

Eingereicht als Bachelorarbeit an der Pädagogischen Hochschule Wien zum Erwerb
des Bachelor of Education in der Primarstufe am 16.08.2020

„Mein Zimmer wird zum Atelier“

**Kreativitätsförderung in der Primarstufe im Rahmen von Open
Educational Resources**

Eingereicht von

Maria ESSL

Matrikelnummer: 01308989

und

Moritz ZANGERL

Matrikelnummer: 01611450

bei

Prof. Christian BERGER, MA

Studienjahr 2020

Wir erklären eidesstattlich, dass wir die eingereichte Bachelorarbeit selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Wir erklären weiters, dass wir keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle aus gedruckten und ungedruckten Werken oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind gemäß den Regeln für wissenschaftliche Arbeiten zitiert und durch genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Die eingereichte Bachelorarbeit ist noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Wir sind uns bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

Die verantwortliche Arbeitsteilung ist in den Kapitelüberschriften nachvollziehbar: Maria Essl (ME), Moritz Zangerl (MZ).

Ich stimme zu, dass die Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Wien diese Arbeit öffentlich elektronisch und im Volltext verfügbar macht: JA

Wien, am 16.08.2020

Ort, Datum



Unterschrift

Wien, am 16.08.2020

Ort, Datum



Unterschrift

Kurzzusammenfassung

Im Jahr 2020 mussten, aufgrund der Konsequenzen von Covid-19, die Bildungseinrichtungen weltweit ihren Fokus auf Distance Learning richten. Diese abrupte Umstellung stellte für Lehrkräfte, Schüler*innen und Erziehungsberechtigte eine große Herausforderung dar.

Das Ziel dieser Arbeit ist es anhand eines Beispiels zu zeigen, wie eine Online Ressource im Bereich der „Open Educational Resources“ erstellt werden kann, die anregende Kreativimpulse für Kinder im Alter von 6-10 Jahren möglichst niederschwellig und kindgerecht zur Verfügung stellt.

Um dies zu erreichen wird zuerst der Begriff der Kreativität mit seinen eingehenden Unterpunkten durch eine hermeneutische Literaturanalyse betrachtet und die Gebiete der „OER“ und der „Creative Commons“ erläutert. Auf Basis dieser theoretischen Erkenntnisse erfolgte die Erstellung der Webseite „Mein Zimmer wird zum Atelier“, sie stellt den Schwerpunkt dieser Arbeit dar. Im weiteren Verlauf werden das inhaltliche sowie das grafische Konzept der Arbeit genauer beleuchtet.

„Mein Zimmer wird zum Atelier“ bietet fünfzehn eigens entwickelte Kreativimpulse, die für Kinder möglichst barrierefrei zur Verfügung stehen, mit wenig Materialaufwand verbunden sind und kreativitätsbildende Prozesse anregen sollen. Die Ergebnisse der Arbeit zeigen, dass durch Eigeninteresse, Recherche, Ideenreichtum und Arbeitsaufwand eine solche Ressource problemfrei entwickelt werden kann und sie einen Mehrwert für Schüler*innen, Pädagog*innen und Erziehungsberechtigte darstellt.

Abstract

Due to Covid-19 and its consequences, in 2020 educational institutions all over the world were forced to focus on distance learning. This sudden changeover was a huge challenge for teachers, students and legal guardians.

The aim of this work is to show by an example, how one can create an online resource as part of „Open Educational Resources“, which offers a low-threshold access to stimulating, creative and child-friendly impulses for children from the age six to ten.

To show this, we use a hermeneutic method to explain the term „creativity“ with all its subtopics. „Open Educational Resources“ and „Creative Commons“ get explained. The website „Mein Zimmer wird zum Atelier“ is built on the theoretical basis of these obtained findings. The website is the backbone of this work. Furthermore, one gains an insight into the content-related concept and the graphic concept of this work.

„Mein Zimmer wird zum Atelier“ offers fifteen self-developed creative impulses, which kids have easy access to. They come with a low-cost of materials and should spark creative processes. The results of this work show, that one can build such an online resource by self-interest, research, inventiveness and effort without any big problems. The website offers opportunities for students, teachers and legal guardians.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	8
1 Einleitung	9
2 Theoretischer Überblick	11
2.1 Kreativität	11
2.1.1 Der Begriff Kreativität	11
2.1.2 Notwendigkeit von Kreativitätsförderung.....	12
2.1.3 Methoden der Kreativitätsförderung	12
2.1.4 Voraussetzungen für eine kreativitätsfördernde Umgebung	13
2.1.5 Merkmale einer kreativen Persönlichkeit.....	14
2.2 Open Educational Resources (OER)	15
2.2.1 Definition	15
2.2.2 Creative Commons.....	16
3 Projektbeschreibung	17
3.1 Inhaltliches Konzept	17
3.1.1 Nutzungsrechte	17
3.2 Gestalterisches Konzept	18
3.2.1 Digitale Geräte	18
3.2.2 Farben	18
3.2.3 Illustrationen	20
3.2.4 Logo	21
3.3 Die Kreativimpulse	22
3.3.1 Formulierung der Kreativimpulse	22
3.3.2 Auswahlkriterien	24
3.4 Aufbau der Webseite.....	25
3.4.1 Startseite	25
3.4.2 Kreativimpuls (Beispielseite "Stift").....	26
3.4.3 Informationen für Erwachsene	26
3.4.4 Kontakt	26
3.4.5 Impressum & Datenschutz	26
3.5 Projektablauf	27
3.5.1 Vorbereitung.....	27
3.5.2 Recherche	27
3.5.3 Konzeptplanung	28
3.5.4 Erstellung der Webseite	28
3.5.5 Schriftliche Arbeit	28

3.5.6	Arbeitsaufteilung.....	29
3.6	Ausblick.....	30
4	Conclusio.....	31
5	Quellenverzeichnis	32
5.1	Gedruckte Quellen	32
5.2	Elektronische Quellen	32
6	Anhang.....	33

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Webdesign auf verschiedenen digitalen Geräten.....	18
Abbildung 2: Die vier Basisfarben	19
Abbildung 3: Die vier Farbpaletten	19
Abbildung 4: Illustration <i>Waldkunst</i>	20
Abbildung 5: Illustration <i>Malen zu Musik</i>	20
Abbildung 6: Logo für <i>Mein Zimmer wird zum Atelier</i>	21
Abbildung 7: Einordnung der Kreativimpulse	24
Abbildung 8: Header der Webseite.....	25

Abkürzungsverzeichnis

IBB.....	Institut für Berufsbildung
ME	Maria Essl
MZ	Moritz Zangerl
OER.....	Open Educational Resources
PH.....	Pädagogische Hochschule

Mit unserer Arbeit möchten wir uns einem Thema widmen, welches uns seit unserer Schwerpunktfestlegung an der Pädagogischen Hochschule Wien stets begleitet und für uns beide einen hohen Stellenwert hat, nämlich die Kreativitätsförderung. Als Covid-19 Österreich erreichte und sich das alltägliche Leben allmählich zu beschränken begann, stellten wir uns beide die Frage, wie Kinder weiterhin auch von zu Hause aus ohne An- und Begleitung von pädagogischen Kräften Anregungen für kreative Tätigkeiten und Übungen erhalten können. Nach vielen Ideen und Projektvorschlägen legten wir uns auf die Entwicklung einer Website fest, die ganz im Sinne der „Open Educational Resources“ stehen sollte. Es folgten viele gemeinsame Treffen, in denen wir uns beide mit der Erstellung der Kreativimpulse, deren engerer Auswahl und der Gestaltung der Webseite beschäftigten und auseinandersetzen. Auf „Mein Zimmer wird zum Atelier“ werden nun von uns erstellte und nach wissenschaftlichen Kriterien ausgewählte Kreativimpulse zur Kreativitätsförderung für Kinder der Altersgruppe 6-10 Jahre angeboten.

1 Einleitung

ME & MZ

Aktuelle pädagogische Ansätze verfolgen den Grundsatz Kindern einen Rahmen zu bieten, in dem sie sich individuell entfalten können um die Interessen und Fähigkeiten aller individuell zu fördern. Kinder sollen selbstbestimmt ihren Lernprozess mitgestalten. Ein solches pädagogisches Handeln hat die Persönlichkeit des Kindes im Fokus, mit seinen intellektuellen, emotionalen und kreativen Möglichkeiten. Die Kreativitätsförderung ist heute ein wesentlicher Bestandteil von Bildungsprozessen. (vgl. Braun 2010, S.7f)

Kreative Handlungen beeinflussen die Entwicklung von Kindern auf mehreren Ebenen: kognitiv, sozial, moralisch. Bestärkende Erlebnisse in Hinsicht auf die eigene kreative Persönlichkeit fördern eine positive Selbstwahrnehmung, Empowerment und das Herausbilden der individuellen Identität. Kinder können die Fähigkeit entwickeln, mit Problemen selbstbewusst umzugehen und diese zu lösen. (vgl. Stummer 2014, S.109f)

Kindern die Möglichkeit und den Raum für kreative Prozesse zuzugestehen, ermöglicht ihnen daher, ihr Leben eigenständig zu gestalten.

Der Begriff Kreativität wird im schulischen Kontext, aber auch im gesellschaftlichen Umfeld, häufig verwendet und thematisiert. Oft wird er falsch definiert und verstanden oder auch an unpassender Stelle verwendet. Kreativität wird vor allem mit der Beherrschung künstlerischer Techniken assoziiert und es existiert die weit verbreitete Vorstellung, dass es sich um eine Fähigkeit oder ein Talent handle, dass nur Wenigen vorbehalten sei. Diese missverstandene Auffassung führt dazu, dass die Thematik Kreativitätsförderung im alltäglichen Diskurs oft belächelt und als wenig wesentlich eingestuft wird. Wortkonstruktionen wie „verhaltenskreativ“ zeigen, dass Kinder durch unkonventionelles und kreatives Handeln oft anecken, und dadurch Kreativität negativ behaftet wird. Möchte man die Kompetenzen, Ideen und unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten von Kindern nutzen und unterstützen, ist es wesentlich, sich mit dem kreativen Potenzial von jungen Menschen auseinanderzusetzen und dessen Förderung ernst zu nehmen. (vgl. Dienstbier 2019, S.163f)

Für uns, Maria und Moritz, hat dies eine besondere Stellung in unserem pädagogischen Handeln und deswegen haben wir uns dazu entschieden, den Bereich der Kreativitätsförderung näher zu betrachten und eigene Ideen für Impulse zu entwickeln.

Im Rahmen dieser Arbeit soll beantwortet und dargestellt werden, wie Übungen zur Kreativitätsförderung ohne pädagogische Begleitung in Form von „Open Educational

Resources“ angeboten werden können. Um die genannte Fragestellung zu beantworten wird eine hermeneutische Literaturanalyse durchgeführt & eine Online-Ressource im Bereich der „Open Educational Resources“ hergestellt. Dieses Vorgehen hat zum Ziel die Thematik in ein breites theoretisches Feld einzuordnen. Dabei werden Argumentationen von verschiedenen Autor*innen verglichen und nachfolgend Widersprüche und Zusammenhänge aufgezeigt. Die hermeneutische Arbeit ist eine wesentliche Methode in der Erziehungswissenschaft. Zentraler Kern ist dabei, die Auseinandersetzung mit Literatur, diese also zu verstehen, zu deuten und zu interpretieren. (vgl. Zierer, Speck, & Moschner 2013, S19ff)

Die Zugänge aus unterschiedlichen Disziplinen sind die Grundlage für das Konzept „Mein Zimmer wird zum Atelier“. Es handelt sich um eine Sammlung von ausgewählten Kreativimpulsen zur Förderung von kreativen Kompetenzen. Die Impulse werden in Form von „Open Educational Resources“ auf einer Webseite zur Verfügung gestellt. Die Zielgruppe des Angebotes sind Kinder der Altersgruppe 6 - 10 Jahre.

Im Verlauf dieser Arbeit werden eingehend in Abschnitt 2 die Begriffe Kreativitätsförderung und „Open Educational Resources“ erklärt. Anschließend wird in Abschnitt 3 das Projekt „Mein Zimmer wird zum Atelier“ beschrieben. Es wird darauf eingegangen, welches pädagogische Konzept dem Projekt zugrunde liegt und nach welchen Kriterien die Übungen zur Kreativitätsförderung ausgewählt wurden. Weiters befindet sich hier ein Überblick zu den Inhalten der Webseite, sowie dem Aufbau der Online-Ressource. Abschließend bietet ein dokumentierter Entstehungsprozess des Projektes Einblick in die Erstellung einer „Open Educational Ressource“. In Abschnitt 4 werden die Erkenntnisse zusammengefasst und die Relevanz eines breitgefächerten Angebots im Bereich der Kreativitätsförderung betont.

2 Theoretischer Überblick

2.1 Kreativität

ME

2.1.1 Der Begriff Kreativität

Das Wort Kreativität leitet sich von dem lateinischen Wort *creare* ab, was so viel bedeutet wie: erschaffen, schaffen, erzeugen, gebären. (vgl. Stummer 2014, S. 108)

Braun (2010, S.7) definiert den Begriff im *Bildungsjournal Frühe Kindheit* folgend:

„Kreativität bezeichnet die Fähigkeit, etwas hervorzubringen. Sie ist eine Schlüsselkompetenz der menschlichen Persönlichkeit.“

Das Erschaffen von Neuem bezieht sich dabei nicht auf einen spezifischen Bereich, sondern umfasst alle Bereiche des menschlichen Daseins, wie Kultur, Soziales, zwischenmenschliche Beziehungen, Wissenschaft, Alltag, usw. (vgl. Seitz & Seitz 2012, S.22)

Kreativität ist also eine Kompetenz. Anders als oft wahrgenommen wird, verfügt jeder Mensch über diese Kompetenz. Sie beschränkt sich nicht wie nach allgemeinen Annahmen nur auf künstlerische Tätigkeiten wie Malen oder Zeichnen. Kreativität wirkt sich auf diverse Bereiche des Lebens aus und spiegelt sich demnach im Umgang mit jenen wider. Kreativ zu sein bedeutet, sich mit seiner*ihrer Umwelt, seinen*ihren Mitmenschen und seinem*ihrem Inneren in Verbindung zu setzen. Das Leben wird durch verschiedene Perspektiven betrachtet und gestaltet, man geht auf Fantasien und Empfindungen bewusst ein und entwickelt Mut, sich neuen Herausforderungen zu stellen. Man wird sich klar darüber, wo eigene Stärken liegen und baut darauf auf. Kreativität erlaubt es uns, auf seelischer sowie geistiger Ebene zu agieren und dies durch Aktionen und Handlungen auszudrücken. (vgl. Braun 2007, S.7ff)

Aktives kreatives Handeln setzt sich mit dem Vergangenen, dem Zukünftigen und dem Hier & Jetzt auseinander. Aus erlebten Ergebnissen und gewonnenen Erkenntnissen werden Eindrücke gewonnen, die künftige Handlungen beeinflussen. Diese Strukturen führen also immer wieder zu neuen Kreationen und Innovationen, die leider nicht immer positiv angenommen werden. Kreative Umsetzungen, Denkwege und Lösungsvorschläge stellen sich oft konventionellen und herkömmlichen Mustern in den Weg und beargwöhnen diese. (vgl. Dienstbier 2019, S.163)

Um vor allem in der heutigen Welt kompetent Probleme der Lebenswelt bearbeiten oder lösen zu können, braucht es kreative Denkmuster und Handlungsoptionen. Besonders Kinder sprühen nur so vor kreativem Potenzial. Ihre Methoden der Nachahmung, Imitation, ihre Offenheit, sowie ihr Spürsinn, Neugierde und blühende Fantasie lassen sie ihre Umwelt auf besondere Art und Weise erkunden. (vgl. Braun 2007, S.7ff)

Warum die Förderung jener kreativen Keime von Kindern so essenziell ist, wird im nächsten Absatz dargelegt.

2.1.2 Notwendigkeit von Kreativitätsförderung

Das Gehirn ist im Alter von 18 Jahren weitgehend ausgebildet. Deshalb sollten bereits Kleinkinder in ihrer kreativen Persönlichkeit stark gefördert werden. So wird nicht nur die linke Hirnhälfte in ihrer Entwicklung gefördert, sondern auch die rechte, affektiv agierende. Kreative Handlungen beeinflussen die Entwicklung von Kindern auf mehreren Ebenen: kognitiv, sozial, moralisch. Bestärkende Erlebnisse in Hinsicht auf die eigene kreative Persönlichkeit, fördern eine positive Selbstwahrnehmung, Empowerment und das Herausbilden der individuellen Identität. Kinder können die Fähigkeit entwickeln, mit Problemen selbstbewusst umzugehen und diese zu lösen. (vgl. Stummer 2014, S.109f)

Kindern die Möglichkeit und den Raum für kreative Prozesse zuzugestehen, ermöglicht es ihnen, ihr Leben eigenständig zu gestalten.

2.1.3 Methoden der Kreativitätsförderung

Experimentieren

Eine experimentelle Erschließung der Lebensumwelt ermöglicht Kindern ihre Erfahrungen und ihr Wissen zu erweitern. Experimente sind Versuche im Umgang mit Gegenständen, Menschen und auch mit sich selbst. In einem experimentellen Umfeld können sich Schüler*innen ausprobieren und bestärkende Erlebnisse daraus mitnehmen. (vgl. Stummer 2014, S.115)

Entdecken

Kinder entdecken Geschehnisse in ihrer Umwelt über die verschiedenen Wahrnehmungskanäle ihrer Sinne. Diese Entdeckerfähigkeit befriedigt die kindliche Neugier und bringt Stolz über gemachte Erkenntnisse und Leistungen. (vgl. Stummer 2014, S.115)

Verändern und Verfremden

Die Erfahrung, dass Dinge, Situationen, Kommunikation, Bewegung und vieles mehr veränderbar sind, ist wesentlich. Nur so können Kinder erkennen, dass ihre Lebensumwelt beeinflusst und gestaltet werden kann und sie aktiv an dieser Veränderung mitwirken können. Viele verschiedenen Varianten können zu außergewöhnlichen Ergebnissen führen. (vgl. Stummer 2014, S.116)

Erfinden

Die Fantasie lässt das Erfinden erst entstehen. Sprache, Musik und Bewegung sind ein Medium, um Gedanken und Ideen ausdrücken zu können. Das Erfinden ist wesentlicher Bestandteil des menschlichen Daseins. (vgl. Stummer 2014, S.116)

Darstellen

Das Darstellen ermöglicht Kindern ihre Gedanken, Emotionen, Fantasien und Ideen auszudrücken und für andere erkennbar zu machen. (vgl. Stummer 2014, S.116)

2.1.4 Voraussetzungen für eine kreativitätsfördernde Umgebung

Braun (2010, S.23) nennt einige pädagogische Grundsätze, die Kindern dabei helfen können, ihre eigene kreative Persönlichkeit zu entdecken und zu erweitern:

Kreativität nicht als Störfaktor begreifen: Kinder sollen gewürdigt und bestärkt werden, wenn sie neue und unerwartete Ideen entwickeln oder mit Aufgabenstellungen unkonventionell umgehen.

Kindliche Neugier aktiv unterstützen: Pädagog*innen sollen die Interessen der Schüler*innen wahrnehmen und ihnen die Möglichkeit geben, ihren Fragestellungen nachzugehen und selbständig Antworten zu finden.

Fantasievolles Spiel anregen: Fantasie ermöglicht Kindern, über Bekanntes und die Realität hinauszudenken. Sie brauchen Raum und Gelegenheiten, um die wahrgenommene Lebensumwelt mit ihrer Fantasie zu verknüpfen.

Anregendes Material bereitstellen: Kreative Prozesse kommen vor allem durch nicht vorgefertigtes und nicht zweckgebundenes Material in Gang. Bietet ein Material vielfältige und offene Handlungsformen werden Kinder dazu angeregt, eigene Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln und zu experimentieren.

Experimentierverhalten fördern: Kinder sollen vielfältige Möglichkeiten haben, ihre Umwelt selbständig zu erkunden und zu experimentieren. Sie probieren Dinge aus, prüfen ihre Annahmen und sollen Fehler machen dürfen. Sie gewinnen den Mut, Neues auszuprobieren und zu erforschen. Nur so können sie lernen, auch komplexere Problemstellungen zu lösen.

Kinder in Bewegung bringen: Die Hirnforschung hat gezeigt, dass Bewegung das Wachstum von Nervenzellen und neuronalen Verbindungen im Gehirn positiv beeinflusst. Abwechslungsreiche Aktivitäten und ausreichend Bewegung unterstützen das Kind dabei, seine Wahrnehmungen besser kognitiv zu verarbeiten und einordnen zu können. Auch hier sollten die Bewegungsanreize vielfältig und offen gestaltet sein, sodass Kinder eigene Bewegungsformen erfinden und erproben können.

Kinder glücklich machen: Sowohl der Lernprozess als auch die Möglichkeit zur kreativen Entfaltung hängen stark von den dabei empfundenen Emotionen ab. Negative Gefühle wie Angst, Druck und Stress hemmen den Lernprozess. Positive Erfahrungen und Erfolgserlebnisse motivieren Kinder zum weiteren eigenaktiven Entdecken.

2.1.5 Merkmale einer kreativen Persönlichkeit

Daniela Braun (2020, S.10) führt mehrere Merkmale einer kreativen Persönlichkeit an:

Flexibilität: Man kann sich auf neue Situationen einstellen.

Originalität: Man verfügt über ein großes Maß an ungewöhnlichen und sprühenden Ideen.

Assoziationsfähigkeit: Man verbindet zwischen Erfahrungen, Beobachtungen und früheren Erlebnissen.

Fantasie: Man entwickelt Gedankenvielfalt und Vorstellungskraft bis hin zu Utopien.

Fähigkeit zur Analyse: Man findet Hintergründe heraus, von Neugierde getrieben.

Fähigkeit zur Synthese: Man führt Einzelaspekte zu neuen Lösungen zusammen.

Der Gründer der *Schule der Fantasie* Rudolf Seitz (2012, S.40ff) erweitert diese Merkmale noch um den Begriff Sensibilität. Sie ist eine wesentliche Fähigkeit kreativer Personen, weil sie durch eine höhere Sensibilität ihre Umwelt aufmerksamer wahrnehmen und so ganz andere Erfahrungen möglich werden. Mehrere Bereiche der Sensibilität bieten die Basis für kreatives Schaffen:

Emotionale Sensibilität: Eine kreative Persönlichkeit umfasst ein weites Spektrum an Gefühlen von sehr negativ bis ausgeprägt positiv.

Problemsensibilität: Kreative Personen reagieren sensibel auf Problemsituationen. Sie erkennen schneller, wenn sich etwas nicht in seinem Gleichgewicht befindet.

Soziale Sensibilität: Im Umgang mit anderen Menschen ist eine kreative Persönlichkeit sehr aufmerksam, kann sich in andere hineinversetzen und Gefühle nachvollziehen.

2.2 Open Educational Resources (OER)

MZ

2.2.1 Definition

Der Begriff „Open Educational Resources“ wurde maßgeblich von der UNESCO geprägt und wird auf ihrer Webseite wie folgt definiert:

„Open Educational Resources (OER) sind Bildungsmaterialien jeglicher Art und in jedem Medium, die unter einer offenen Lizenz stehen. Eine solche Lizenz ermöglicht den kostenlosen Zugang sowie die kostenlose Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung durch Andere ohne oder mit geringfügigen Einschränkungen. Dabei bestimmen die Urheber selbst, welche Nutzungsrechte sie einräumen und welche Rechte sie sich vorbehalten.“ (Bildung Open Educational Resources, o.J.)

Seit dem ersten UNESCO-Weltkongress in Paris und der daraus resultierenden „Pariser Erklärung zu „OER“ im Jahr 2012 sprechen Expert*innen sich für die Förderung und Entwicklung von „OER“ aus, da eine durch sie verbundene Verbreitung von Wissen und Informationen eine Verbesserung der Bildung aller Menschen auf der Welt bedeutet. (vgl. Bildung Open Educational Resources, o.J.)

2.2.2 Creative Commons

Creative Commons revolutionieren das altertümliche „Alle Rechte vorbehalten“. Sie stellen verschiedenste Lizenzformen dar, die auf dem Urheberrecht basieren. Ihre angepasste Verwendung allerdings gibt den Lizenzgeber*innen die Freiheit, ihr bestehendes Urheberrecht zu halten, aber auch anderen zu erlauben, ihre Werke beispielsweise zu kopieren, zu verbreiten oder auf andere Art und Weise zu verwenden. Dabei geht die Anerkennung an die Urheber*innen eines Werks nicht verloren. Lizenzgeber*innen können genau bestimmen, welche Teile ihres Copyrights sie der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen wollen. Creative Commons stehen im Sinn einer weltweiten Zusammenarbeit, in der man durch die abgewandelten Lizenzrechte voneinander profitieren kann. (vgl. Mehr über die Lizenzen - Creative Commons, o.J.)

Insgesamt ergeben sich sechs verschiedene Lizenzen, die den Lizenzgeber*innen zur Verfügung stehen:

- CC BY (Namensnennung)
- CC BY-SA (Namensnennung unter gleichen Bedingungen)
- CC BY-ND (Namensnennung-Keine Bearbeitung)
- CC BY-NC (Namensnennung-Nicht kommerziell)
- CC BY-NC-SA (Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen)
- CC BY-NC-ND (Namensnennung – Nicht-kommerziell – Keine Bearbeitung)

(vgl. Mehr über die Lizenzen - Creative Commons, o.J.)

3 Projektbeschreibung

3.1 Inhaltliches Konzept

ME

Nach eingehender Befassung mit den oben genannten Bereichen erstellten wir, Maria Essl & Moritz Zangerl, in Kooperation mit der pädagogischen Hochschule Wien eine Online Ressource, welche folgenden Anspruch an sich selbst stellt: „Mein Zimmer zum Atelier“ ist eine Webseite, die fünfzehn verschiedene „Kreativimpulse“ besonders benutzerfreundlich für die Zielgruppe von Kindern im Alter von 6-10 Jahren bereithält.

Diese Impulse wurden selbstständig entwickelt, an ausgewählte Kriterien angelehnt und sie verfolgen das Ziel, Kreativitätsförderung im ursprünglichen Sinn wieder in den Fokus zu setzen. Eine Entfaltung von eigenständigem schaffendem Potenzial auf verschiedenen Ebenen und eine erweiterte kreative Wahrnehmung des alltäglichen Umfelds soll angeregt werden (vgl. Braun 2007, S. 54).

Die fertiggestellte Webseite findet man unter folgendem Link:

<https://zimmerzumatelier.phwien.ac.at>

3.1.1 Nutzungsrechte

Alle digitalen und analogen Inhalte des Projektes *Mein Zimmer wird zum Atelier* stehen unter der Lizenz *cc by-sa zimmerzumatelier*.

Durch diese Lizenzform haben Nutzer*innen die Erlaubnis Inhalte zu teilen und zu bearbeiten, auch für kommerzielle Zwecke. Das verwendete Material muss jedoch immer mit Namensnennung und dem Linzenzverweis gekennzeichnet sein. Werden Änderungen an den Inhalten vorgenommen, dürfen die entstandenen Beiträge nur unter der gleichen Lizenz des Originals verbreitet werden. Dazu dürfen keine weiteren Einschränkungen vorgenommen werden.

3.2 Gestalterisches Konzept

ME

Um die Handhabung der Webseite für Kinder möglichst einfach zu gestalten, wurde die Webseite in einem sehr minimalistischen Design konstruiert. Im Folgenden werden einige Elemente des gestalterischen Konzepts genauer erläutert.

3.2.1 Digitale Geräte

Die Webseite *Mein Zimmer wird zum Atelier* wurde so programmiert, dass sie auf verschiedenen Endgeräten abgerufen werden kann. Je nach Bildschirmgröße passen sich Textgröße und die Skalierung der Illustrationen automatisch an. Kinder können sowohl mit privaten Geräten (in der Regel Smartphones) oder an Schulcomputern arbeiten.

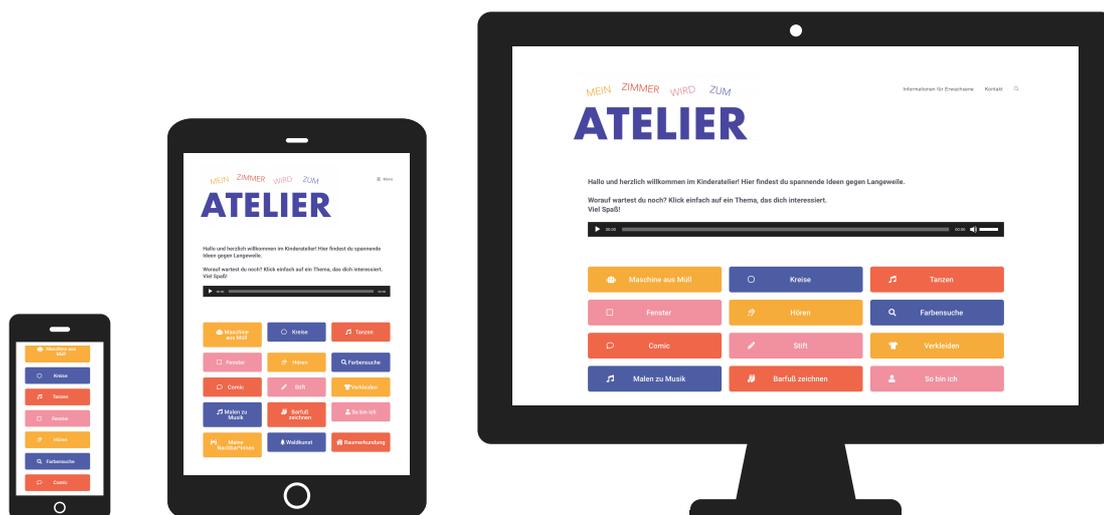


Abbildung 1: Webdesign auf verschiedenen digitalen Geräten

3.2.2 Farben

Sowohl die digitalen als auch die analogen Materialien wurden auf der Basis von vier kräftigen Grundfarben gestaltet. Um zu garantieren, dass die Farbtöne immer gleich sind, wurde mit folgenden Farbcodes gearbeitet:

- Gelb #F9AE3D
- Blau #505EA7
- Rot #EF674B
- Rosa #F193A2

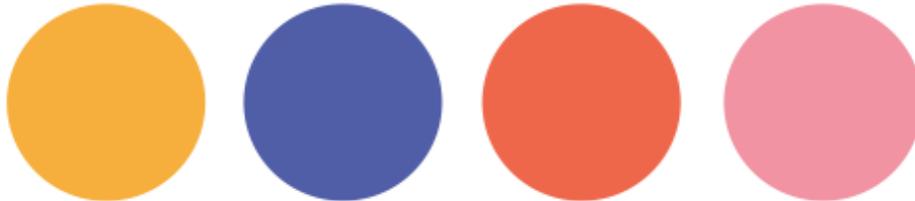


Abbildung 2: Die vier Basisfarben

Für die Erstellung der Illustrationen wurde für jede der vier Grundfarben eine Farbpalette erstellt. Dies ermöglichte eine lebendigere Gestaltung der Arbeit.

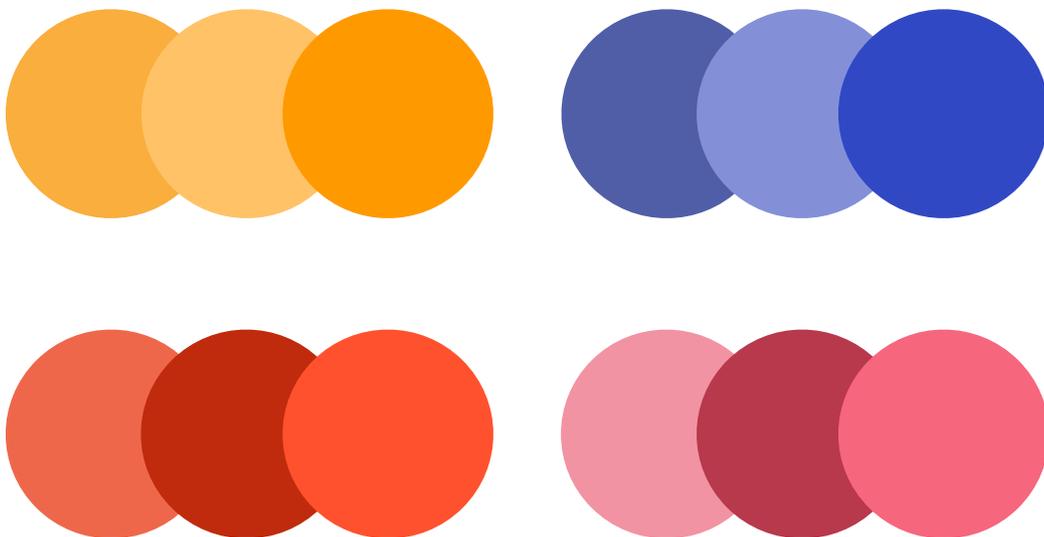


Abbildung 3: Die vier Farbpaletten

3.2.3 Illustrationen

Die Illustrationen zu den Kreativimpulsen sollen eine ästhetische Funktion erfüllen. Ihr Zweck ist, die Webseite visuell anregend zu machen und den reinen Textfluss aufzubrechen.

Durch die Illustration werden bewusst keine Vorgaben für die Ausführung der Kreativimpulse gegeben. So wird sichergestellt, dass die Kinder bei der Bearbeitung möglichst unvoreingenommen an die Aufgaben herangehen und nicht bereits ein vorgegebenes Ziel im Kopf haben.

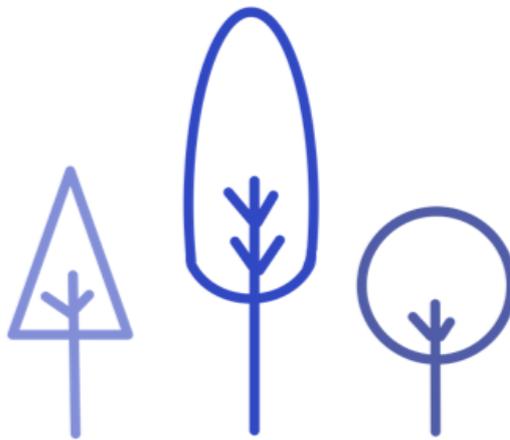


Abbildung 4: Illustration *Waldkunst*



Abbildung 5: Illustration *Malen zu Musik*

3.2.4 Logo

Das Gestaltungskonzept umfasst auch ein Logo für das Projekt *Mein Zimmer wird zum Atelier*. Auf der Webseite wurde es als Flavicon eingebaut. Ein Flavicon ist ein grafisches Merkmal zur Wiedererkennung der Webseite. Es scheint beim Aufrufen der Seite links in der Adresszeile auf.



Abbildung 6: Logo für *Mein Zimmer wird zum Atelier*

3.3 Die Kreativimpulse

ME

3.3.1 Formulierung der Kreativimpulse

Im Folgenden finden sich die konkreten Formulierungen der fünfzehn Kreativimpulse, die Kinder zum kreativen Arbeiten anregen sollen. Wir haben besonders Wert auf eine kindgerechte und gendersensible Sprache gelegt.

Maschine aus Müll

Sammele Müll und mache ihn sauber. Baue daraus eine Maschine! Überlege dir, wozu man diese Maschine benutzen könnte. Was kann sie alles?

Kreise

Welche Dinge sind rund? Zeichne alles, was dir einfällt. Wenn du keine Ideen mehr hast, schau dich in deinem Zimmer um.

Tanzen

Spiele dein Lieblingslied oder schalte das Radio ein. Tanze nur für dich, es ist ganz egal wie du dich bewegst! Kannst du eigene Tanzschritte erfinden?

Fenster

Suche dir in der Wohnung ein spannendes Fenster und setze dich mit einem Stuhl davor. Zeichne genau ab, was du siehst.

Hören

Bitte eine erwachsene Person ein Fenster zu kippen. Setze dich hin und schließe die Augen. Hör für mindestens eine Minute ganz genau hin. Schreibe oder zeichne danach auf, was du gehört hast.

Farbensuche

Suche dir eine Farbe aus, zum Beispiel deine Lieblingsfarbe! Sammele dann verschiedene kleine Gegenstände in dieser Farbe und lege sie zu einem spannenden Bild auf.

Comic

Was machst du eigentlich den ganzen Tag zuhause? Zeichne einen Comic über deinen Alltag. Es gibt verschiedene Arten von Sprechblasen! Wie diese aussehen siehst du hier.

Stift

Baue dir selbst einen gigantischen Stift. Du brauchst einen längeren Gegenstand, an dem du deinen Stift mit Klebeband oder einem Haargummi befestigen kannst. Zum Beispiel ein Lineal, einen Kochlöffel oder einen Besenstil. Lege ein Papier auf den Boden und schon kannst du wie eine Giraffe zeichnen!

Verkleiden

Frage deine Familie, ob du Kleidung von jemandem ausborgen darfst. Suche dir etwas aus, das du sonst nie anziehen würdest. Wer könntest du mit deiner neuen Verkleidung sein? Du kannst den Anderen auch ein kurzes Theaterstück vorspielen!

Malen zu Musik

Setze dich alleine in einen stillen Raum. Weiter unten auf der Seite findest du ein Lied. Hör dir die Musik gut an. Versuche den Stift auf dem Papier zu der Musik tanzen zu lassen!

Barfuß zeichnen

Nimm Klebeband und befestige ein Blatt Papier auf dem Boden. Ziehe deine Socken aus und klemme dir einen Stift zwischen die Zehen. Es kann schon los gehen!

So bin ich

Schreibe mit Bleistift deinen Namen in großen Buchstaben auf ein Blatt Papier. Überlege dir Eigenschaften, die zu dir passen. Fallen dir auch Dinge ein, die du gerne machst? Zeichne alles über dich in und um die Buchstaben!

Meine Nachbar*innen

Fast alle Menschen haben Nachbar*innen die unter, über oder neben ihnen wohnen. Was die wohl den ganzen Tag über so machen? Zeichne was dir einfällt.

Waldkunst

Gehe hinaus in die Natur. Am Waldboden findest du viele spannende Dinge. Kannst du daraus ein Kunstwerk bauen?

Raumerkundung

Schau dir dein Zimmer genau an. Welche Orte magst du besonders gern, welche nicht?
Fotografiere dich dort oder zeichne die Plätze!

3.3.2 Auswahlkriterien

Zur Auswahl der Kreativimpulse wurden die Methoden der Kreativitätsförderung nach Stummer (2014, S. 115) herangezogen:

- Experimentieren
- Entdecken
- Verändern und Verfremden
- Erfinden
- Darstellen

Die ausgewählten Kreativimpulse können jeweils mindestens zwei der fünf Kategorien zugeordnet werden.

Kreativimpuls	Methode				
	Experimentieren	Entdecken	Verändern & Verfremden	Erfinden	Darstellen
Maschine aus Müll					
Kreise					
Tanzen					
Fenster					
Hören					
Farbensuche					
Comic					
Stift					
Verkleiden					
Malen zu Musik					
Barfuß zeichnen					
So bin ich					
Meine Nachbar*innen					
Waldkunst					
Raumerkundung					

Abbildung 7: Einordnung der Kreativimpulse

3.4 Aufbau der Webseite

MZ

Die Online Ressource „Mein Zimmer wird zum Atelier“ unterliegt gewissen Ansprüchen, welche für uns beide sehr wichtig und entscheidend sind: Sie ist kindgerecht aufgebaut und minimalistisch gestaltet. Es soll Kindern möglich sein, sich auf der Webseite ohne Hilfe von erwachsenen Bezugspersonen zurechtzufinden. Die Besonderheiten, Funktionsweisen und Details der Webseite werden nachfolgend erläutert:

3.4.1 Startseite

Sobald die Seite aufgerufen wird, gelangt man auf die Startseite. Auf ihr befindet sich im oberen Bereich der Header von „Mein Zimmer wird zum Atelier“, welcher gleichzeitig als „Homebutton“ fungiert. Klickt man auf das Logo, gelangt man umgehend wieder auf die Startseite. Das Menü rechts vom Logo bietet Verlinkungen zu den zwei Unterseiten „Kontakt“ und „Informationen für Erwachsene“ sowie eine Suchfunktion. Direkt darunter eingebaut ist ein Text, welcher die Besucher*innen der Webseite willkommen heißt und ihre Funktionsweise kurz erklärt. Der Text wird ebenfalls als Audio Datei angeboten. Im Mittelteil findet man fünfzehn farbige Buttons, die jeweils mit einem Kreativimpuls verbunden sind. Sie stellen das Hauptelement von „Mein Zimmer wird zum Atelier“ dar. Auf einem Button steht der dazugehörige Name der Übung und ein passendes Symbol dazu. Der „Footer 1“ (vorletzte Ebene) ist versehen mit einer Verlinkung zu „Impressum & Datenschutz“ und im „Footer 2“ (letzte Ebene) zeigt sich die Creative Common Lizenz CC BY-NC. Egal auf welcher Seite man sich von „Mein Zimmer wird zum Atelier“ befindet, „Header“, „Menü“, „Footer 1“ und „Footer 2“ bleiben immer sichtbar an gleicher Stelle verankert.



MEIN ZIMMER WIRD ZUM
ATELIER

Abbildung 8: Header der Webseite

3.4.2 Kreativimpuls (Beispielseite "Stift")

Klickt man auf der Startseite auf einen Button der Kreativimpuls, so gelangt man zu der dazugehörigen Seite. Alle Seiten der Impulse sind nach dem gleichen Schema aufgebaut: Als Überschrift fungiert der Name der jeweiligen Übung, darunter findet man einen Erklärungstext der Aufgabe samt Audio Spur. Der Mittelteil zeigt eine anregende Grafik der jeweiligen Aufgabe. Der grüne Button mit der Aufschrift „Ausdrucken“ verlinkt die Übung in PDF-Form, welches sich per Klick in einem neuen Tab öffnen lässt.

3.4.3 Informationen für Erwachsene

Dieser Punkt des Menüs bringt Besucher*innen auf eine Seite, welche die Auswahl der Impulse thematisiert und den Begriff der Kreativität erläutert. Es wird eine kleine Übersicht geboten, welche erklärt, welche Motivation & Ambition hinter der Online Ressource steht.

3.4.4 Kontakt

Der zweite Punkt des Menüs führt auf eine Seite, auf der die Mailadresse zimmerzumatelier@gmail.com für etwaige Kontaktwünsche in Form eines Bildes abgebildet ist. Die Adresse wird nicht auf Textebene dargestellt, um missbräuchlichen Gebrauch des Kontaktfeldes vorzubeugen.

3.4.5 Impressum & Datenschutz

Diese im „Footer 1“ verlinkte Seite öffnet sich in einem neuem Tab. Sie gibt Datenschutzrichtlinien, Vertretungspersonen & Mitwirkende der Webseite, Kontaktoptionen und Lizenz wieder.

3.5 Projektablauf

MZ

3.5.1 Vorbereitung

Im ersten Schritt war es notwendig abzuklären, ob es möglich ist, ein kreatives praktisches Projekt im Rahmen der Bachelorarbeit an der Pädagogischen Hochschule Wien durchführen zu können. Nach Rücksprache mit einigen Kontaktpersonen bekamen wir schlussendlich die Bewilligung dafür. Es war uns von Anfang an klar, dass wir gemeinsam praktisch etwas erarbeiten wollten, von dem vor allem Kinder einen Nutzen ziehen können. Nach einigen Teambesprechungen war die Idee zu „Mein Zimmer wird zum Atelier“ geboren. Unser Betreuer der Bachelorarbeit MA. Prof. Berger Christian versorgte uns reichlich mit hilfreichem Input, Informationen und Feedback bezüglich der Erstellung einer Webseite und gemeinsam gestalteten wir die grundlegende Konzeptidee von „Mein Zimmer wird zum Atelier“.

3.5.2 Recherche

Wir setzten uns mit den beiden Themenbereichen Kreativitätsförderung und „Open Educational Resources“ umfassend auseinander. Neben der Literaturrecherche führten wir Gespräche mit Expert*innen aus dem Schwerpunkt „Kreativität“. Von Ihnen kamen weitere Anregungen und Tipps für die Auswahl der Kreativimpulse. Für die didaktische Umsetzung kontaktierten wir mehrere Pädagog*innen einer Volksschule im achten Wiener Gemeindebezirk. Die Lehrpersonen kommunizierten uns ihre Vorstellungen bezüglich der Nutzung und didaktischen Umsetzung der Webseiteninhalte. Abschließend analysierten wir das bereits vorhandene digitale und analoge Angebot im Bereich der Kreativitätsförderung für die Altersgruppe 6-10. Wir stellten fest, dass zwar ein breites Angebot in diesem Bereich existiert, dass aber wenig kostenlose und hochwertige Materialien angeboten werden.

Von der Pädagogischen Hochschule Wien bekamen wir eine WordPress-Domain zur Verfügung gestellt, mit der wir unsere Webseite erstellen konnten. Da wir beide in diesem Bereich fachfremd waren, mussten wir einen großen Aufwand betreiben, um uns die Grundlagen von WordPress autodidaktisch anzueignen.

3.5.3 Konzeptplanung

Auf Basis unserer theoretischen Recherche legten wir die Auswahlkriterien für die Kreativitätsimpulse fest. Anhand dieser Kriterien entwickelten wir mehrere Impulse, aus denen wir schließlich fünfzehn für die Webseite auswählten. Durch die Auswirkungen von Covid-19 mussten viele Wiener Volksschulen auf das Prinzip des „Distance Learning“ umstellen. Diesen beschränkten Zeitrahmen nutzten wir, um einer Wiener Volksschule (ca. 200 Schüler*innen) einige der Übungen zur Verfügung zu stellen. Die Kreativimpulse wurden den Lehrpersonen vor Ort in digitaler und gedruckter Form angeboten. Von allen Schulstufen erhielten wir erfreuliches Feedback: die Impulse wurden positiv wahrgenommen.

3.5.4 Erstellung der Webseite

Wir einigten uns auf eine simple und minimalistische Struktur der Webseite, sodass diese für die Zielgruppe (Kinder im Alter von 6-10 Jahren) perfekt geeignet ist. Jeder von uns ausgewählte Kreativimpuls wurde mit einem kindgerechten Anleitungstext und einer passenden Grafik versehen. Zusammengefügt in PDF-Form wurden die Impulse simpel und übersichtlich auf der Webseite durch eine Downloadfunktion bereitgestellt. Nachdem diese endgültigen Anreize erstellt waren, kontaktierten wir einen befreundeten Germanisten. Er half uns dabei, etwaige Missinterpretationen von Angaben zu vermeiden und wies uns auf einige stilistische und orthografische Fehler hin. Damit auch Kinder der GS 1, die noch nicht lesen können, die Angaben der Kreativimpulse erfassen können, initiierten wir die Vertonung der Aufgaben. Es wurde ein Treffen mit einer Schauspielerin mit Sprechausbildung und einem Tontechniker im Soundkonstrukt Studio organisiert. Nachdem die Texte aufgenommen wurden, bekamen die Audiospuren ein professionelles „Mixing“ und wir bauten die fertigen Tonspuren passend auf der Webseite ein. Wir passten weitere Inhalte an, letzte Unterseiten wurden erstellt.

3.5.5 Schriftliche Arbeit

Nachdem die Webseite fertiggestellt wurde, widmeten wir uns dem Verfassen des schriftlichen Projektkonzepts.

3.6 Ausblick

MZ

Das Projekt „Mein Zimmer wird zum Atelier“ beruht momentan auf einer Basis, die keine tiefgehende Betreuung verlangt. Die Wartung wird von der Pädagogischen Hochschule durchgeführt, wir kümmern uns um Kontaktaufnahmen durch die Mailadresse: zimmerzumatelier@gmail.com. Davon ausgehend wird die Webseite nun zusammen mit ihren Inhalten von uns an Lehrpersonen, Kolleg*innen & Eltern weitergegeben. Die Bewerbung erfolgt über diverse Online-Plattformen für Pädagog*innen. Das von Ihnen kommende Feedback und die Rückmeldungen von den Kindern bezüglich der ausgewählten Übungen sind essenziell für die Zukunftsperspektiven von „Mein Zimmer wird zum Atelier“. Es gab und gibt fortführende Pläne für die Webseite. Durch die Rahmenbedingungen und die zeitlichen Vorgaben einer Bachelorarbeit an der Pädagogischen Hochschule Wien hielten wir selbsterklärend die Funktionen der Seite simpel und überschaubar. Funktionserweiterungen der Webseite durch beispielsweise ein Kontaktforum oder eine Werk-Upload Einbindung sind vorstellbar. Ebenso wäre die Langlebigkeit der Übungen durch eine Printausgabe (Buch) mit mehreren, noch vielseitigeren Übungen mit Dokumentationsmöglichkeiten äußerst spannend.

Die Projektidee entstand zwar im Rahmen von „Distance Learning“, jedoch sind wir der Ansicht, dass die Übungen der Kreativitätsförderung nicht nur in diesem Bereich einsetzbar sind. Sie bieten ein weiteres Angebot für die Freizeitgestaltung von Schüler*innen, können neue Eindrücke & Ideen liefern für interessierte Eltern / Erziehungsberechtigte und Pädagog*innen unterstützen, welche fachfremd unterrichten.

4 Conclusio

ME & MZ

Mit dieser Arbeit wurde versucht darzustellen, wie eine Online Ressource im Bereich der „Open Educational Resources“ hergestellt werden kann, um Kindern im Alter von 6-10 Jahren möglichst niederschwellig einen Zugang zu kreativitätsfördernden Impulsen bieten zu können. Es zeigte sich, dass durch eingehende Befassung mit einem „Content-Management-System“ wie WordPress stabile Grundstrukturen einer Webseite entwickelt werden können. Kindgerechte Inhalte, anregende Ideen und didaktische Überlegungen geben der Webseite einen Mehrwert und eine besondere Note. Ziel war es von Anfang an, kreative Impulse breitgefächert und möglichst barrierefrei anzubieten. Das zusammengefasste Angebot der fünfzehn Kreativimpulse legt Grundsteine für weitere individuelle kreative Entfaltungsmöglichkeiten in verschiedensten Bereichen und Situationen des Alltagslebens. Kreativ zu leben beeinflusst maßgeblich die Entwicklung der Persönlichkeit und muss wieder fokussierter im schulischen Bereich wahr und ernst genommen werden. In Zeiten des Internets und der globalen Vernetzung und den damit verbunden Möglichkeiten stellen „Open Educational Resources“ ein zentrales Element der Bildung von Morgen dar und müssen vermehrt eingesetzt, bearbeitet und entwickelt werden. Durch den gegenseitigen Austausch von Wissen & Bildungsmaterial profitieren Lernende & Lehrende. Diese Arbeit bietet detaillierte, chronologische Einzelschritte, Hintergrundinformationen und Erklärungen, welche verdeutlichen, dass und wie man durch Willen, Ideenreichtum und Arbeitsaufwand modern angebotenes & unkonventionelles Bildungsmaterial herstellen kann.

5 Quellenverzeichnis

5.1 Gedruckte Quellen

Braun, D. (2010). Bildungsjournal Frühe Kindheit. Kreativität & Spielen. Berlin, Deutschland: Cornelsen.

Braun, D. (2007). Handbuch der Kreativitätsförderung. Freiburg, Deutschland: Herder.

Danner, H. (2006). Methoden geisteswissenschaftlicher Pädagogik: Einführung in Hermeneutik, Phänomenologie und Dialektik. München, Deutschland: Ernst Reinhardt Verlag.

Dienstbier, A. (2019). Kinder, Kunst und Kompetenzen: Kreatives Gestalten in der Sozialpädagogik (überarbeitete und er Aufl.). Hamburg, Deutschland: Handwerk + Technik GmbH.

Seitz, Marielle, & Seitz, Rudolf (2012). Schulen der Phantasie. Lernen braucht Kreativität. Seelze, Deutschland: Kallmeyer in Verbindung mit Klett Friedrich Verlag.

Stummer, Birgitta (2014). Rhythmisch-musikalische Erziehung. Bewegung erklingt - Musik bewegt (3. Aufl.). Wien, Österreich: Manz Verlag.

Zierer, K., Speck, K., & Moschner, B. (2013). Methoden erziehungswissenschaftlicher Forschung. München, Deutschland: Ernst Reinhardt Verlag.

5.2 Elektronische Quellen

Bildung Open Educational Resources. (o. J.). Abgerufen 7. Juli 2020, von <https://www.unesco.de/bildung/open-educational-resources>

Mehr über die Lizenzen - Creative Commons. (o. J.). Abgerufen 7. Juli 2020, von <https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>

6 Anhang

Arbeitsimpulse als Printversion

MALEN ZU MUSIK

Setze dich alleine in einen stillen Raum. Such dir ein Lied aus, das du magst. Hör dir die Musik gut an. Versuche den Stift auf dem Papier zu der Musik tanzen zu lassen!



TANZEN

Spieler dein Lieblingslied oder schalte das Radio ein. Tanze nur für dich, es ist ganz egal wie du dich bewegst! Kannst du eigene Tanzschritte erfinden?

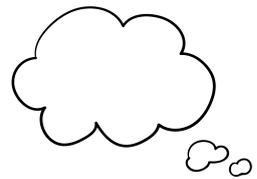
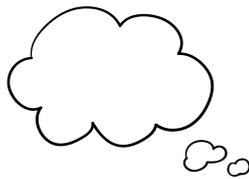
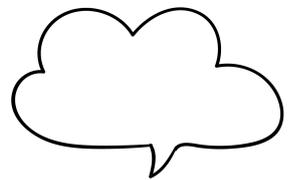
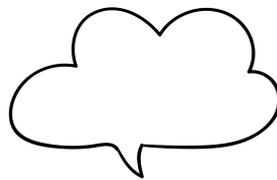
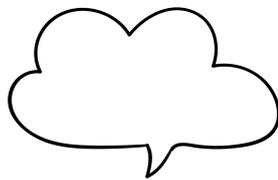
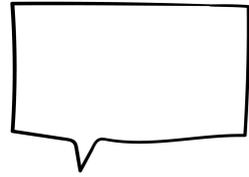
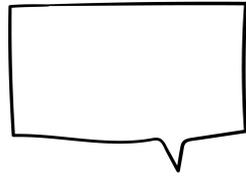
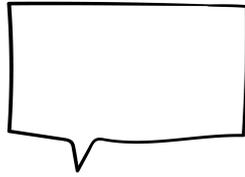
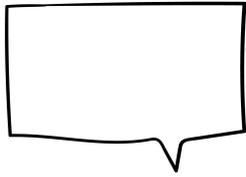


COMIC

Was machst du eigentlich den ganzen Tag zu Hause? Zeichne einen Comic über deinen Alltag. Auf der nächsten Seite findest du Sprechblasen zum Ausschneiden und Aufkleben.

A large rectangular frame divided into six empty panels by a thick grey border. The panels are arranged in three rows and two columns. Each panel is intended for a drawing or scene from a comic strip.

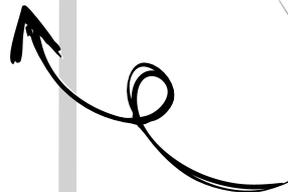
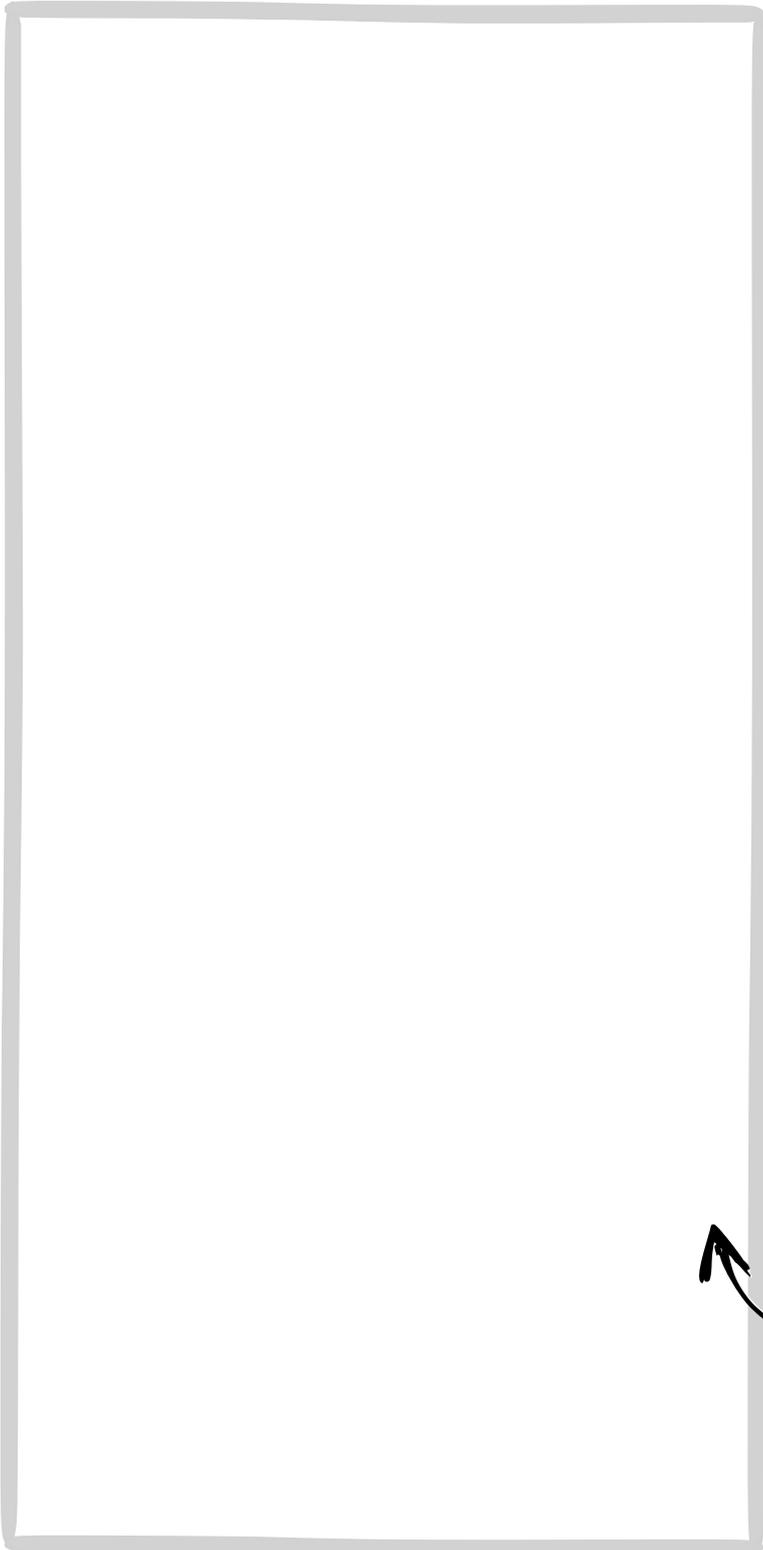
**SPRECHBLASEN ZUM
AUSSCHNEIDEN UND AUFKLEBEN**



Das sind Gedankenblasen. Du verwendest sie für Gedanken deiner Comic-Figuren.

VERKLEIDEN

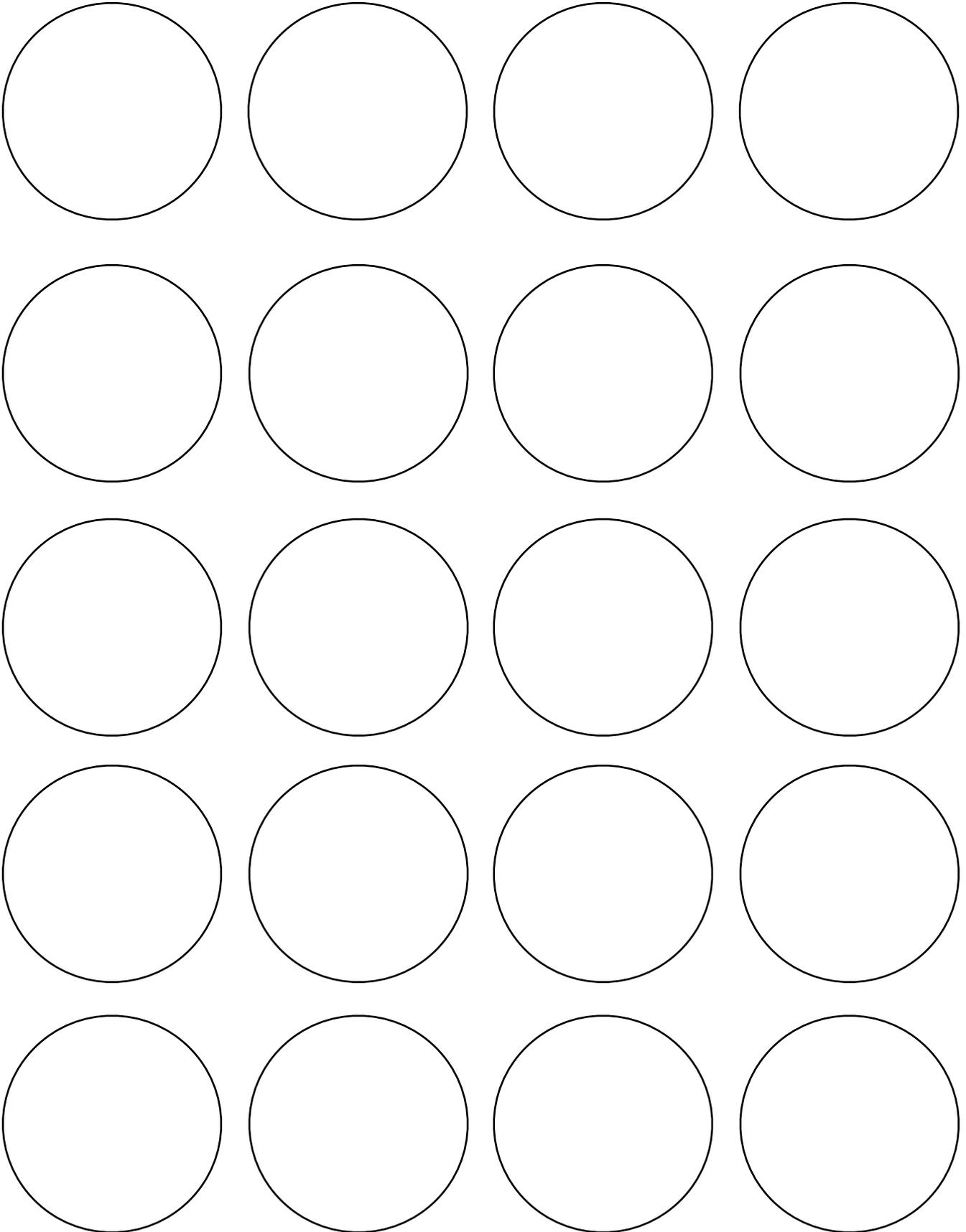
Frage deine Familie, ob du Kleidung von jemandem ausborgen darfst. Suche dir etwas aus, das du sonst nie anziehen würdest. Wer könntest du mit deiner neuen Verkleidung sein? Du kannst den Anderen auch ein kurzes Theaterstück vorspielen.



**SO HABE ICH
MICH VERKLEIDET**

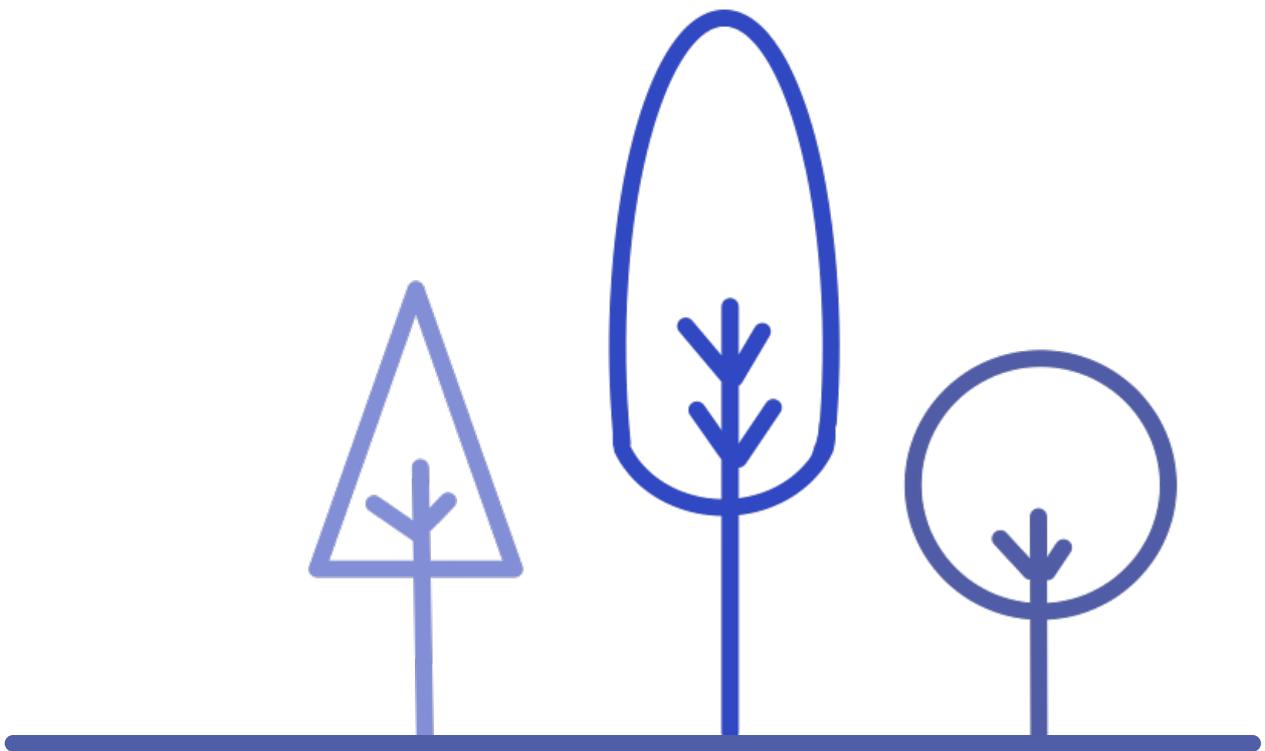
KREISE

Welche Dinge sind rund? Zeichne alles, was dir einfällt. Wenn du keine Ideen mehr hast, schau dich in deinem Zimmer um.



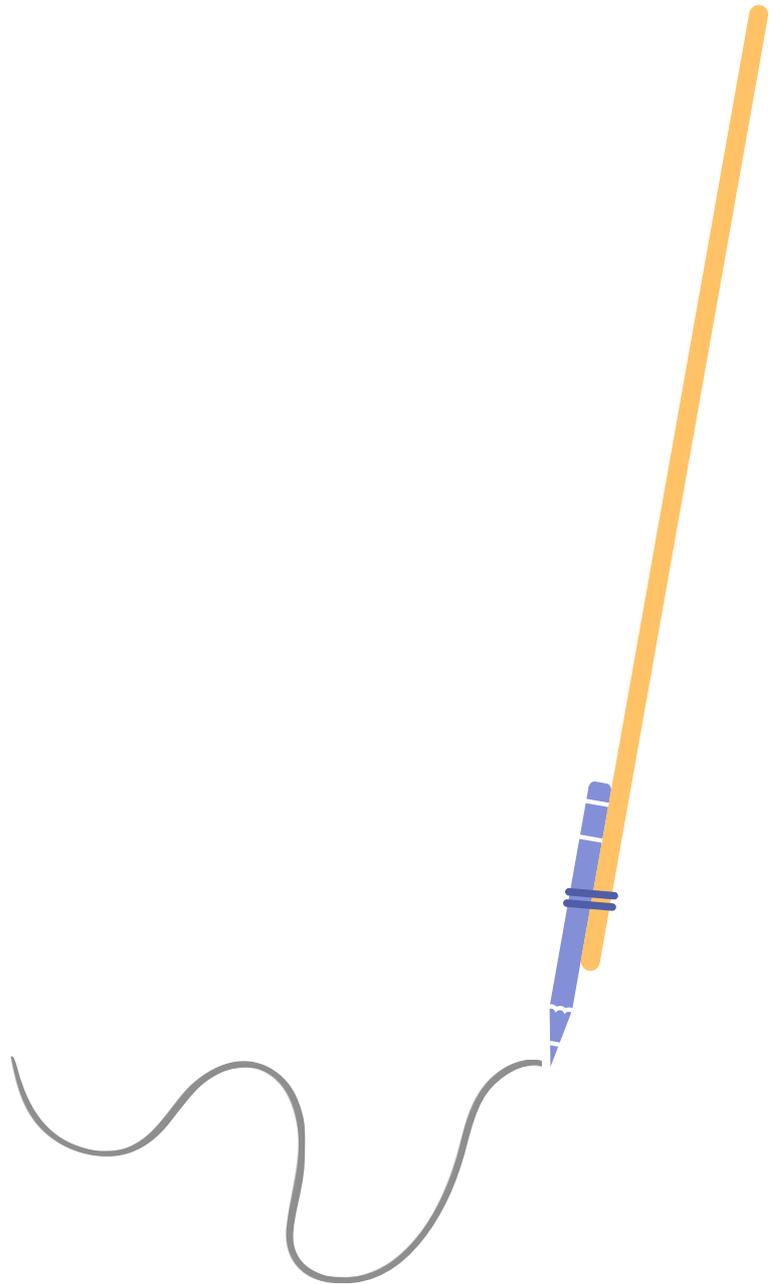
WALDKUNST

Gehe hinaus in die Natur. Am Waldboden findest du viele spannende Dinge. Kannst du daraus ein Kunstwerk bauen?



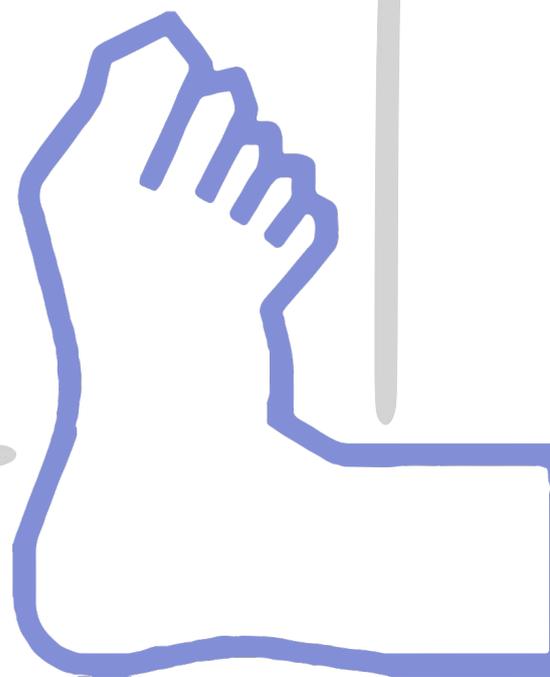
STIFT

Baue dir selbst einen gigantischen Stift. Du brauchst einen längeren Gegenstand, an dem du deinen Stift mit Klebeband oder einem Haargummi befestigen kannst. Zum Beispiel ein Lineal, einen Kochlöffel oder einen Besenstil. Lege ein Papier auf den Boden und schon kannst du wie eine Giraffe zeichnen.



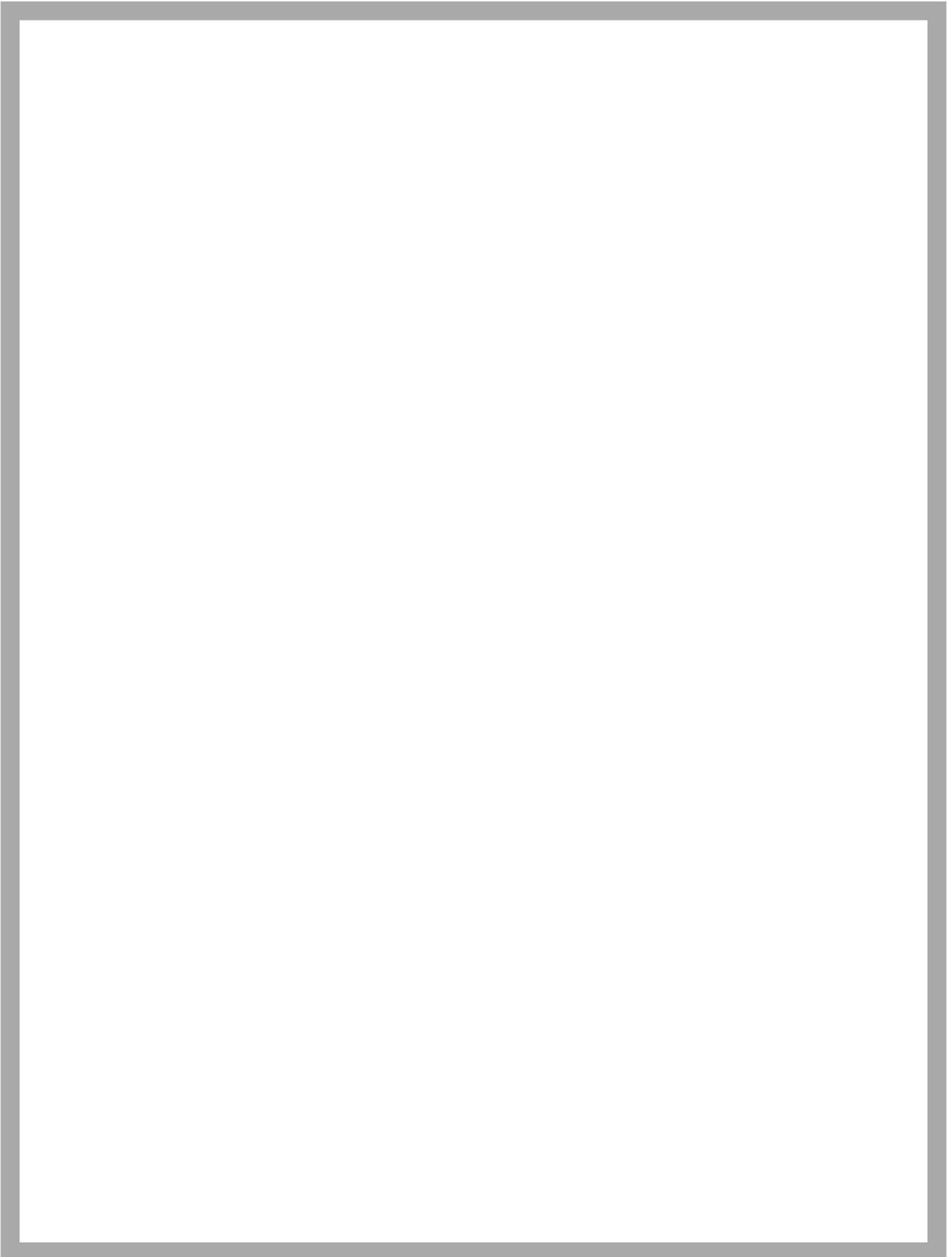
BARFUSS

Nimm Klebeband und befestige ein Blatt Papier auf dem Boden. Ziehe deine Socken aus und klemme dir einen Stift zwischen die Zehen. Es kann schon los gehen!



FENSTER

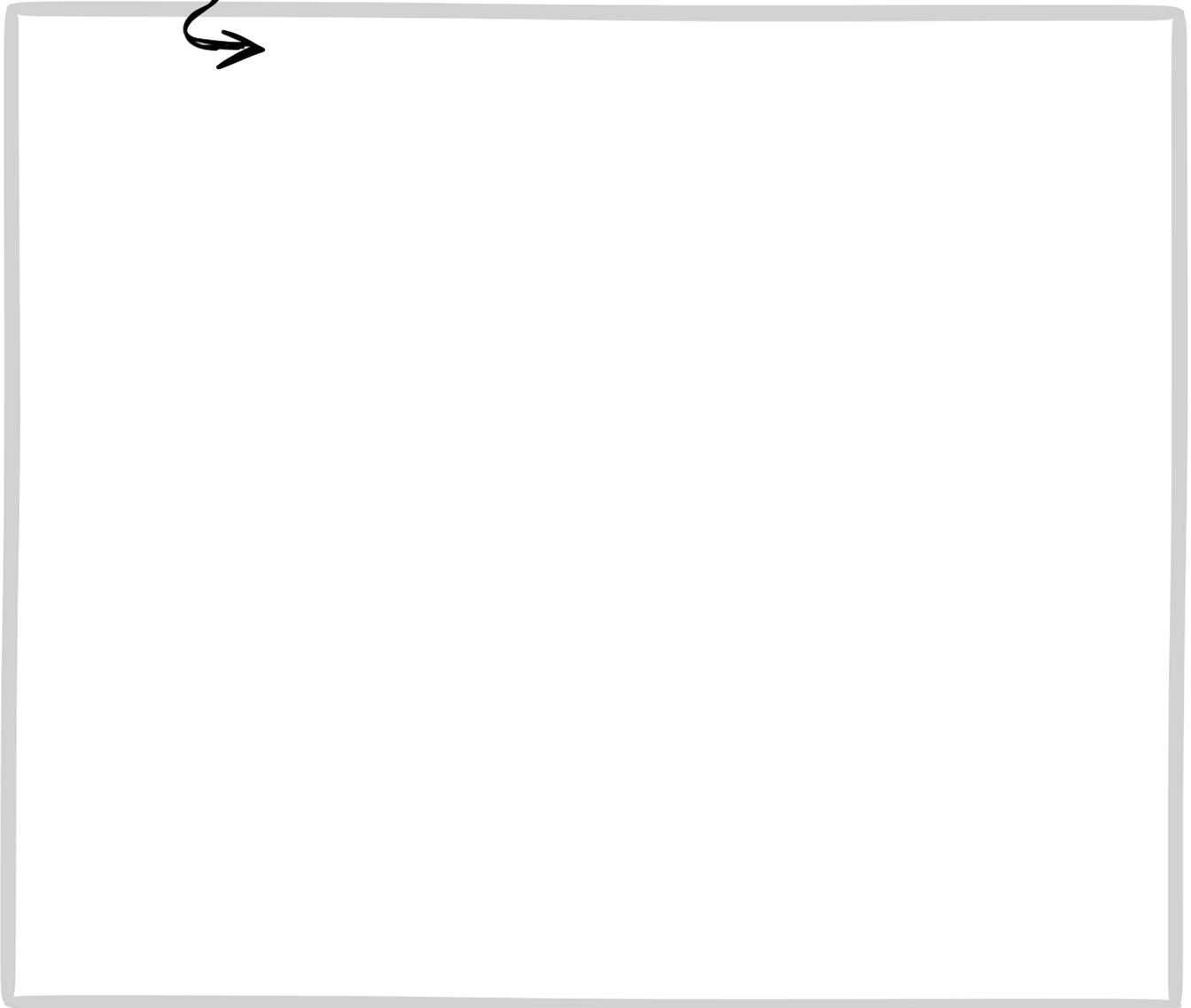
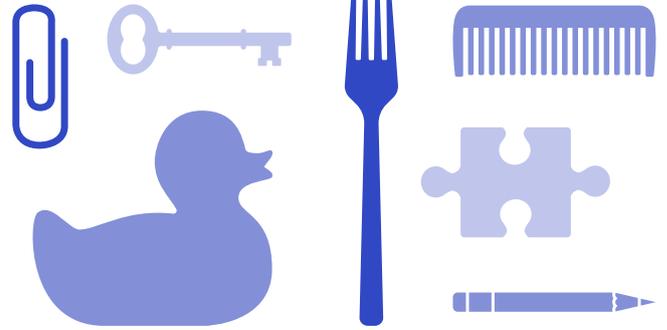
Suche dir in der Wohnung ein spannendes Fenster und setze dich mit einem Stuhl davor. Zeichne genau ab, was du siehst.



FARBEN

Suche dir eine Farbe aus, zum Beispiel deine Lieblingsfarbe. Sammle dann verschiedene kleine Gegenstände in dieser Farbe und lege sie zu einem spannenden Bild auf.

DIESE GEGENSTÄNDE HABE
ICH GEFUNDEN

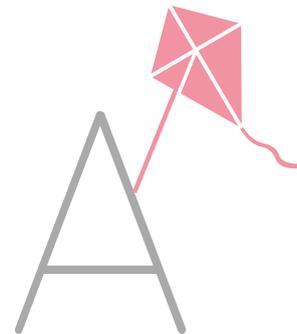
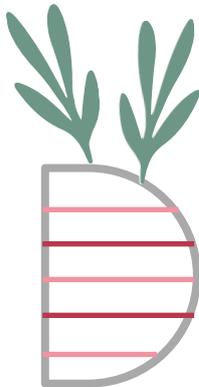


SO BIN ICH

Schreibe mit Bleistift deinen Namen in großen Buchstaben auf ein Blatt Papier. Überlege dir Eigenschaften, die zu dir passen. Fallen dir auch Dinge ein, die du gerne machst? Zeichne alles über dich in und um die Buchstaben.

HIER SIEHST DU, WIE IDA DAS MIT IHREM NAMEN GEMACHT HAT

Sie hat ganz viele Pflanzen bei sich im Zimmer.

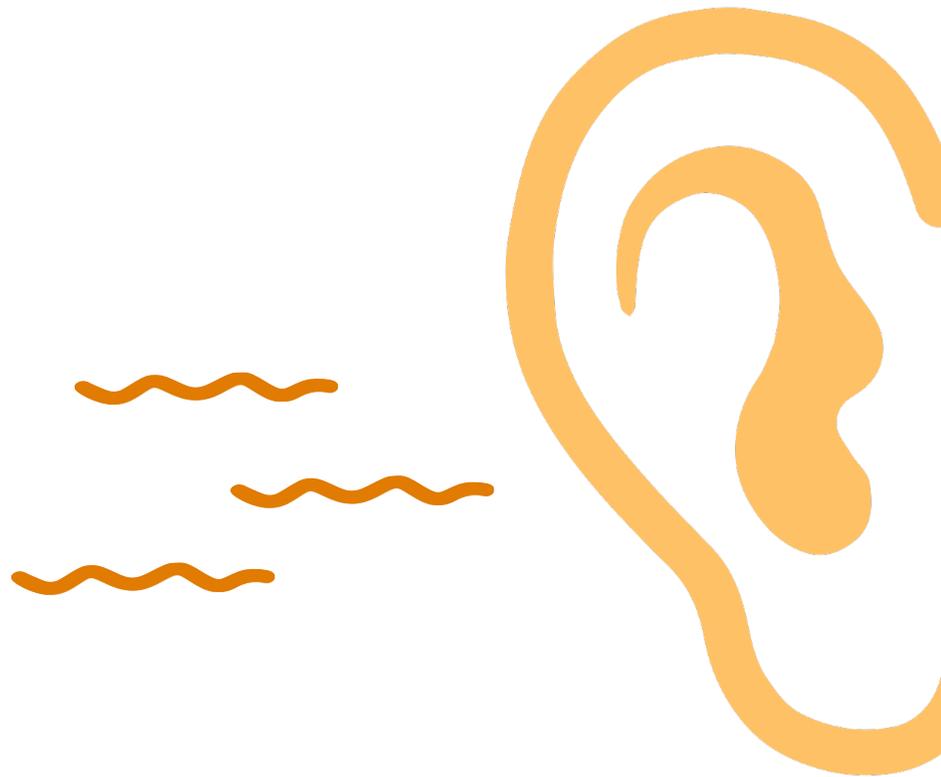


Ida arbeitet in einer Autowerkstatt.

Am liebsten ist sie in den Bergen.

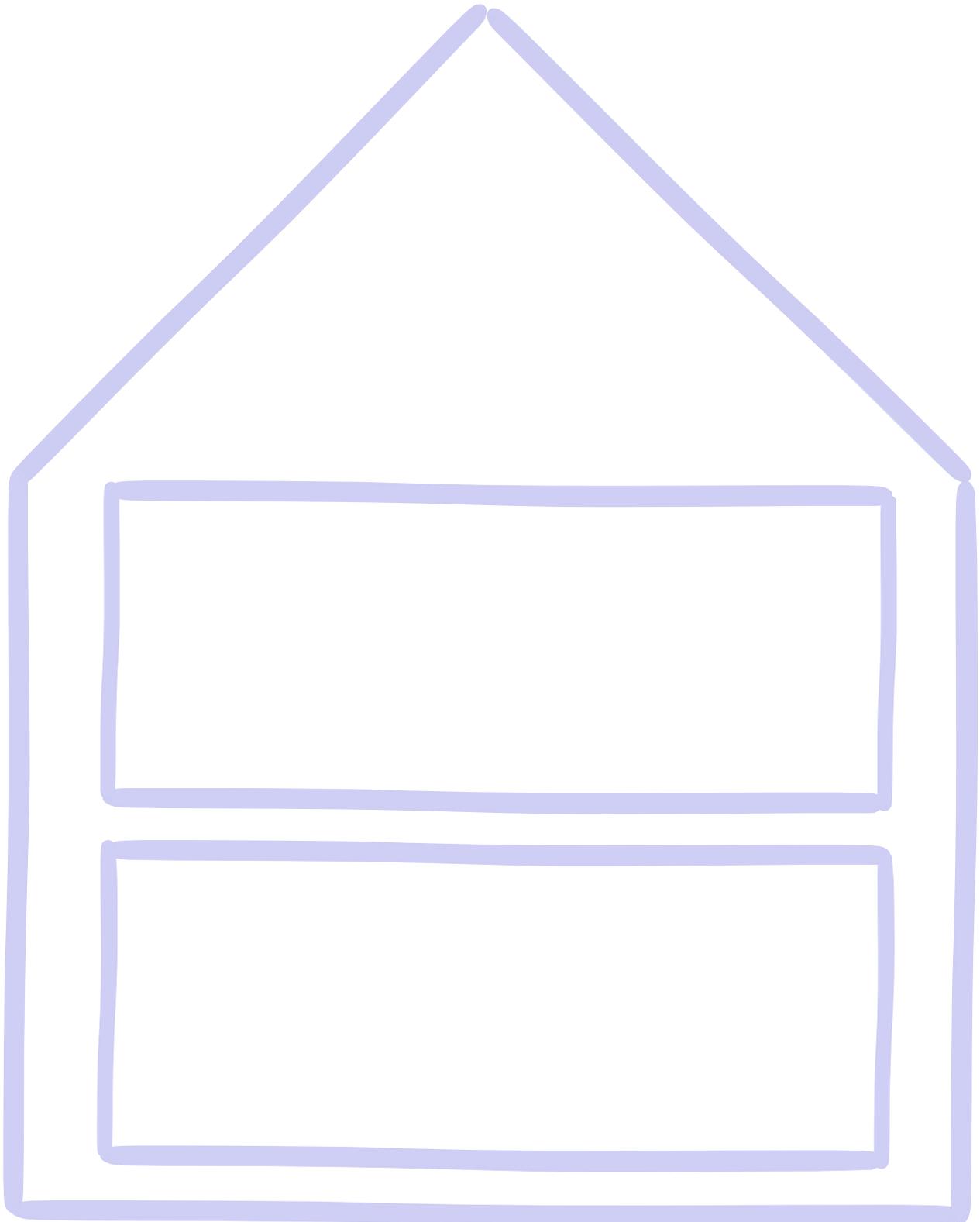
HÖREN

Bitte eine erwachsene Person ein Fenster zu kippen. Setze dich hin und schließe die Augen. Hör für mindestens eine Minute ganz genau hin. Schreibe oder zeichne danach auf, was du gehört hast.



NACHBAR* INNEN

Fast alle Menschen haben Nachbar*innen die unter, über oder neben ihnen wohnen. Was die wohl den ganzen Tag über so machen? Zeichne was dir einfällt.



MASCHINE

Samme Müll und mache ihn sauber.
Baue daraus eine Maschine!
Überlege dir, wozu man diese Maschine
benutzen könnte. Was kann sie alles?

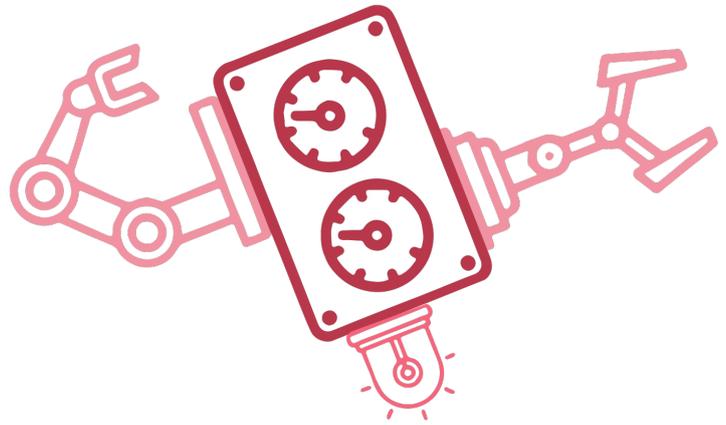


FOTO ODER ZEICHNUNG
DEINER MASCHINE



RAUM- ERKUNDUNG

Schau dir dein Zimmer genau an. Welche Orte magst du besonders gern, welche nicht? Fotografiere dich dort oder zeichne die Plätze!

MEIN LIEBLINGSORT



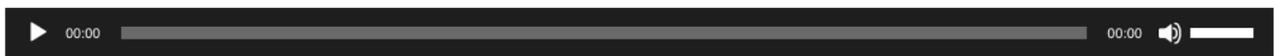
Screenshots der Webseite

MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#) [Kontakt](#) 

Hallo und herzlich willkommen im Kinderatelier! Hier findest du spannende Ideen gegen Langeweile.

Worauf wartest du noch? Klick einfach auf ein Thema, das dich interessiert. Viel Spaß!



- | | | |
|---|---|---|
|  Maschine aus Müll |  Kreise |  Tanzen |
|  Fenster |  Hören |  Farbensuche |
|  Comic |  Stift |  Verkleiden |
|  Malen zu Musik |  Barfuß zeichnen |  So bin ich |
|  Meine Nachbar*innen |  Waldkunst |  Raumerkundung |



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)

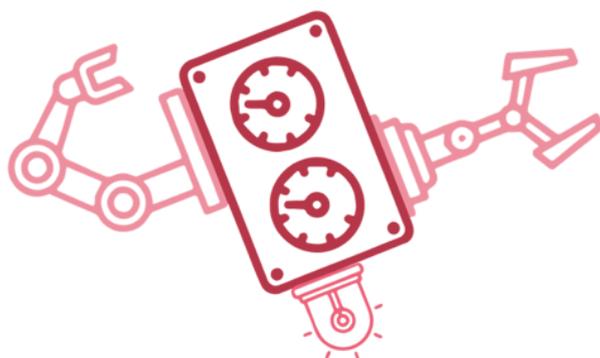


Maschine aus Müll

[Home](#) > [Maschine aus Müll](#)

Samble Müll und mache ihn sauber. Baue daraus eine Maschine!

Überlege dir, wozu man diese Maschine benutzen könnte. Was kann sie alles?



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

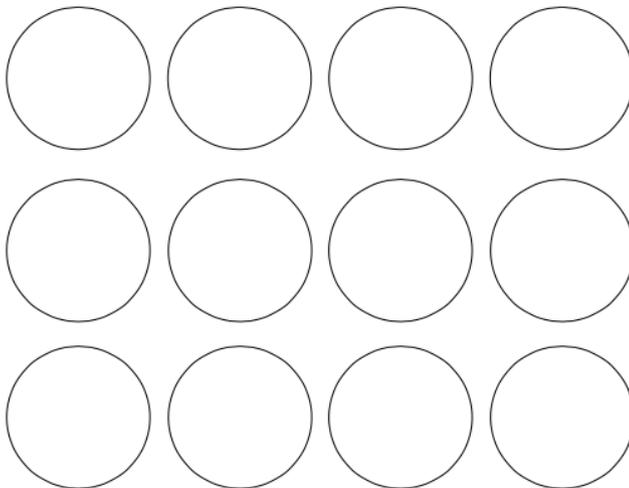
[Kontakt](#)



Kreise

[Home](#) > [Kreise](#)

Welche Dinge sind rund? Zeichne alles, was dir einfällt. Wenn du keine Ideen mehr hast, schau dich in deinem Zimmer um.



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Tanzen

[🏠 > Tanzen](#)

Spiele dein Lieblingslied oder schalte das Radio ein. Tanze nur für dich, es ist ganz egal wie du dich bewegst! Kannst du eigene Tanzschritte erfinden?



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

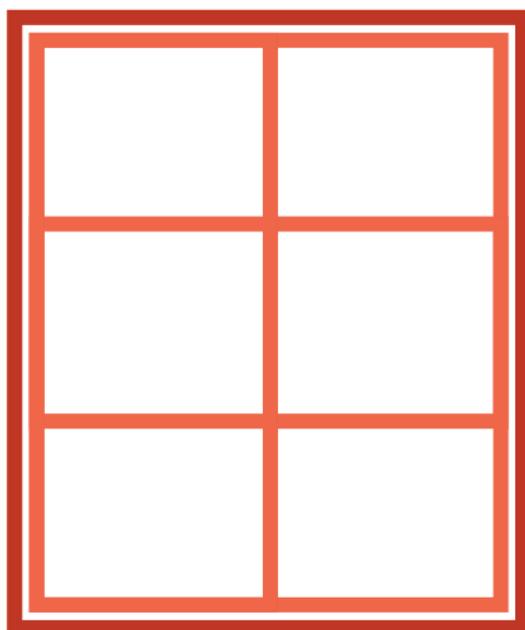
[Kontakt](#)



Fenster

[Home](#) > [Fenster](#)

Suche dir in der Wohnung ein spannendes Fenster und setze dich mit einem Stuhl davor. Zeichne genau ab, was du siehst.



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Hören

[Hören](#)

Bitte eine erwachsene Person ein Fenster zu kippen. Setze dich hin und schließe die Augen. Hör für mindestens eine Minute ganz genau hin. Schreibe oder zeichne danach auf, was du gehört hast.



[Ausdrucken](#)

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)

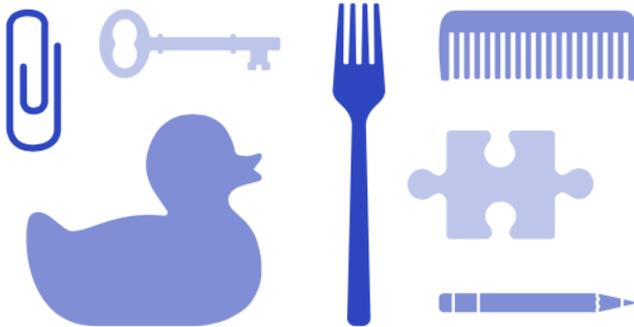


Farbensuche

[🏠 > Farbensuche](#)

Suche dir eine Farbe aus, zum Beispiel deine Lieblingsfarbe!

Sammele dann verschiedene kleine Gegenstände in dieser Farbe und lege sie zu einem spannenden Bild auf.



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

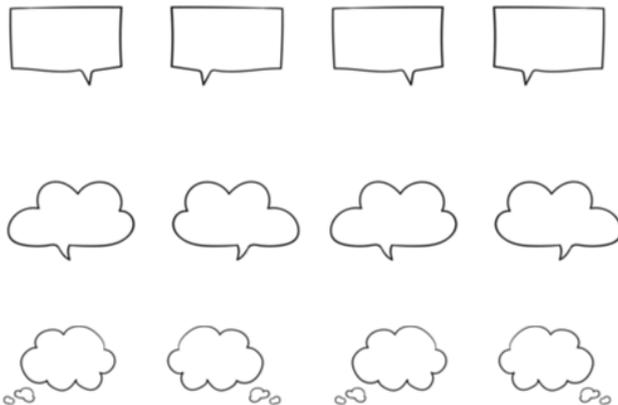
[Kontakt](#)



Comic

[Home](#) > [Comic](#)

Was machst du eigentlich den ganzen Tag zuhause? Zeichne einen Comic über deinen Alltag. Es gibt verschiedene Arten von Sprechblasen! Wie diese aussehen siehst du hier.



[Download](#)

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

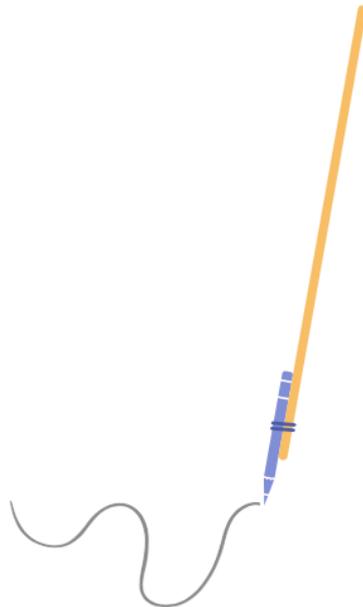
[Kontakt](#)



Stift

[Home](#) > [Stift](#)

Baue dir selbst einen gigantischen Stift. Du brauchst einen längeren Gegenstand, an dem du deinen Stift mit Klebeband oder einem Haargummi befestigen kannst. Zum Beispiel ein Lineal, einen Kochlöffel oder einen Besenstil. Lege ein Papier auf den Boden und schon kannst du wie eine Giraffe zeichnen!



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Verkleiden

[🏠 > Verkleiden](#)

Frage deine Familie, ob du Kleidung von jemandem ausborgen darfst. Suche dir etwas aus, das du sonst nie anziehen würdest. Wer könntest du mit deiner neuen Verkleidung sein? Du kannst den Anderen auch ein kurzes Theaterstück vorspielen!



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Malen zu Musik

[Home](#) > [Malen zu Musik](#)

Setze dich alleine in einen stillen Raum. Weiter unten auf der Seite findest du ein Lied. Hör dir die Musik gut an. Versuche den Stift auf dem Papier zu der Musik tanzen zu lassen!



 15 Delta Sleep (Mosch Rework) 



[Cookie-Richtlinie](#)

Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

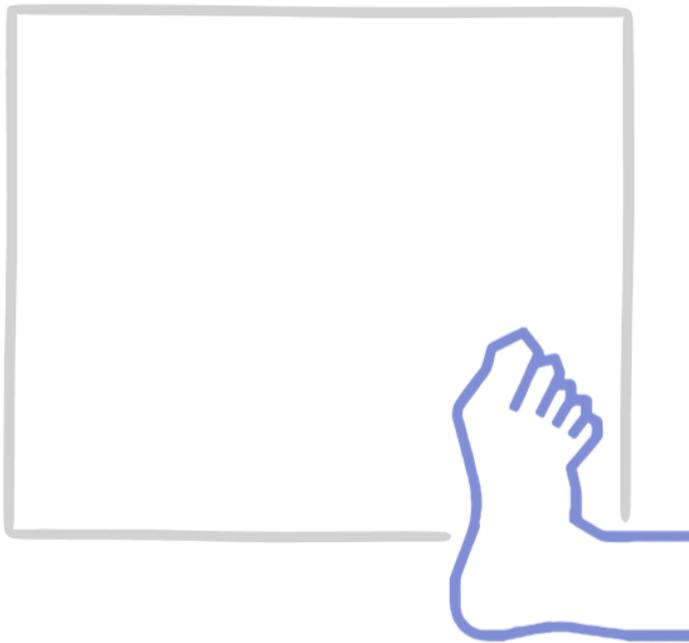
[Kontakt](#)



Barfuß zeichnen

[Home](#) > [Barfuß zeichnen](#)

Nimm Klebeband und befestige ein Blatt Papier auf dem Boden. Ziehe deine Socken aus und klemme dir einen Stift zwischen die Zehen. Es kann schon los gehen!



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

Informationen für Erwachsene

Kontakt



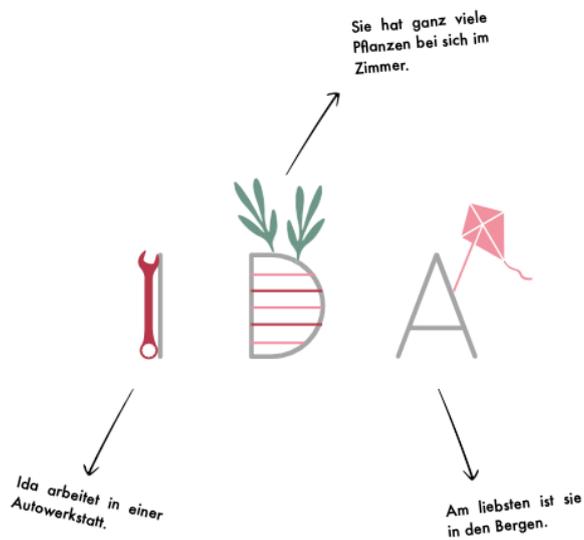
So bin ich

[🏠 > So bin ich](#)

Schreibe mit Bleistift deinen Namen in großen Buchstaben auf ein Blatt Papier. Überlege dir Eigenschaften, die zu dir passen. Fallen dir auch Dinge ein, die du gerne machst? Zeichne alles über dich in und um die Buchstaben!



HIER SIEHST DU WIE IDA DAS MIT IHREM NAMEN GEMACHT HAT



Ausdrucken

Impressum & Datenschutz

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

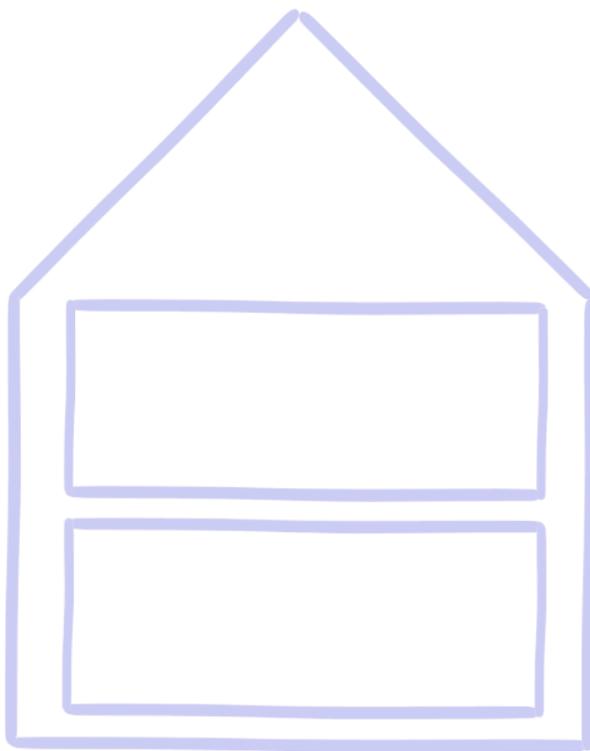
[Kontakt](#)



Was machen die Nachbar*innen?

[🏠 > Was machen die Nachbar*innen?](#)

Fast alle Menschen haben Nachbar*innen die unter, über oder neben ihnen wohnen. Was die wohl den ganzen Tag über so machen? Zeichne was dir einfällt.



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

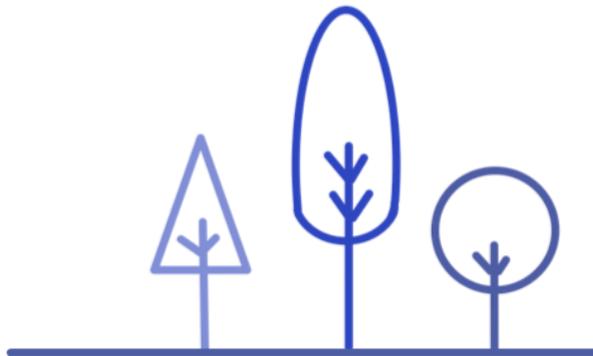
[Kontakt](#)



Waldkunst

[🏠](#) > [Waldkunst](#)

Gehe hinaus in die Natur. Am Waldboden findest du viele spannende Dinge. Kannst du daraus ein Kunstwerk bauen?



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Raumerkundung

[🏠 > Raumerkundung](#)

Schau dir dein Zimmer genau an. Welche Orte magst du besonders gern, welche nicht?

Fotografiere dich dort oder zeichne die Plätze!



Ausdrucken

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerzumatelier



MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Informationen für Erwachsene

[🏠 > Informationen für Erwachsene](#)

Mein Zimmer wird zum Atelier

Mit dieser Webseite möchten wir uns einem Thema widmen, welches für uns beide (Maria & Moritz) einen hohen Stellenwert hat, nämlich die Kreativitätsförderung. Als Covid-19 Österreich erreichte und sich das alltägliche Leben allmählich zu beschränken begann, stellten wir uns beide die Frage, wie Kinder weiterhin auch von zu Hause aus ohne An- und Begleitung von pädagogischen Kräften Anregungen für kreative Tätigkeiten und Übungen erhalten können. Nach vielen Ideen und Projektvorschlägen legten wir uns auf die Entwicklung einer Website fest, die ganz im Sinne der „Open Educational Resources“ stehen sollte.

„Mein Zimmer wird zum Atelier“ bietet fünfzehn eigens entwickelte Kreativimpulse, die für Kinder möglichst barrierefrei zur Verfügung stehen, mit wenig Materialaufwand verbunden sind und kreative Prozesse anregen sollen.

Auswahl der Kreativimpulse

Die Impulse für das kreative Gestalten sind sehr breit gefächert und enthalten Eindrücke aus verschiedensten Disziplinen, wie Theaterpädagogik, Bildnerische Erziehung, Musikpädagogik, technisches/textiles Werken, Deutschdidaktik, Mathematikdidaktik, usw. Ausgewählt und entwickelt werden Gestaltungsaufträge anhand klaren Kriterienkataloge, um sicherzustellen, dass diese auch der Theorie der Kreativitätsforschung entsprechen. Diese Kriterien werden weiter unten im Text kurz angeführt.

Experimentieren: Eine experimentelle Erschließung der Lebensumwelt ermöglicht Kindern ihre Erfahrungen und ihr Wissen zu erweitern. Experimente sind Versuche im Umgang mit Gegenständen, Menschen und auch mit sich selbst. In einem experimentellen Umfeld können sich Schüler*innen ausprobieren und bestärkende Erlebnisse daraus mitnehmen.

Entdecken : Kinder entdecken Geschehnisse in ihrer Umwelt über die verschiedenen Wahrnehmungskanäle ihrer Sinne. Diese Entdeckerfähigkeit befriedigt die kindliche Neugier und bringt Stolz über gemachte Erkenntnisse und Leistungen.

Verändern und Verfremden: Die Erfahrung, dass Dinge, Situationen, Kommunikation, Bewegung und vieles mehr veränderbar sind, ist wesentlich. Nur so können Kinder erkennen, dass ihre Lebensumwelt beeinflusst und gestaltet werden kann und sie aktiv an dieser Veränderung mitwirken können. Viele verschiedenen Varianten können zu außergewöhnlichen Ergebnissen führen.

Erfinden: Die Fantasie lässt das Erfinden erst entstehen. Sprache, Musik und Bewegung sind ein Medium, um Gedanken und Ideen ausdrücken zu können. Das Erfinden ist wesentlicher Bestandteil des menschlichen Daseins.

Darstellen : Das Darstellen ermöglicht Kindern ihre Gedanken, Emotionen, Fantasien und Ideen auszudrücken und für andere erkennbar zu machen.

Diese Methoden der Kreativitätsförderung sind angelehnt an: Stummer, Birgitta (2014). Rhythmisch-musikalische Erziehung. Bewegung erklingt – Musik bewegt (3. Aufl.). Wien, Österreich: Manz Verlag.



Kreativimpuls	Methode				
	Experimentieren	Entdecken	Verändern & Verfremden	Erfinden	Darstellen
Maschine aus Müll					
Kreise					
Tanzen					
Fenster					
Hören					
Farbensuche					
Comic					
Stift					
Verkleiden					
Malen zu Musik					
Barfuß zeichnen					
So bin ich					
Meine Nachbar*innen					
Waldkunst					
Raumerkundung					

Kreativität?

Der Begriff Kreativität wird im schulischen Kontext, aber auch im gesellschaftlichen Umfeld häufig verwendet und thematisiert. Oft wird er falsch definiert und verstanden oder auch an unpassender Stelle verwendet. Kreativität wird vor allem mit der Beherrschung künstlerischer Techniken assoziiert und es existiert die weit verbreitete Vorstellung, dass es sich um eine Fähigkeit oder ein Talent handle, das nur wenigen vorbehalten sei. Diese missverstandene Auffassung führt dazu, dass im alltäglichen Diskurs die Thematik Kreativitätsförderung oft belächelt wird und als wenig wesentlich eingestuft wird. Wortkonstruktionen wie „verhaltenskreativ“ zeigen, dass unkonventionelles, kreatives Handeln von Kindern oft aneckt, und so Kreativität negativ behaftet wird.

Möchte man die Fähigkeiten, Ideen und unterschiedlichen Möglichkeiten von Kindern nutzen und fördern, ist es wesentlich sich mit dem kreativen Potenzial von jungen Menschen auseinanderzusetzen und dessen Förderung ernst zu nehmen.

MEIN ZIMMER WIRD ZUM

ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#)

[Kontakt](#)



Kontakt

[🏠 > Kontakt](#)

Du hast Fragen, Anregungen oder willst mit uns in Kontakt treten? Wir freuen uns von Dir zu hören! Schicke uns gerne eine Mail an:

zimmerumatelier@gmail.com

[Impressum & Datenschutz](#)

cc by-sa zimmerumatelier

MEIN ZIMMER WIRD ZUM ATELIER

[Informationen für Erwachsene](#) [Kontakt](#) [🔍](#)

Impressum & Datenschutz

[🏠](#) > [Impressum & Datenschutz](#)

Angaben gemäß § 25 MedienG Absatz 5

zimmerzumatelier

Wien

Vertreten durch

Maria Essl & Moritz Zangerl

Kontakt

zimmerzumatelier@gmail.com

Mitwirkende

Audioaufnahmen gesprochen von Johanna Mettnitzer.

Audioaufnahmen aufgenommen von Lukas Ljubanović @ [Soundkonstrukt](#), Wien.

Urheberrecht

[CC-BY-NC](#)

Datenschutz

Es gelten die [Datenschutzbedingungen der Pädagogischen Hochschule Wien](#)

Impressum & Datenschutz

[cc by-sa zimmerzumatelier](#)

