

# Stürmisch mit Chance auf Ideenniederschlag!

## Originellere Bilder durch gemeinsames Brainstorming



### Ausgangslage & Forschungsstand

- Der Kunstunterricht hat u.a. das Ziel, dass die Lernenden kreative Bilder produzieren, die originell, unkonventionell, neuartig und einzigartig sind (vgl. Berner 2013, 60f).
- Nur wenige Menschen besitzen jedoch die notwendigen kreativen Denkfähigkeiten und Persönlichkeitsmerkmale, um derartige kreative Prozesse zu bewältigen (vgl. Bosse 2013, 49f).
- Unsystematische GA ist weniger produktiv (vgl. Bosse 2013, 87).
- Eine rollengestützte GA kann jedoch die Produktivität in der Ideenfindungsphase steigern (vgl. ebd., 138).
- Rollenverteilung des „ACU-Modells“ (Zysno 2000) für GA: Ideenproduktion, Ideenvertiefung und eine regelleitende bzw. schlichtende Kontrollinstanz (vgl. Bosse 2013, 132f).

Kann eine GA den kreativen Prozess unterstützen?



Welchen Einfluss hat die kollektive Ideenfindung auf die Originalität der Schülerergebnisse im Kunstunterricht?

Kann ein Modell aus der Unternehmensberatung auch im schulischen Kontext umgesetzt werden?



### Vorgehen

#### Kreative Gestaltungsaufgabe: „Die Wesen vom anderen Stern“

Schulklasse A, Jgst. 8 (20 Pers.)  
(Gruppen-Brainstorming, GBS)

Schulklasse B,  
Jgst. 8 (23 Pers.)  
(Einzel-Brainstorming, EBS)

rollengestütztes Brainstorming in GA  
(4 x 5er., zufällig gemischt, via Mindmap)

Brainstorming in EA  
(via Mindmap)



Anfertigung der Zeichnung in EA

Ausfüllen des Fragebogens

#### Auswertungsverfahren

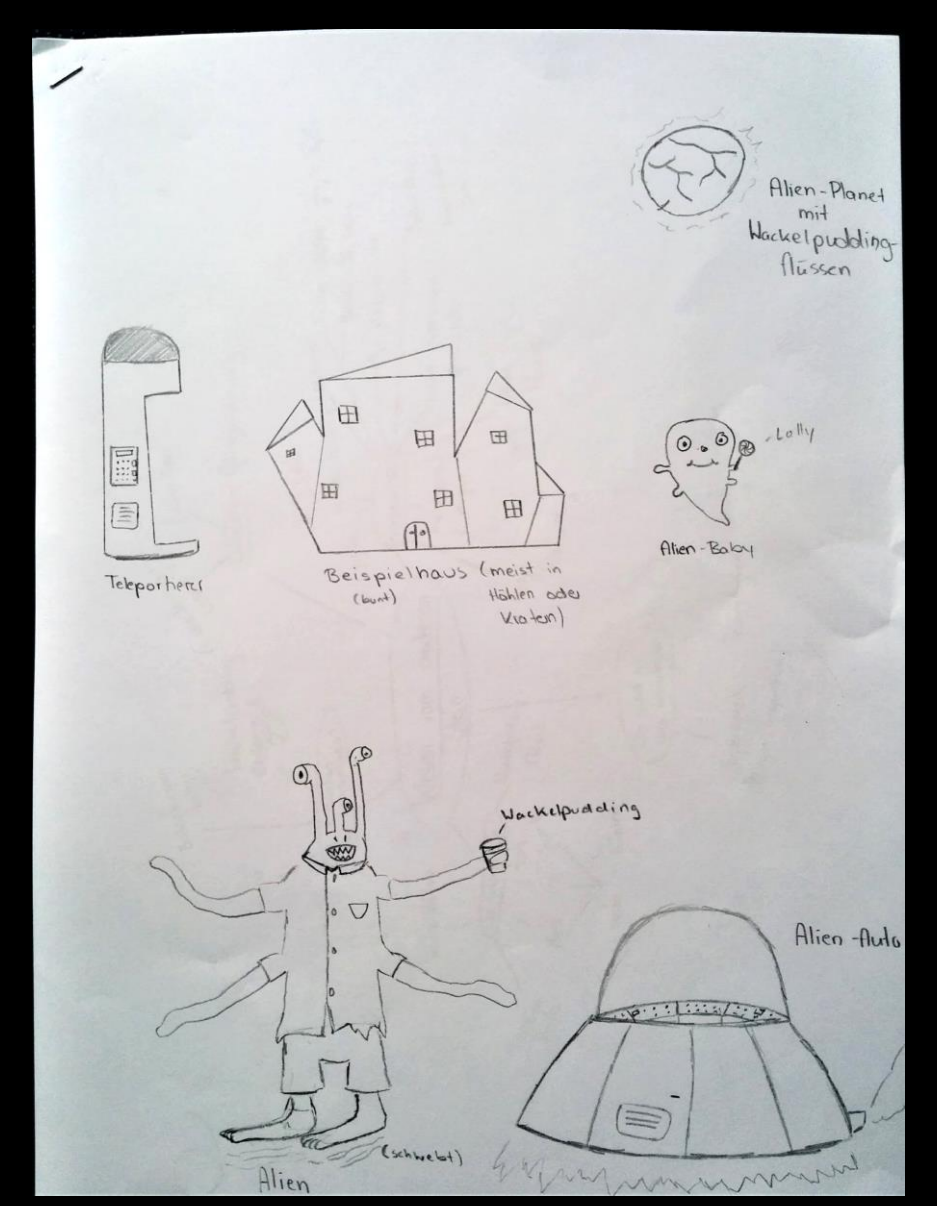
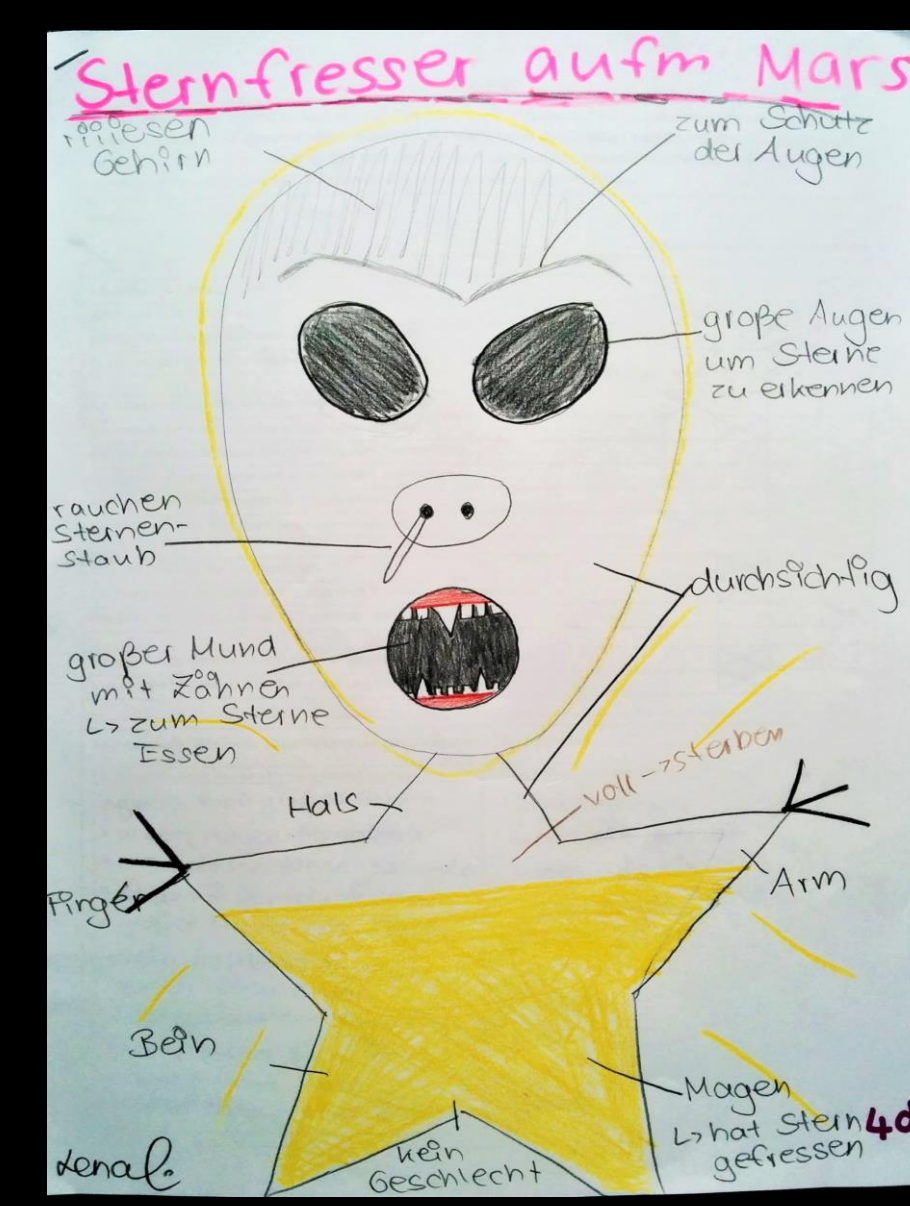
Kriteriengeleiteter Beurteilungsbogen (max. 30 Pkt.)  
(vgl. Berner 2013, 85, 113f, 210ff)

Originalität (6 Items, 15 Pkt.)	Elaboration (2 Items, 8 Pkt.)	Bildnerische Kommunikation (2 Items, 7 Pkt.)
------------------------------------	----------------------------------	---



### Ergebnisdarstellung

Kriterien	GBS	EBS
Originalität (gesamt)	58.3%	38.9%
Bildnerische Kommunikation	57.5%	38.9%
Elaboration	51.9%	46.8%
Einzigartigkeit	41.7%	63.7%



1 Die GBS-Klasse erzielt originellere Bildergebnisse, die unkonventionellere Darstellungsweisen und Motivverknüpfungen aufzeigen.

2 Fragebogenergebnis: Die Lernenden der EBS-Klasse standen unter mehr Zeitdruck, waren stärker überfordert und haben ihre Ideen eher beim Zeichnen entwickelt.

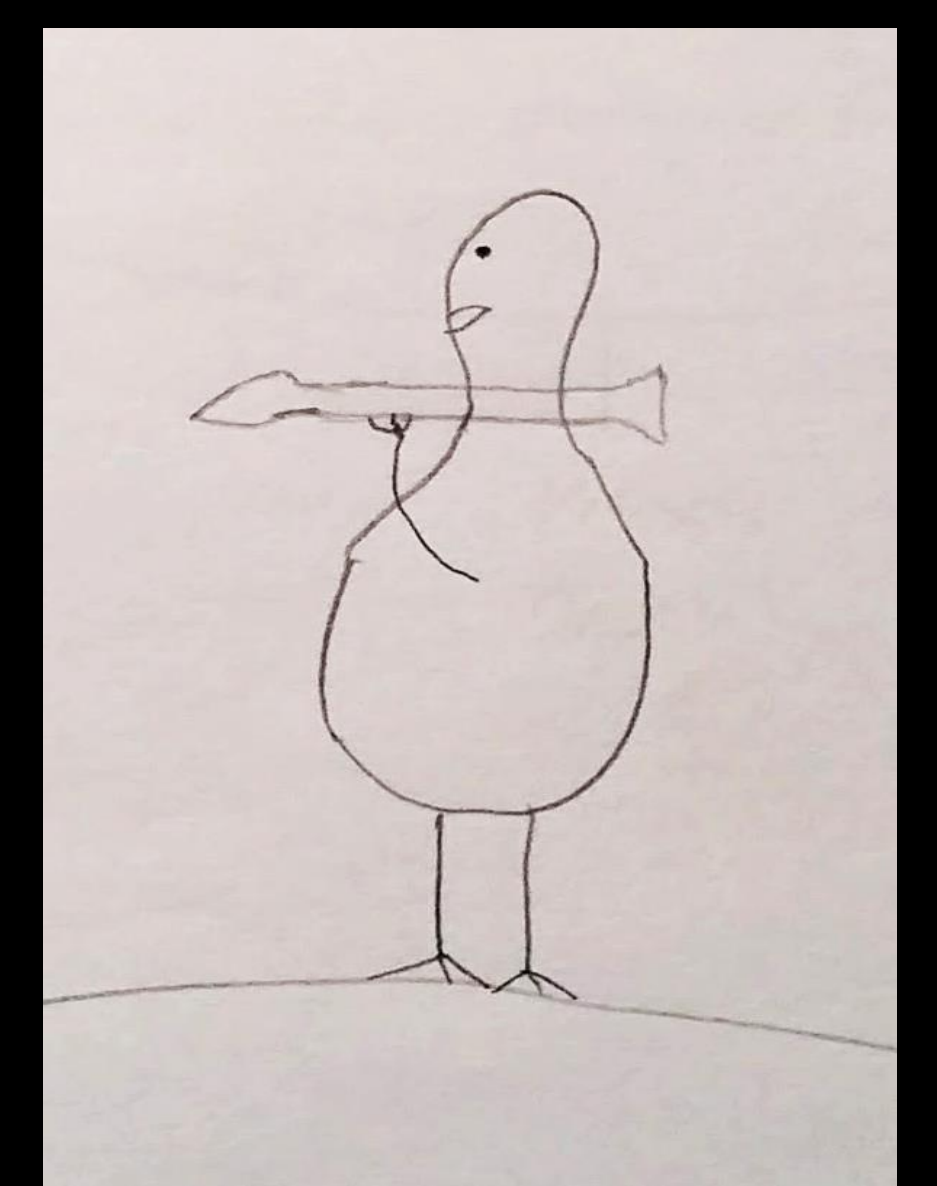


Abb. 1: GBS: bestes (o., 28. Pkt.) und schwächeres Ergebnis (u., 8).

Abb. 2: EBS: bestes (o., 24) und schwächeres Ergebnis (u., 8).

3 Die schwächsten Ergebnisse beim GBS sind origineller als die der EBS.

4 Die Bildideen der EBS-Klasse sind innerhalb der Klasse einzigartiger.

5 Die Bildideen der GBS-Klasse sind durch eine elaboriertere Mindmap nachvollziehbarer.



### Diskussion

1 Einzigartige Ideen entstehen, wenn einzelne Ideen durch die Gruppendynamik miteinander verknüpft werden.

2 Rollengeleitetes Gruppenbrainstorming ist zeitsparender, unterstützt viele Lernende und konkretisiert die eigene Idee vor dem Zeichnen.

3 Die Schwächeren profitieren innerhalb einer Gruppe von den Kreativeren, da die Mindmap für die gesamte Gruppe als Stütze bzw. Ideenpool dient (s. Abb. 1).

4 Viele Lernende orientieren sich an den gemeinsam gesammelten Ideen des GBS und gehen weniger ihren eigenen nach. Die Ideenvielfalt ist somit in der EBS-Gruppe größer.

5 Im Gegensatz zur GA findet in EA keine Rückkopplung von anderen Personen über die Verständlichkeit der eigenen Ideen statt, sodass die individuellen Bildideen der EBS-Klasse für die Betrachtenden schwieriger nachzuvollziehen sind.

Die Ergebnisse belegen Bosses Annahme, dass zwar das GBS im Hinblick auf die Ideenvielfalt weniger produktiv ist, aber die Ideenfindungsphase durch den Gruppenaustausch gestärkt wird (vgl. ebd., 138).

- Günstige Bedingungen für originelle Bilder:**
1. Rollengestütztes Brainstorming in GA.
  2. Austausch und Sammlung aller Ideen im Plenum.
  3. Eigene Bildidee entwickeln.

FAZIT



- Bosse, Ari (2007): Das kollektive Genie. Die Innovationsleistung rollengestützter Gruppen, Marburg: Tectum.
- Berner, N. E. (2013): Bildnerische Kreativität im Grundschulalter, (KREApus, Bd. 1), München: kopaed.
- Zysno, P. V. (2000): Effektoren kollektiver Kreativität. Arbeitsbereich II/75-2000, Aachen Institut für Psychologie.

#### Weiterführende Fragestellungen:

- Brainstorming mit ges. Klasse vs. in Kleingruppen?
- Medialer Einfluss auf die Darstellungsweisen von Aliens?