklung und zu lange im täglichen Alltag konsumiert werden.

Dennoch dürfen wir die Entwicklung der Medienkompetenz von Kindern nicht dem Zufall überlassen und müssen eine pädagogische Antwort geben. Ein pädagogischer Umgang, der die Medienrealität von Kindern ernst nimmt, muss somit einerseits zwischen den Polen des Schutzes und Bewahrens und andererseits aber auch in der Kompetenzstärkung der kindlichen Alltagsbemächtigung liegen, was bedeutet, ihnen Zugänge und Bemächtigungsstrategien im Umgang mit Medien zur Verfügung zu stellen. Die pädagogische Aufgabe – auch schon in der Kita – liegt folglich in der Begleitung der kindlichen Mediensozialisation. Dabei ist es unerheblich, ob in einer Kita die Kinder Tablet und Computer zur Verfügung haben oder nicht.

Verschiedenen Studien zu Folge (z.B. Kita Digital, Bayern 2018 oder KiTab, RLP 2016) werden Smartphones und Tablets schon von Kindern zwischen zwei und sechs Jahren in unterschiedlicher Form und mit unterschiedlichen Inhalten allein oder zusammen mit Eltern bzw. Geschwistern genutzt. Art, Dauer und Inhalte dieser Nutzung sowie die Haltung zu den Medien und ihrer Bedeutung stehen in engem Zusammenhang mit der Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Milieus der Eltern – Bildungsstand und finanzielle Ressourcen – zusammen (vgl. DIVSI U9 Studie: Kinder in der digitalen Welt 2015). Die Medienwirkung auf Kinder hängt von eigenen Vorlieben, individueller Reife, der familiären Mediennutzung und von den Interessen und medialen Vorlieben anderer Kinder ab. Medienwirkung ist also ein soziales und multifaktorielles Geschehen.

Die Einschätzung von Pro und Contra sowie des Umgangs mit digitalen Medien von Kindern im Kindergartenalter hängt aber nicht nur bei Eltern von ihren eigenen Erfahrungen und finanziellen sowie Bildungsressourcen ab. Das gilt auch für pädagogische Fachkräfte, deren Medienkompetenz sehr stark mit ihrer eigenen Mediensozialisation und ihren aktuellen Medienerfahrungen verknüpft ist (vgl. Braun 2000).



Dieter Baacke, den man als Vater einer Theorie zu Medienkompetenz bezeichnen kann, gliederte Medienkompetenz schon sehr früh in vier Dimensionen: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (vgl. Baacke 2007). Diese Dimensionen können im Sinne der Förderung von Medienkompetenz auch in Kitas bereits eine Rolle spielen. Das bedeutet Bildung mit Medien, durch Medien und über Medien.

### Kreativität und digitale Medien in der Kita

Der Umgang mit digitalen Medien wird immer mehr zu einer Kulturtechnik wie Lesen und Schreiben. Bildungsauftrag der Kita ist es, Medienkompetenz zu entwickeln. Der Umgang mit digitalen Medien wird spätestens in der Schule altersadäquat aufgegriffen. Die Kita ist nicht dazu da, Fähigkeiten im Vorfeld und im Hinblick auf Schule einzuüben, denn sie hat einen eigenständigen Bildungsauftrag. Und doch ist es eben dieser Bildungsauftrag, der die Förderung von Medienkompetenz erwartet. Dazu müssen digitale Medien als Werkzeug von Bildung und als Bildungsgegenstand verstanden werden.

Eine Dimension zur Entfaltung von Medienkompetenz ist nach Baake die Mediengestaltung: ein schöpferischer und gestalterischer Umgang mit Medien. Und hier ist die Verbindungslinie mit kreativen Prozessen zu finden: Digitale Medien, wie ein Tablet können alltagsintegriert in der Kita von den Kindern genutzt werden. Es können z.B. Fotos oder Filme gemacht, bearbeitet und wieder präsentiert werden. Man kann mit freien Zeichenprogrammen Bilder, Grafiken oder auch schon Bilderbücher selbst gestalten. Sachthemen lassen sich im Internet recherchieren und in kleinen Filmen anschauen.

Es gibt Apps, bei denen man Tierstimmen erkunden, Musik komponieren und physikalische Phänomene erproben kann. All diese Aktivitäten entsprechen kreativen und explorativen Verhaltensweisen und sind das Gegenteil von reinem Medienkonsum. Digitale Medien sind aber nicht



www.kath-kita-bayern.de info@kath-kita-bayern.de

die neuen Heilsbringer in den Medien. Malen und Gestalten lässt sich auch analog. Aber beim freien Zeichnen mit dem Tablet geht es nicht um das Malen an sich, sondern um den eigenerkundeten kompetenzorientierten Umgang mit dem Medium und dessen Erfahrung als Werkzeug und Instrument.

Aus diesem Grunde ist auch eher auf digitale Spiele, bzw. auch sogenannte Lernspiele zu verzichten, weil diese sicher ohnehin schon eher in den Familien konsumiert werden und kaum eine eigene kreative Herausforderung darstellen: Im Wesentlichen werden nur in den Grenzen des Programms bestimmte Optionen zur Verfügung gestellt und damit auch rigoros zwischen richtig und falsch unterschieden. Das ist ganz im Gegensatz zum Ansatz der Kreativitätsförderung, denn hier geht es um einen erkundenden, erprobenden und gestaltenden Umgang mit den Medien.

Kreative Prozesse können also auch mit digitalen Medien entstehen und unterstützt werden und man sollte die kreativen Potenziale und die Neugier von Kindern nutzen, um sie auf dem Weg zum Erwerb einer selbstbestimmten Medienkompetenz zu begleiten, aber euch hier gilt: Nicht



vormachen, sondern erkunden lassen – nicht instruieren, sondern begleiten – nicht konsumieren, sondern selbst gestalten – nicht lehren, sondern lernen. In diesem Sinne ist Kreativitätsförderung ein Ansatz für die digitale Mediennutzung und Medienkompetenzentwicklung der Kinder in einer Kita, der pädagogisch vertretbar ist.



#### Prof. Dr. phil. Daniela Braun

Vizepräsidentin für Lehre und Diversity Management an der Hochschule Koblenz Professorin für übergreifende Qualifikationen für Leitungskräfte im Studiengang Bildungs- und Sozialmanagement mit Schwerpunkt frühe Kindheit.

#### Literatur

Baacke, Dieter (2007): Grundlagen der Medienpädagogik, Band 1. De Gruyter Verlag, 1. Auflage, Tübingen. Braun, Daniela / Boll, Astrid / Krause, Sascha (2000): Handbuch der Kreativitätsförderung in der Kita. Herder Verlag, Freiburg im Breisgau.

Braun, Daniela (2000): Lasst die Kinder an die Maus. Wie Kinder in der Kita mit Computern umgehen. Herder Verlag, Freiburg im Breisgau.

Braun, Daniela (1999): Handbuch Kreativitätsförderung. Theorie und Praxis für die Arbeit mit Kindern. Herder Verlag, Freiburg im Breisgau

Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) (2015): DIVSI U9-Studie: Kinder in der digitalen Welt, Hamburg. (divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf abgerufen 7/2019)

**Future Skills (2018):** Das Future-Skills-Framework. (www.future-skills.net/future-skills-framework abgerufen 7/2019).

Hüther, Gerald: Im Strudel virtueller Welten (2019): Medienkonsum und Hirnentwicklung. (www.f01.th-koeln.de/imperia/md/content/personen/e.ostbomk\_fischer/im\_strudel\_virtueller\_welten.pdf abgerufen 3/2019)

iTab.rlp (2016): Modellprojekt Medienbildung mit Tablets in der Kita in Rheinland-Pfalz. KiTab.rlp 2016. (www.medienbildung.com/projekte/mec-kitarlp/kitab abgerufen 7/2019)

Reichert-Garschhammer, Eva / Becker-Stoll Fabienne et al. (2018): Kita digital. Medienkompetenez in der Frühpädagogik stärken, München (www.ifp.bayern.de/imperia/md/conent/stmas/ifp/auszug\_infodienst\_2018\_modellversuch medienkompetenz.pdf abgerufen 7/2019)