



EMPFEHLUNGEN

DURCH

DAS PROJEKT CREATIVE SCHOOL

Erasmus+ partnership for schools (2019-2022)

FÜR

BILDUNGSEINRICHTUNGEN

KULTUREINRICHTUNGEN

ENTSCHEIDUNGSTRÄGER*INNEN



INHALTSVERZEICHNIS

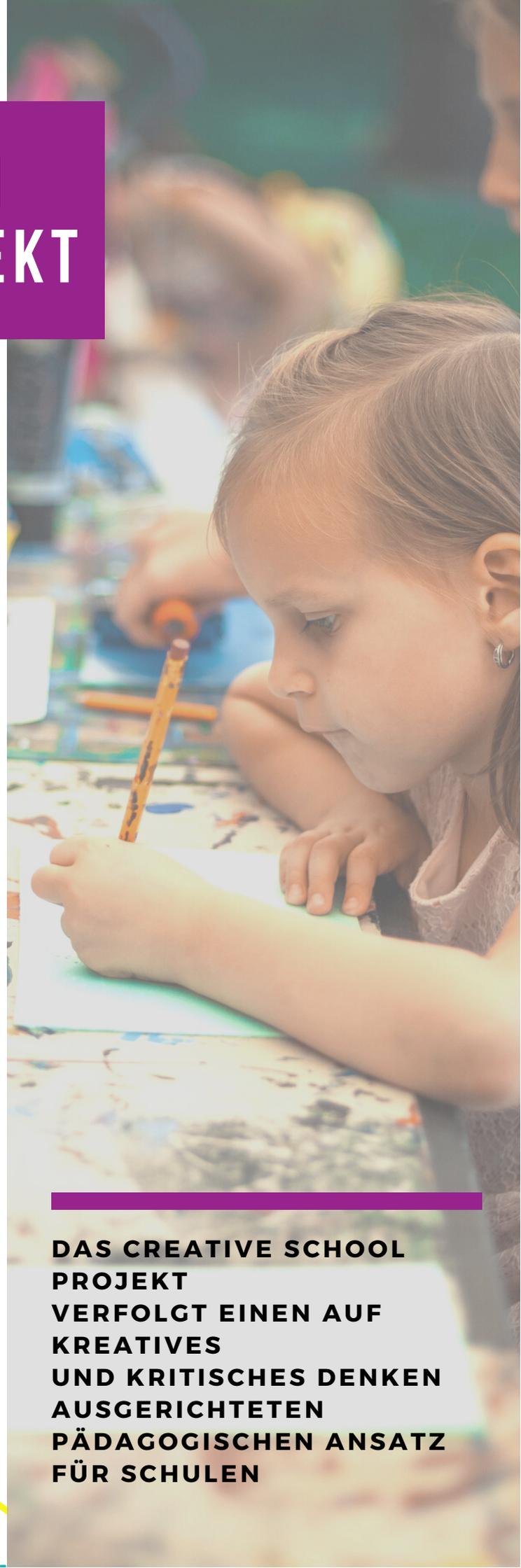
Die Überlegungen hinter dem Projekt	2
Kritisches und kreatives Denken in Europa	3
Das Problem der Definition Was sind die 4Ks?	
Die Creative School Erfahrung	6
CrafDed Prinzipien Die Projektaktivitäten Zusammenfassung der Erfahrung Gestaltete offene Bildungsressourcen Die Erfahrung in Zahlen	
Empfehlungen	12
Zusammenfassung - eine Einführung in die Empfehlungen Wie die Projektressourcen benutzt werden können Wie man kritisches und kreatives Denken unterstützt	

DIE ÜBERLEGUNGEN HINTER DEM PROJEKT

In der heutigen Gesellschaft wird Kindern und jungen Menschen ein immer höheres Niveau an kognitiver Kompetenz abverlangt, um Lösungen für soziale, emotionale und wirtschaftliche Probleme zu finden, mit denen sie auf persönlicher Ebene und in der sie umgebenden Welt konfrontiert sind. Sie müssen die Fähigkeit erlangen, kreativ, innovativ, unternehmerisch und flexibel zu sein und die Motivation und das Selbstvertrauen entwickeln, um kreatives und kritisches Denken zielgerichtet einzusetzen. Das Creative School Projekt hat Lernmodule für Kinder und Lehrer*innen entwickelt, die selbstgesteuertes, unabhängiges Lernen ebenso wie kritische und kollaborative Kompetenz fördern. Das Creative School Projekt verfolgt einen **auf kreatives und kritisches Denken ausgerichteten pädagogischen Ansatz** für Schulen, der in Zusammenarbeit mit Museen, Wissenschaftszentren und Galerien entwickelt wurde.

Dieses Projekt war eine dreijährige strategische Partnerschaft (2019-2022), die durch das Erasmus+ Programm finanziert wurde. Es baute auf die Ergebnisse zweier früherer durch Erasmus+ finanzierte Projekte auf: Creative Museum (2014-2017) und Making Museum (2017-2019), die die Möglichkeit boten, bestehendes Wissen zu evaluieren, Konzepte und Ideen zu schärfen, Möglichkeiten auszuloten, Alternativen zu untersuchen und Probleme zu lösen, die Museumsexpert*innen und das Publikum betreffen.

Dieser Bericht enthält eine Reihe an Empfehlungen für den Bildungsbereich, den Kulturbereich und für Verantwortungsträger*innen, um ein Umfeld zu schaffen, das kreatives und kritisches Denken fördert und unterstützt.



**DAS CREATIVE SCHOOL
PROJEKT
VERFOLGT EINEN AUF
KREATIVES
UND KRITISCHES DENKEN
AUSGERICHTETEN
PÄDAGOGISCHEN ANSATZ
FÜR SCHULEN**

KRITISCHES UND KREATIVES DENKEN IN EUROPA



”

Es gibt zweifellos viele Interpretationen der Fähigkeit kreativ und kritisch zu denken – im informellen und im formellen Bildungsbereich.

“

DAS PROBLEM DER DEFINITION

Stellt man die Frage "Was meinen wir mit kreativem und kritischem Denken?" erst einer Gruppe von Museums-, Wissenschaftszentrums- oder Kulturerbeexpert*innen und dann einer Gruppe von Makerspace Spezialist*innen, [VH1] werden sich die Antworten je nach professionellem und kulturellem Kontext unterscheiden. Es gibt zweifellos viele Interpretationen von kreativen und kritischen Denkfähigkeiten im informellen und im formellen Bildungsbereich. Diese Begriffe werden im formellen Bildungsbereich in ganz Europa zunehmend eingesetzt und vielfältig interpretiert.

Diese Interpretationen kommen sowohl aus der Bildungspolitik, der Lehrplanentwicklung,

als auch aus Bewertung und Praxis. Unser Ausgangspunkt blieben die in Creative Museum und Making Museum angewandten Definitionen. [1]

Wie schon in Creative Museum und Making Museum festgehalten wurde, wird Kreativität folgendermaßen definiert: "Die Fähigkeit, über traditionelle Ideen, Regeln, Muster und Beziehungen hinauszugehen, um neue Ideen zu schaffen; Originalität oder Vorstellungskraft". [2]

Eine einfache Definition kritischen Denkens ist: die 'Fähigkeit, Probleme zu lösen'. In formalem Lernen steht kritisches Denken oft in Verbindung mit forschendem Lernen.

WAS SIND DIE 4KS?

Im Klassenzimmer des 21. Jahrhunderts sind die 4Ks in der Förderung und Entwicklung der Fähigkeit zum kritischen Denken vorherrschend. Zu den 4Ks gehören neben Kreativität und kritischem Denken auch Kollaboration und Kommunikation.

Kritisches Denken: Kritisches Denken ist, neben anderen Aspekten, angewandte Problemlösung. Kritisches Denken ist ein Begriff, der von Lehrenden verwendet wird, um "Arten des Lernens, Denkens und der Analyse" zu beschreiben, "die über das Erinnern und Abrufen von Information und Fakten hinausgehen (...). Kritisches Denken geschieht, wenn Lernende analysieren, bewerten, interpretieren, oder Information synthetisieren und kreatives Denken einsetzen, um ein Argument zu formulieren, ein Problem zu lösen, oder einen Schluss zu ziehen." [3]

Kreativität: Kreativität kann definiert werden als "die Praxis, um die Ecke zu denken. Diese Fähigkeit erlaubt

Lernenden, Konzepte in einem anderen Licht zu betrachten, was zu Innovation führt. Es handelt sich um die Fähigkeit, neue, unterschiedliche und einzigartige Ideen hervorzubringen. Kreativ zu denken bedeutet, Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten und nicht von Regeln, Bräuchen oder Normen beschränkt zu werden. Obwohl Kreativität oft wie eine 'hat-man-oder-hat-man-nicht'-Fähigkeit behandelt wird, können Lernende das kreativ Sein erlernen, indem sie Probleme lösen, Systeme schaffen, oder einfach etwas ausprobieren, was sie noch nicht versucht haben. Es bedeutet, dass Lernende fähig werden, ein Problem aus mehreren Perspektiven zu betrachten - auch aus jenen, die andere vielleicht nicht sehen". [4]

Kollaboration: Kollaboration wird definiert als "die Praxis, zusammenzuarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Bei dieser Fähigkeit des 21. Jahrhunderts [KH1] geht es um Zusammenarbeit, darum ein Ziel zu erreichen und Talent, Expertise und Schlaueit einzusetzen. Wie auch die Kommunikation wurde Kollaboration durch Technologie vereinfacht. Technologie hebt diese Fähigkeit auf die nächste Ebene und ermöglicht Formen der Kollaboration, die zuvor nicht möglich waren. Es können aber auch dieselben Schwierigkeiten auftreten wie bei der Kommunikation. Die Zahl der Wahlmöglichkeiten kann überfordern und die eigentliche Kollaboration kann aufgrund zu großer Aufmerksamkeit für das Werkzeug, mithilfe dessen wir kollaborieren, verloren gehen. Indem die Welt immer vernetzter wird, wird Kollaboration eine immer noch essenziellere Fähigkeit, als sie schon ist.

Im Bildungs- und Schulbereich wird kreatives und kritisches Denken oft durch forschendes Lernen, sokratisches Fragen, Empathie und Entscheidungsfindung[VH1] unterstützt. Lehrende werden dazu angehalten, die 4Ks als Teil ihres Ansatzes, das kreative und kritische Denken zu entwickeln, in ihre Lehrplanentwürfe zu integrieren, wie zum Beispiel in Irland im Rahmen der „Junior Cycle Key Skills“. [8]

Das ist der Grund, warum es Kollaboration auf die Liste der 4K-Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert schafft. Kollaboration ist wichtig, denn ob Lernende es bemerken oder nicht, werden sie wahrscheinlich ihr restliches Leben lang mit anderen arbeiten. Kollaboration und Teamwork zu praktizieren, hilft Lernenden zu verstehen, wie man Probleme anspricht, Lösungen vorschlägt und die beste Vorgehensweise auswählt. Es ist auch hilfreich, dass sie lernen, dass andere Leute nicht immer dieselben Ideen haben wie sie selbst." [5]

Kommunikation: Kommunikation kann definiert werden als "die Praxis, Ideen schnell und klar zu vermitteln". [6] Das bedeutet, "Gedanken klar auszudrücken, Meinungen knackig zu formulieren, kohärente Anweisungen zu kommunizieren, andere durch kraftvolle Sprache zu motivieren". [7]



Ars Electronica / Martin Hieslmair

The background image shows two young girls from behind, walking away on a paved path. They are wearing backpacks and shorts. The scene is brightly lit, suggesting a sunny day. A light blue rectangular box is overlaid on the left side of the image, containing the title text. A purple rectangular box is overlaid on the bottom right, containing a quote.

DIE CREATIVE SCHOOL ERFAHRUNG

“

Um aktive Lernende zu werden, müssen Schüler*innen ihre Sinne und ihren Körper genauso wie ihren Geist und ihren Intellekt pflegen.

”

CRAFDED PRINZIPIEN



**CURRICULUMSÜBERGREIFEND UND INTERDISZIPLINÄR,
RESPEKTVOLL, ADAPTIERBAR, FLEXIBEL,
DENKROUTINEN UND STRATEGIEN BERÜCKSICHTIGEND,
ELEKTRONISCH UND DIGITAL, DIFFERENZIERT**

CHESTER BEATTY LIBRARY

Kreatives und kritisches Denken betrifft die Denkprozesse von Lernenden (in Wirklichkeit von uns allen): wie Entscheidungen getroffen werden, wie eigene Ideen eingesetzt werden oder auch wie agiert wird, um Probleme zu lösen. Durch kreatives und kritisches Denken werden Lernende zu Problemlösenden, die die erlernten Denkstrategien [KH1] auch mehr und mehr zur Lösung ihrer eigenen Probleme identifizieren und einsetzen. Dieser Prozess ist auf jedes Problem, ob klein oder groß, anwendbar. Mit ihrer Kreativität experimentierend werden die Schüler*innen zu aktiven Lernenden.

Um dieses Ergebnis zu erreichen, müssen sie ihre Sinne und ihren Körper genauso wie ihren Geist und ihren Intellekt pflegen. Das Projekt hat einige Open Educational Resources/OER (freie Bildungsressourcen) [KH1] erarbeitet, die sich auf kreatives und kritisches Denken konzentrieren. Dabei wurden einige Leitprinzipien verfolgt – das sind unsere CRAFDED Prinzipien.

Die von Creative School entwickelten Open Education Resources (OER) [KH1] bestehen aus einer CRAFDED-Methodenbox mit den folgenden Eigenschaften:

CURRICULUMSÜBERGREIFEND UND INTERDISZIPLINÄR

Kreativität und kritisches Denken wird im gesamten Curriculum eingebettet.

RESPEKTVOLL

Wenn Kinder und junge Menschen ermutigt werden, ihre Stimmen, Meinungen und persönlichen Erfahrungen beim Erforschen von Sammlungen in einer offenen, gesamtheitlichen und sicheren Umgebung zu teilen, gibt eine transformative Lernerfahrung.

ADAPTIERBAR

Jede*r Lehrende sollte mit der Ressource arbeiten können und sie an die Bedürfnisse der Unterrichtsstufe (Elementarschule, Mittelschule, Oberstufe) anpassen können.

FLEXIBEL

Flexible Beurteilungsmethoden sollen angeboten werden, die es Lehrenden erlauben, ihre eigenen Benotungsraster zu entwerfen. Das Gesamtziel ist es, die Fähigkeit der Lernenden zu erheben, einem Projekt nachzugehen und es abzuschließen.

DENKROUTINEN UND STRATEGIEN

Lernende sollten zum spekulativen Denken angeregt werden, dazu, das in ihrer Gruppe Gesagte aufzunehmen und darauf aufzubauen, und dazu, Kompetenz und Selbstvertrauen in ihre eigenen Ideen und Argumentationslinien zu entwickeln.

ELEKTRONISCH UND DIGITAL

OER sollten: digital vorliegen; einfach nutzbar sein und detaillierte Anweisungen enthalten; keinen Download von Anwendungen erfordern; schnell anpassbar sein; Bilder und Videos enthalten, vor allem in Zukunft auch Augmented Reality und Virtual Reality Elemente beinhalten; spielerische Lösungen integrieren; digitalen Storytelling und persönliche Geschichten einsetzen; partizipativ sein; die Lernenden aktiv in die Schaffung von Wissen einbinden; keine speziellen Werkzeuge erfordern.

DIFFERENZIERT

Lehrenden soll es möglichst sein, die Ressource zu interpretieren und an die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen [9]

Eines der Ziele der OERs war es jene Kriterien zu definieren, die für eine Lernumgebung zur Entwicklung von kritischem und kreativen Denken wichtig sind. Dazu zählen die Berücksichtigung von sozial vermitteltem Aktivitätendesign, ein Lern- bzw. Schüler*innen-zentrierter Zugang, Fokus auf die Stimmen der Teilnehmenden, dialogisches Lernen, Be- und Hinterfragen, Inklusion und Empathie.



DIE PROJEKTAKTIVITÄTEN

WICHTIGE PROJEKTABSCHNITTE UND ERGEBNISSE

1

Analyse von bewährten Methoden und Weiterbildungs- und Informationsbedarf von Lehrenden, Unterrichtenden, Kindern und Eltern.

2

Entwicklung eines Satzes an freien Bildungsressourcen(OER) mit Fokus auf die Entwicklung kreativer und kritischer Denkstrategien durch die Beschäftigung mit Kulturerbe. Das Creative School Projekt hat Lernmodule für Kinder und Lehrer*innen entwickelt, die eigenverantwortliches Lernen, so wie die Entwicklung kreativer und kritischer Denkstrategien unterstützen, indem durch die Partnerorganisationen Inhalte aus dem Bereich des Kulturerbes zur Verfügung gestellt wurden.

3

Entwicklung von Empfehlungen und Leitfäden für Einfluss nehmende Entscheidungsträger*innen und Lehrplanverantwortliche.

ZUSAMMENFASSUNG DER ERFAHRUNG

Die erste Phase des Creative School Projekts analysierte bewährte Praktiken in Museen, Wissenschaftszentren und Kulturerbeinstitutionen. Kreatives und kritisches Denken wurden erforscht, um die Bedürfnisse von Lehrenden und Unterrichtenden zu identifizieren und zu verstehen. Diese breite Grundlagenuntersuchung half dabei, die CRAFTED Prinzipien zu entwickeln, die eingesetzt werden können, um Open Educational Resources (OER) zu schaffen.

Dann entwarfen die Partnerorganisationen 12 OERs zu verschiedenen Unterrichtsgegenständen (Kunstgeschichte, Staatsangehörigkeit und Philosophie; Geographie, etc.) und für verschiedene Altersgruppen (7-11; 11-14; 14-18).

Nach dem Entwerfen der Ressourcen wurden diese durch die Partner des Creative School Projekts unter Realbedingungen getestet.

Jede Einrichtung testete ihre eigene Ressource und von Partnern entworfene Ressourcen, um zu sehen, was gut funktionierte und was nicht, und ob die Ressource angepasst werden musste.

Aus diesen Erfahrungen konnten die Partnereinrichtungen Schlüsselempfehlungen für kreatives und kritisches Denken ableiten.

GESTALTETE OFFENE BILDUNGSRESSOURCEN

	7-11 Jahre alt	11-14 Jahre alt	14-18 Jahre alt
KUNSTGESCHICHTE 		<i>Let them live again</i>	<i>Let them live again</i>
STAATSBÜRGERSCHAFT UND PHILOSOPHIE 	<i>Ethical Dilemmas</i>	<i>Ethical Dilemmas</i>	<i>Ethical Dilemmas</i>
UMWELT 	<i>Biodiversity and visual arts</i>	<i>Biodiversity and visual arts</i>	
FACILITATION 	<i>Object based learning</i>	<i>Object based learning</i>	<i>Object based learning</i>
GEOGRAPHIE 	<i>Urban walks</i>	<i>Urban walks</i>	
GESCHICHTE 	<i>Photos as memories of the past</i>	<i>Photos as memories of the past</i>	<i>How did young people live?</i> <i>Photos as memories of the past</i>
STEAM 	<i>#Empowering YouthVoices</i>	<i>Hungry Algorithms</i> <i>#Empowering YouthVoices</i>	<i>Climate Change Investigation</i> <i>Hungry Algorithms</i> <i>#Empowering YouthVoices</i>
LEHRER AUSBILDUNG 	<i>Europeana as a learning tool</i> <i>Practical approaches to teaching with objects</i>	<i>Europeana as a learning tool</i> <i>Practical approaches to teaching with objects</i>	<i>Europeana as a learning tool</i> <i>Practical approaches to teaching with objects</i>

EMPFEHLUNGEN



“

Die Empfehlungen sind eine Ideensammlung für Unterrichtende, um Ressourcen zu verwenden, anzupassen oder zu entwickeln, die ihrer eigenen Praxis dienlich sind.

”

ZUSAMMENFASSUNG

EINE EINFÜHRUNG IN DIE EMPFEHLUNGEN

CHESTER BEATTY LIBRARY

"DIE ENTWICKLUNG VON KREATIVEM UND KRITISCHEM DENKEN SCHAFFT VERBINDUNGEN"

Kreativität und kritisches Denken stehen in Verbindung: sie ermöglichen intellektuelle Selbstständigkeit. Die im Creative School unternommenen Aktivitäten rufen uns die grundlegende Koppelung zwischen Kreativität und kritischem Denken in Erinnerung, die auch vom OECD-Bericht hervorgehoben wird (Fostering Students' Creativity and Critical Thinking). [10]

Kritisches Denken ist eine gemeinsame Fähigkeit, die es erlaubt, die Lücke zwischen Lehrenden und Lernenden zu schließen. So entsteht Gemeinschaft zwischen ihnen, da sowohl Lehrende als auch Lernende durch Kreativität kritisches Denken zur Anwendung bringen. Kreativität erlaubt und eine Annäherung an die Frage des autonomen Denkens und ermöglicht uns den Ausbruch aus einer abstrakten kritischen Haltung, die in Isolation schwer zu überwinden ist.

Kritisches Denken und Kreativität sind Querschnittskompetenzen, die uns erlauben, in jedweden wissenschaftlichen und kulturellen Inhalt einzutauchen, unsere Neugier und unser [KH1] vernetztes Denken zu erwecken und an den Querschnittsbereichen unterschiedlicher Disziplinen zu arbeiten.

Durch das Testen der Projektressourcen mit Schulen durch die Partnereinrichtungen wurde es diesen möglich, einige **Schlüsselempfehlungen** für die Replizierbarkeit hervorzuheben und einen Leitfaden zur Unterstützung kreativen und kritischen Denkens in formellen und informellen Lehrumgebungen zu entwickeln. Diese Empfehlungen sollen als Ideensammlung für Unterrichtende dienen, um Ressourcen ihrer eigenen Praxis entsprechend anwenden zu können, sie zu nutzen, anzupassen oder zu erstellen.

WIE DIE PROJEKTRESSOURCEN BENUTZT WERDEN KÖNNEN

IN EINER LEHRUMGEBUNG



CAP SCIENCES / CAMILLE LLANAS

NUTZEN SIE DAS MATERIAL, UM IHREN PERSÖNLICHEN LEHRSTIL UND DIE LERNBEDÜRFNISSE ZU ERGÄNZEN

Lehrende müssen die Möglichkeit haben, Lehrmaterialien ihrem Curriculum, ihren Bedürfnissen, ihrem Unterrichtsstil und ihren Unterrichtseinheiten anzupassen.

Die in unserem Modell entwickelten Lehrmaterialien können als Ergänzung zu bestehenden Curricula verwendet werden, die sich mit den spezifischen in den OER behandelten Themen beschäftigen, und sollen diese Curricula nicht ersetzen.

Denken Sie daran, dass die Materialien zwar eine Liste an Praktiken beinhalten, die Sie als Lehrende*r berücksichtigen sollten, diese können jedoch umschifft werden, um einen Unterricht anzubieten, der sich bestmöglich an den Bedürfnissen der Lernenden orientiert. Die Lehrenden sollten die angebotenen Materialien nutzen, um die Lernenden dazu anzuregen, neue Materialien zu erstellen, die auf denselben CRAFTED Prinzipien basieren

NEHMEN SIE SICH ZEIT UND BEREITEN SIE SICH GUT VOR

Es braucht Zeit, all das Material zu adaptieren, um eine OER erfolgreich zu verwenden. Lesen Sie Inhalt und Anleitung sorgfältig durch, bereiten Sie alles nötige Material vor und probieren Sie die Technologie aus. So stellen Sie sicher, während des Unterrichts effektiv arbeiten zu können und haben die Möglichkeit, zu reagieren, wenn manche Teile nicht funktionieren oder ins Curriculum passen.

Es braucht außerdem Zeit, das **richtige Format** zu finden. Einige Testsitzungen können zum Ausprobieren und zum Verbinden der Einheiten miteinander verwendet werden. So kann der Unterricht einfach **angepasst** werden und die Formate werden gestrafft.

Achten Sie darauf, **der Aktivität Zeit zu geben**, sich zu entfalten: Hasten Sie nicht! Um Kreativität und kritisches Denken zu aktivieren, brauchen Lernende das Gefühl, die Zeit zu haben, um sich auszudrücken.

DAS VIRTUELLE KLASSENZIMMER UND EINBEZUG IM DISTANZUNTERRICHT

Unser Projekt fand während der Corona-Pandemie statt: so wurden die Testszenarios der OERs durcheinandergebracht. Da Präsenzunterricht bzw. Experimente im Klassenzimmer nicht möglich waren, mussten die Partnerorganisationen mit virtuellen Klassenzimmern arbeiten. Das hob zwei Probleme hervor:

- Instabilität von Internetverbindungen

Das Verbindungsprobleme auftauchen können, muss man Pannen berücksichtigen (d.h. mehr Zeit als nötig einplanen).

- Probleme, die Lernenden einzubeziehen

Virtuelle Klassenzimmer können die Kommunikation mit den Lernenden erschweren. Oft sind sie es gewohnt, zuzuhören, statt sich aktiv zu beteiligen. Es ist wichtig, zu berücksichtigen, dass Lernende Zeit brauchen, um sich an neue Lernformate zu gewöhnen. Die Beziehung der Lehrperson zu den Lernenden kann diesen Prozess unterstützen.

Es ist außerdem schwierig, Gesichtsausdrücke zu erkennen und so ein Stimmungsbild des Klassenzimmers zu bekommen (Nuancen, Beziehungsdynamiken zwischen den Lernenden, etc.). Daher ist es hilfreich, eine Lehrunterstützung zu haben, die im Chat, bei Pannen bei der Anrede usw. mithilft.

BEDEUTUNG DER ROLLE DER LEHRENDEN

Lehrende koordinieren die Klasse, und ihre Rolle für den erfolgreichen Einsatz der OER ist von größter Bedeutung. Auch, wenn eine externe Organisation der Person die OER einsetzt, ist die Rolle der Lehrperson während des Unterrichts wichtig, da sie ihre Lernenden gut kennt.

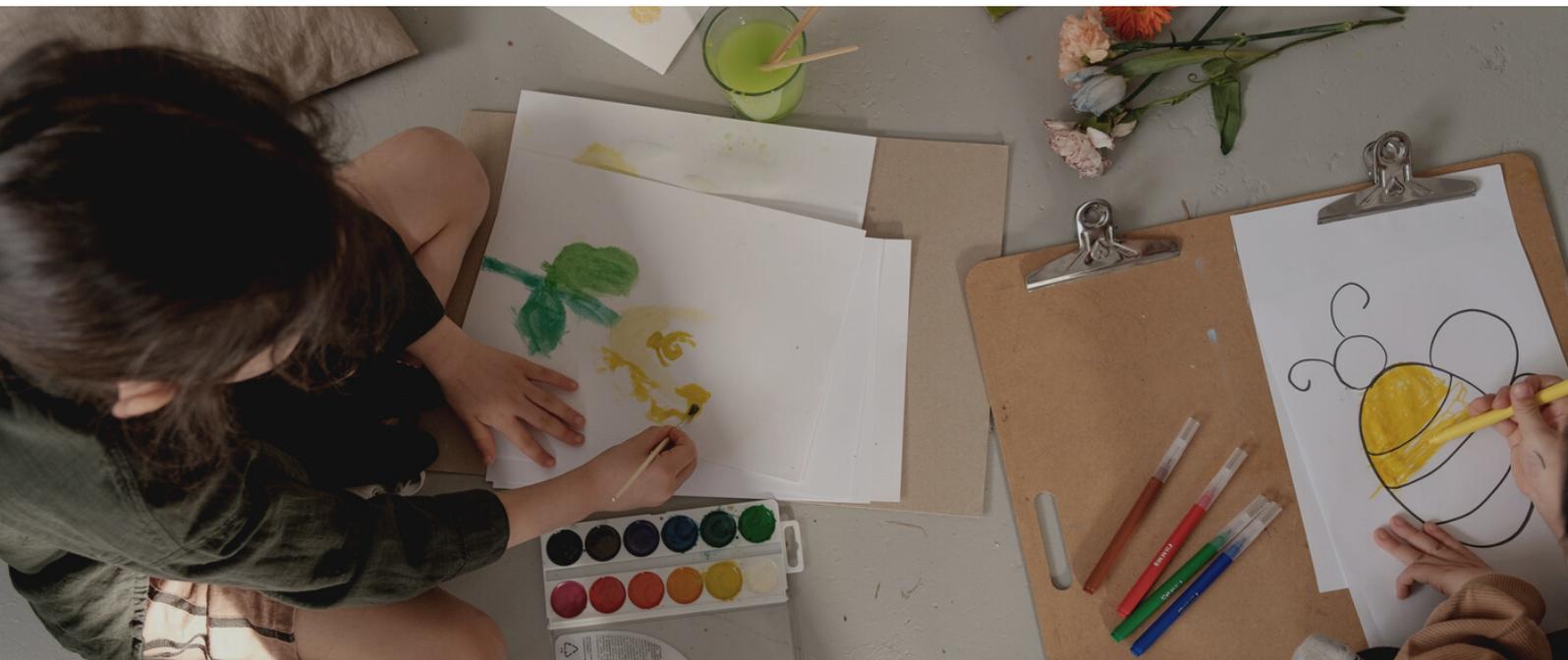
Daher ist es wichtig, die Lehrenden in den Vorbereitungsprozess einzubinden.

EINE BRILLANTE IDEE, GESCHICHTE, GEOGRAPHIE, GESPROCHENES ENGLISCH, KUNST UND VIELE ANDERE BEREICHE DES LEHRPLANS ZU VERBINDEN. DIE KINDER WAREN SEHR INTERESSIERT UND TRAURIG, ALS DAS ZOOM-MEETING ZU ENDE WAR.



WIE MAN KRITISCHES UND KREATIVES DENKEN UNTERSTÜTZT

IN UNTERRICHTSUMGEBUNGEN



SETZEN SIE UNKONVENTIONELLE LERNMETHODEN EIN

Indem man ausgetretene Pfade verlässt und eine andere Art des Lernens anbietet, ist es Lernenden einfacher gemacht, in die richtige Geisteshaltung zu gelangen, um kritisches und kreatives Lernen zu erfahren.

Zum Beispiel ist objektbasiertes Lernen ein auf die Lernenden konzentrierter Ansatz, der Objekte zum Einsatz bringt, um tiefes Lernen zu ermöglichen. Der Einsatz von Objekten kann als multisensorisches "Denkwerkzeug" dienen, um Lernen zu unterstützen. Die Objekte werden genutzt, um die Vorstellungskraft der Lernenden zu stimulieren und ihnen zu helfen, ihre Einsicht auf andere Kontexte und Probleme anzuwenden. Die Kernthese des objektbasierten Lernens ist, dass die Arbeit mit Objekten das Lernen vermittelt und stärkt. [1]

MACHEN SIE ES PERSÖNLICH UND RELEVANT

Es kann für Lernende schwierig sein, ihren Geist zu öffnen, um ihre Kreativität erkunden zu können und kritisches Denken zu entwickeln. Eine gute Methode, um es zu ermöglichen frei miteinander zu diskutieren und sich selbst auszudrücken, sind Rollenspiele als Werkzeug. Sich selbst in die Situation anderer zu versetzen, erzeugt Empathie und regt die Phantasie an, sodass Probleme aus einer anderen Richtung angegangen und bewältigt werden können. Es empfiehlt sich auch, Lernende darin zu ermutigen, sich mit Problemen aus ihrem unmittelbaren Umfeld zu befassen, da sie sich für Geschichten und persönliche Perspektiven mehr interessieren. Aufgaben, die Lernende zur Einfühlung und zum Hineinversetzen in die Rolle einer anderen Person bringen, unterstützen die Entwicklung von Empathie, und so auch die Entwicklung kreativen und kritischen Denkens. Schauspielübungen und Debattier- und Argumentationspraktiken sind ebenfalls gute Methoden.

ENTWICKELN SIE DYNAMISCHE INHALTE

Zögern Sie nicht, Bilder und Videos aus digitalen Archiven zu verwenden. Es gibt jede Menge frei und jederzeit nutzbare Lernaktivitäten (z.B. Europeana / Historiana).

Es ist auch sehr wichtig, Inhalte auf gegenwärtige Herausforderungen abzustimmen, wie etwa den Klimawandel, Nachhaltigkeit, Urbanisierung, Digitalität, usw. Andere Ressourcen wie z.B. Zeitungsartikel oder Nachrichten können eingesetzt werden, um es den Lernenden zu erleichtern, sich besser mit der Aktivität zu identifizieren.

DENKEN SIE AN DIE ZUKUNFT DES KRITISCHEN UND KREATIVEN DENKENS

Um kreatives und kritisches Denken zu unterstützen, ist es von höchster Bedeutung die Wissensweitergabe an künftige Lehrende sicherzustellen: die heutigen Lernenden sind die Lehrenden von morgen, und für sie ist es essenziell, diese Fähigkeiten jetzt zu lernen und zu entwickeln, denn später könnte es zu spät sein. Was die Zukunft betrifft, könnte es interessant sein, Programme für werdende Lehrende zu entwickeln. Es wäre sehr relevant, Lehrende auszubilden, um ihnen konkrete Werkzeuge und Übungen an die Hand zu geben, mithilfe derer sie die Lernenden dabei unterstützen können, ihr eigenes kritisches Denken zu entwickeln.

SCHAFFEN SIE EINEN SICHEREN UND VERSPIELTEN RAUM

Das Angebot eines offenen, innovativen und kreativen Settings kann destabilisierend auf die Lernenden wirken, indem sie skeptisch sein könnten oder sich dabei unwohl fühlen könnten, herausgefordert zu werden oder außerhalb eines konventionellen Klassenzimmers zu arbeiten.

Es ist daher die Verantwortung der Lehrenden, eine sichere Umgebung für Lernende zu schaffen. Das erlaubt ihnen, sich beim Teilen ihrer Ideen, Gedanken und ihres Zustands wohlfühlen. Geben Sie ihnen etwas Zeit, um sich an diese neue Situation zu gewöhnen und versuchen Sie nicht, sie zu einer unmittelbaren Reaktion zu zwingen. Es ist auch wichtig, sich in einen spielerischen Zustand zu versetzen, um den Lernenden das Einfinden in die Aktivität zu erleichtern.

Schlagen Sie einige Grundregeln vor und setzen Sie diese um, auch um gegenseitiges Zuhören sowie Akzeptanz der Handlungen und Gedanken anderer sicherzustellen, aber vor allem, um Zeit und Raum für das Hinterfragen zu schaffen. Das ist ein wichtiger Schritt in Richtung kreatives und kritisches Denken.



PHILIPP GREINDL

"MULTIKULTURELLE UND MEHRERE GLAUBENSRICHTUNGEN REPRÄSENTIERENDE KUNSTWERKE ZU VERWENDEN WAR SEHR GUT. DIE KINDER KONNTEN VERBINDUNGEN ZU IHREM EIGENEN LEBEN HERSTELLEN."

PARTNERORGANISATIONEN

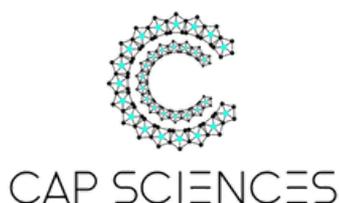
DIE ORGANISATIONEN IM KONSORTIUM

Das Projekt wird **von Organisationen aus acht Europäischen Ländern umgesetzt**: Finnland, Belgien, Frankreich, Kroatien, Italien, Irland, Österreich und das Vereinigte Königreich. Diese Partnerschaft bietet daher einen transdisziplinären Zugang aus Kultur- und Bildungseinrichtungen sowie aus digitalen und kreativen Organisationen von der nationalen bis zur Europäischen Ebene.

Das *Creative School* Projekt möchte mit der so versammelten Expertise kooperativ entwickelte Programme anbieten und Bürger*innen, Lernende und Schulen dazu anregen, sich in unterschiedlichen Arten mit Kulturerbe und kulturellen Sammlungen zu beschäftigen



Chester
Beatty



HINWEISE

- [1] Siung, Jenny, and Jo-Anne Sunderland Bowe. *Methods to Include a Creative and Critical Thinking Approach in Education*. The Creative School Project, 2020, <http://www.creative-school.eu/resources>. Accessed 20 July 2022.
- [2] Sunderland Bowe, Jo-Anne. *The Creative Museum. Analysis of Selected Best Practices from Europe*. Edited by Jenny Siung, The Creative Museum Project, 2017, creative-museum.net/wp-content/uploads/2016/06/analysis-of-best-practices.pdf. Accessed 20 July 2022
- [3] Great Schools Partnership. "Critical Thinking Definition." *The Glossary of Education Reform*, 29 Aug. 2013, <http://www.edglossary.org/critical-thinking/>. Accessed 20 July 2022.
- [4] SCSA Southwest Charlotte STEM Academy. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" scstemacademy.org/scstemacademy.org/4-cs-of-21st-century-skills/. Accessed 20 July 2022.
- [5] SCSA Southwest Charlotte STEM Academy. Ibid.
- [6] Ridgeview Charter School. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" ridgeviewcharter.org/ridgeviewcharter.org/4-cs-of-21st-century-skills/#:~:text=4.-. Accessed 20 July 2022.
- [7] National Education Association. *Preparing 21st Century Students for a Global Society an Educator's Guide to the "Four Cs."* National Education Association, 2010, dl.icdst.org/pdfs/files3/0d3e72e9b873e0ef2ed780bf53a347b4.pdf. Accessed 20 July 2022.
- [8] Op. Cit., no.1, p. 8
- [9] Ibid, p. 41
- [10] See <https://www.oecd.org/education/fostering-students-creativity-and-critical-thinking-62212c37-en.htm>
- [11] Romanek, Devorah, and Bernadette Lynch. "Touch and the Value of Object Handling: Final Conclusions for a New Sensory Museology." In *Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*, edited by Helen J. Chatterjee, Oxford & New York, Berg, 2008.

REFERENZEN

- Great Schools Partnership. "Critical Thinking Definition." *The Glossary of Education Reform*, 29 Aug. 2013, www.edglossary.org/critical-thinking/. Accessed 20 July 2022.
- National Education Association. *Preparing 21st Century Students for a Global Society an Educator's Guide to the "Four Cs."* National Education Association, 2010, dl.icdst.org/pdfs/files3/0d3e72e9b873e0ef2ed780bf53a347b4.pdf. Accessed 20 July 2022.
- Ridgeview Charter School. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" ridgeviewcharter.org/ridgeviewcharter.org/4-cs-of-21st-century-skills/#:~:text=4.-. Accessed 20 July 2022.
- Romanek, Devorah, and Bernadette Lynch. "Touch and the Value of Object Handling: Final Conclusions for a New Sensory Museology." In *Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*, edited by Helen J. Chatterjee, Oxford & New York, Berg, 2008.
- SCSA Southwest Charlotte STEM Academy. "What Are the 4 C's of 21st-Century Skills?" scstemacademy.org/scstemacademy.org/4-cs-of-21st-century-skills/. Accessed 20 July 2022.
- Siung, Jenny, and Jo-Anne Sunderland Bowe. *Methods to Include a Creative and Critical Thinking Approach in Education*. The Creative School Project, 2020, www.creative-school.eu/resources. Accessed 20 July 2022.
- Sunderland Bowe, Jo-Anne. *The Creative Museum. Analysis of Selected Best Practices from Europe*. Edited by Jenny Siung, The Creative Museum Project, 2017, creative-museum.net/wp-content/uploads/2016/06/analysis-of-best-practices.pdf. Accessed 20 July 2022.
- Vincent-Lancrin, Stéphan, et al. *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking: What It Means in School*. OECD, 2019, www.oecd-ilibrary.org/education/fostering-students-creativity-and-critical-thinking_62212c37-en. Accessed 20 July 2022.



ÜBERSETZUNG:

Vanessa Hanneschläger

VERFASSER*INNEN:

Cap Sciences - Noémie Escortell
Heritec - Jo-Anne Sunderland
Chester Beatty - Jenny Siung

LAYOUT:

Michael Culture Association -
Marco Fiore
Juliette Pokorny

PHOTOS VON:

Ars Eletronica
Martin Hieslmair
Camille Llanas
Chester Beatty Library
Radiona Makers Space
Bear Photo - Free Pik
Philippe Greindl



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Union und der französischen Nationalagentur für das Programm Erasmus+ finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Europäische Union und die französische Nationalagentur für das Programm Erasmus+ haften nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

