

CREATIVITEIT

Over creativiteit verschijnen veel wetenschappelijke publicaties. Hieronder een aantal interessante gegevens voor de beeldende vakken uit de boeken van:

- Runco, Mark A. (2007) *Creativity. Theories and Themes: research, development and practice*. Elsevier Academic Press. Burlington MA.
- Sawyer, Keith R. (2006). *Explaining Creativity. The Science of Human Innovation*. Oxford University Press, New York.
- Langer, Ellen J. (1997). *The Power of Mindful Learning*. Da Capo Press, Cambridge.
- Ebbens, S., & Ettekoven, S. (2005) *Actief Leren*. Tweede druk. Wolters-Noordhoff, Groningen.

Problem-finding en problem-solving

Bij de beeldende vakken wordt de probleemgestuurde aanpak van Eisner veel gehanteerd. Daarbij vormen type III doelen (problem-solving)* het uitgangspunt. Uit het onderzoek van Marc A. Runco, maar ook van Keith R. Sawyer en Ellen J. Langer valt op te maken dat het creatieve proces eerder een afwisseling laat zien tussen problem-finding (= divergent denken: met als indicatoren *fluency* (veelheid), *originality* (originaliteit) en *flexibility* (veel verschillende soorten)) en problem-solving (= oplossingsgericht, meer convergent denken) en dus niet *alleen* uit problem-solving bestaat. Het creatieve (beeldende)proces wordt gekenmerkt door flow/mindfulness daarbij is er sprake van zeer grote aandacht, concentratie en motivatie gericht op het uitvoeren van een taak (in het uitvoeren van deze taak kan een individu zijn inzicht, kennis en vaardigheden (talenten) kwijt, waardoor er een groot gevoel van voldoening ontstaat tijdens het uitvoeren van deze taak). De proces-gestuurde aanpak die veel gebruikt wordt bij de beeldende vakken in het voortgezet onderwijs (inclusief het gebruik van procesverslagen in logboeken), lijkt niet helemaal te volstaan om het creatieve proces van leerlingen werkelijk te bevorderen.

Expressive objectives, problem-finding, mindfulness, kennis wendbaar toepassen

Expressive objectives (Eisner), *problem-finding* (Sawyer), *MIndfulness*** (Langer) ofwel *kennis wendbaar toepassen* (Ebbens) zijn wezenlijk voor de ontwikkeling van creativiteit. Sawyer maakt ten aanzien van beeldende processen nog het onderscheid tussen enerzijds *het idee* van een beeldend werk en anderzijds het proces van het *maken/uitvoeren* van beelden. Daarbij geeft hij het belang aan van dat proces van het *maken* van beelden en de nieuwe ideeën die daaruit voortvloeien voor de creativiteitsontwikkeling en innovatie. Interessant gegeven uit het boek van Runco (en eveneens uit het boek van Langer) is dat docenten in de beeldende vakken, vaak de neiging hebben de beeldende processen sterk te sturen, en nadrukkelijk (specifieke) eisen aan het product en (de gestructureerdheid van) het proces te stellen (denk aan de vormgeving van het Centraal Praktisch Eindexamen in de beeldende vakken op vwo met daarbij de procesbeschrijvingen en denk ook aan het werken met logboeken) terwijl dit eerder het *problem-solving* lijkt te benadrukken en niet zozeer het *problem-finding* (wat volgens de huidige opvattingen meer gericht lijkt te zijn op de werkelijke ontwikkeling van creativiteit). Dit wil echter niet zeggen dat reflectie niet belangrijk is, maar tijdens het creatieve proces kan de te grote nadruk op problem-solving het creatieve proces juist remmen. Sterke structurering van het proces (te specifieke en te weinig open stappenplannen bijvoorbeeld) en erg specifieke eisen aan het product lijken juist niet bevorderlijk voor de ontwikkeling van de creativiteit, maar in het onderwijs in de beeldende vakken is dit nu juist iets wat veel docenten geneigd zijn te doen.

Het creatieve proces

Het creatieve proces volgens de vier stadia in het model van Wallas (preparatie, incubatie, illuminatie en verificatie/elaboratie), lijkt momenteel nog steeds het uitgangspunt te zijn voor een goede weergave van creatieve processen. Daarbij is er steeds meer onderzoek gericht op het relatief onbekende aspect van de tweede fase, de incubatie, waarbij het onbewuste een rol lijkt te spelen. Uit de literatuur van bovengenoemde

personen blijkt hoe belangrijk het is dat leerlingen gestimuleerd worden om zelf te associëren en exploreren en door de docent aangemoedigd worden om nieuwe ideeën te bedenken om nieuwe benaderingen te kiezen, en daarbij niet meteen aan te strikte eisen moeten voldoen: dat belemmert de creativiteit sterk. Het belang van betekenisvolle opdrachten voor leerlingen is groot. Dat motiveert en inspireert. Samengevat houdt het in dat de docent de leerling mogelijkheden moet bieden om creativiteit te ontwikkelen, creatief te kunnen denken. Docenten zouden dit aan moeten moedigen en zij zouden zelf het goede voorbeeld daarin moeten zijn voor leerlingen. Flexibiliteit (open staan voor het nieuwe) en mindfulness (bewuste aandacht hebben voor) in plaats van rigide routine (werken volgens regels en structuren die aanleiding geven tot gedachteloos uitvoeren) is daarbij heel belangrijk. Een open en veilig leerklimaat blijkt eveneens van groot belang te zijn voor de ontwikkeling van creativiteit.

* Eisner's type III doelen:

Instructive objectives = kennis van vaardigheden, technieken en begrippen (kleurenleer; compositie, technieken als solderen enz) – convergent denken

Expressive objectives = experimenteren, onderzoeken, concepten of gevoelens in beeldend werk verwerken; persoonlijke ervaringen of standpunten verwerken in beeldend werk, divergent denken

Type III objectives = toegepast werken; thematisch werken; probleemoplossend leren (binnen een gesteld kader – PISA) ofwel: creatief probleemoplossend werken (van divergent naar convergent denken); procesmatig leren/ werken

** Mindfulness volgens Ellen J. Langer heeft te maken met leren in, van en door contexten. Leren zou volgens haar niet gedachteloos moeten plaatsvinden (zoals bij het leren los van context, het reproductief leren) maar juist bewust moeten gebeuren en met een open houding naar datgene wat nieuw is voor de lerende. Daarbij zou kennis & leren altijd in een context geplaatst moeten worden en zo aanleiding geven tot een open houding en tot bewust leren. Mindfulness is een begrip dat eveneens gerelateerd wordt aan oosterse meditatie, maar het is niet identiek aan de opvatting van Langer.

HET CREATIEVE PROCES

Het creatieve proces: **voorbereiden (= problemfinding)**

FASE 1: Brainstormen over onderwerp = associëren, divergent denken, actief zoeken & analyseren wat je probleemstelling is. Kwantiteit is belangrijk, overleg eventueel samen met anderen en bestudeer bijvoorbeeld ook de manier van brainstormen van een ander. Stel je oordeel uit. In tijdschriften & kranten & tv, in boeken (info over kunstenaars) en eigenlijk overal informatie en inspiratie opdoen: ook in je eigen omgeving veel ideeën noteren/tekenen (ook tussentijds dus niet alleen in de lessen)

Het creatieve proces: **je eigen maken van het probleem + uitbreiden (= problemfinding)**

FASE 2: Alle mogelijke ontwerpideeën vastleggen (op allerlei manieren, kies de wijze die het beste bij jou past): schrijven, tekenen, collages maken enz. enz. Op inspiratie moet je niet wachten, maar je moet die actief gaan opzoeken, je ervoor openstellen door bezig te blijven met beelden/ met je onderwerp (dat kan op allerlei verschillende manieren). In deze fase van het proces moet je gemotiveerd zijn en hard werken. Dit is een heel belangrijke fase in het creatieve proces.

Het creatieve proces: **inzicht – het beeldende werkproces (= afwisselend problemfinding en problemsolving)**

FASE 3: Van de ontwerpideeën, kies je de beste ideeën die je verder gaat onderzoeken. Daarvoor ga je snelle schetsen maken (voor de vorm) je gaat proeven doen voor materiaal/constructie/ techniek en kleur (niet arbeidsintensief maar snelle proeven)

Je blijft kijken naar wat er uit je handen komt

Je blijft denken over de beste manier om het idee te visualiseren - noteren

Je blijft zoeken naar nieuwe ideeën of invalshoeken die je op zou kunnen nemen in je ontwerp.

Het creatieve proces: **verificatie en elaboratie (= problemsolving)**

FASE 4: Dan stel je vast wat het beste ontwerp is: aan welke eisen moest het ontwerp voldoen (bij een toegepaste opdracht); je bepaalt of jij vindt dat dit ook echt het beste ontwerp is (op basis van welke argumenten vind je dat ?) dat je kunt maken of dat er toch nog verbeteringen in moeten komen. Het beste ontwerp ga je verder uitwerken. Dit kost veel tijd, zorg dat je nu een goede planning maakt waarin je tegenvallers opneemt. Neem extra tijd om alles goed af te werken en om het goed te presenteren

Bron: Wallas (1926)

Organizational climate

1. Challenges individuals with tasks, goals, and institutional operations. Work must be meaningful. "The development and survival of the organization is important" to employees (*of: leerlingen*).
2. Employees (*of: leerlingen*) must have opportunities and initiative. This may be apparent in how communication within and outside the organization and in the methods available obtain information. Communication rules are important
3. There must be support for new ideas. They are encouraged and rewarded
4. Employees (*of: leerlingen*) must be trusted and feel that trust. This will support their initiative. Risk is minimal because employees know they are trusted and in turn trust the organization (e.g. leaders, managers)
5. There is a permissive environment with frequent discussion and debate but no actual animosity.
6. Risk taking is supported. Experiments and the accompanying risks are tolerated. Risk is viewed as part of the creative process.

Creative personality

Autonomy, independence and non-conformity

Flexibility

Preference for complexity

Openness to experience

Sensitivity

Playfulness

Tolerance of ambiguity

Risk taking or risk tolerance

Intrinsic motivation

Psychological androgyny

Self-efficacy

Wide interest and curiosity

Educational perspectives on creativity

Educators need to:

1. Provide opportunities for children to practice creative thinking
2. Value and appreciate those efforts
3. Model creative behaviours themselves

Teaching experience:

It makes some sense that the teachers would emphasize the cognitive components of creativity, given that their job is to educate children. This may lead them to assume that they should be increasing the vocabulary of their charges and facilitating problem-solving and other intellectual skills. But in terms of creativity, intrinsic interest and other personal characteristics should be recognized. If the environmental components are

relegated it may be that the teachers do not do enough with the physical environment or even the atmosphere of the classroom. Atmosphere and physical setting of course can exert strong influence on expression of creativity. People tend to be the most creative when they are in a safe and permissive environment.[...] Another disconcerting finding in Lee and Seo's (in Press) research is that the teachers seemed to define creativity in terms of actual products and productivity. That is an objective perspective on creativity because you may be able to count products. A similar finding supports the use of portfolios where students can compile their accomplishments. This is a concern, however, because it may penalize the students who need assistance the most. [...] Most older adults (=teachers) become less flexible in their thinking and tend to follow routines more and more. It is as if they have more knowledge to draw from but rely on it rather than mindfully developing new understandings.

Teachers can model creativity in various ways. They can provide unconditional positive regard.[...] Teachers should think divergently.[...] Teachers may discuss alternatives and thinking divergently when they demonstrate or introduce a topic.

Squelchers:

we've always done it that way!

Too risky!

Be practical!

It'll mean more work!

That's a waste of time

It will never work

Brainstorming;

Postpone judgement

Produce as many ideas as possible (quantity not quality)

Work as a group, use someone else's ideas to stimulate your own thinking

Creativity and meta-cognition

Meta-cognitive: this includes self-reflection, self-monitoring, and conscious decisions about how to react to experience.

bron: Runco, M.A. (2007) *CREATIVITY: Theories and Themes, Research, Development and Practice*.

Tekst van www.kunstcontext.com samenvatting door M.T. van de Kamp