



HANDBOOK KREATIVITÄT

IO 3 Handbuch



SUPPORTING, MOBILIZING & EMPOWERING
CREATIVE AND CULTURAL INDUSTRY
ENTREPRENEURS AND EDUCATORS
TOWARDS SOCIAL CHANGE

AUTOR*INNEN

Thomas Wenzel, Reem Alksiri, Jan Kizilhan ... und
das internationale CENTAUR-Projektteam



Erklärung zum Urheberrecht:



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Sie sind berechtigt:

- zu verbreiten - das Material in jedem Medium oder Format zu kopieren und weiterzuverbreiten
- anzupassen - das Material zu verändern, umzugestalten und darauf aufzubauen

unter den folgenden Bedingungen:

- Namensnennung - Sie müssen eine angemessene Namensnennung vornehmen, einen Link auf die Lizenz setzen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Sie können dies in jeder angemessenen Weise tun, aber nicht in einer Weise, die den Eindruck erweckt, dass der Lizenzgeber Sie oder Ihre Verwendung unterstützt.
- NonCommercial - Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.
- ShareAlike - Wenn Sie das Material umgestalten, umwandeln oder darauf aufbauen, müssen Sie Ihre Beiträge unter der gleichen Lizenz wie das Original verbreiten.)

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Billigung der Inhalte dar, die nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Inhalt

Teil A – Über Kreativität	1
Vorwort - Einführung.....	1
Was bedeutet Kreativität in wenigen Worten?	2
Eng verwandte Konzepte	2
Kann man Kreativität messen?.....	4
Gibt es ein zentrales Kreativitätszentrum im Gehirn?	5
Ist Kreativität Teil des genetischen Erbes eines Menschen und kann daher nicht verändert werden?	5
Welchen Nutzen hat Kreativität für die psychische Gesundheit?.....	5
Welchen Nutzen hat Kreativität für die körperliche Gesundheit?.....	6
Schlussfolgerungen und Zusammenfassung	6
Empfohlene weiterführende Literatur	6
Teil B: Das Handbuch - wie man CENTAUR nutzt	9
Beschränkungen und künftige Aktivitäten	9
Das Team: (mehr dazu später)	9
IO1: Bedarfsermittlung, Nutzeranforderungen und Entwicklungsrahmen für Übungen	10
Wisefour	11
IO 2 Online-Plattform für eLearning und Networking.....	13
Akadimaiko Diadiktyo - Netzwerk der griechischen Universitäten (GUnet)	15
IO3: Das Handbuch (Thomas Wenzel, Jan Kizilhan, Reem Alksiri):	17
Erstellung eines Schulungsprogramms.....	17
Duale Hochschule Vaihingen- Schwenningen	17
IO 4: Das Selbsteinschätzungs-Tool (SAT-Tool)	19
Wie man das SAT-Tool verwendet	19
Blickpunkt Identität	20
IO5 Sammlung von Praktiken und Übungen	21
Listahaskoli Islands	23
IO 6 Einbindung flexibler Tools für Übungen	24
Zusätzliche Informationen: Einige Künstler*innen und ihre Botschaften.....	26
2021 - Schloss Krongarten von Baris Seyitvan.....	26

Teil C - EU-Richtlinien und Regelungen zu Daten und Urheberrechten im Online- und Kreativbereich	29
Einführung	29
Datenschutzrichtlinien	29
Urheberrechtsrichtlinien	29
Einfluss auf die Kreativität.....	30
Fazit	31
Bibliographie.....	31

Teil A – Über Kreativität

"Wir können unsere Probleme nicht mit demselben Denken lösen, mit dem wir sie geschaffen haben.

"Ein Mensch, der noch nie einen Fehler gemacht hat, hat noch nie etwas Neues ausprobiert"

Albert Einstein

Vorwort - Einführung

Herzlich willkommen zu diesem kleinen Handbuch. Wir möchten Ihnen einen kurzen Überblick über das derzeitige Wissen und die Konzepte zum Thema Kreativität geben und Ihnen erklären, wie Sie die Ressourcen, die wir im Rahmen unseres von der Europäischen Union finanzierten Projekts für lebenslanges Lernen bereitstellen, am besten nutzen können.

Warum haben wir dieses Projekt gestartet? Die jüngste schwierige Situation, die durch die Auswirkungen der COVID-Pandemie, aber auch durch andere Krisensituationen entstanden ist, hat uns bewusst gemacht, dass notwendige, aber oft unangenehme Maßnahmen zur Kontrolle der Pandemie und auch krankheitsbedingte Faktoren wie tatsächliche symptomatische COVID-Infektionen, einschließlich des noch nicht vollständig wissenschaftlich erforschten langen COVID-Syndroms, lang anhaltende, weitreichende Auswirkungen auf alle Lebensbereiche haben, einschließlich der psychischen und physischen Gesundheit, aber auch auf soziale Netzwerke und die Wirtschaft. Dies erfordert einerseits eine erhöhte Flexibilität und gute Bewältigungsstrategien in allen Bevölkerungsgruppen, gefährdet aber auch die europäische Kultur und Kunstszene, die in vielen Bereichen stark von der sozialen Bühne und den sozialen Netzwerken abhängig ist. Vor allem die darstellenden Künste haben sowohl unter der Pandemie als auch unter den Einschränkungen für alle öffentlichen Kontakte und Veranstaltungen erheblich gelitten. Unsere Projektidee zielt daher auf zwei Strategien zur Verbesserung dieser Situation:

- 1) die Situation von Künstlern zu verbessern, die von der Öffentlichkeit isoliert wurden, und
- 2) die einzigartigen Fähigkeiten dieser Künstler zu nutzen, um den Mitgliedern der Öffentlichkeit zu helfen, ihre Kreativität zu verbessern, was sich positiv auf die Lebenszufriedenheit, die psychische Gesundheit und die Widerstandsfähigkeit gegenüber widrigen Situationen auswirkt, die der Einzelne nicht direkt ändern kann. In der Erwachsenenbildung tätige Trainer könnten zusätzlich zu diesen Künstlern als Multiplikatoren fungieren.

Mit diesem Ansatz knüpfen wir an Konzepte und Strukturen an, die in unseren früheren Projekten zum lebenslangen Lernen entwickelt wurden, die sich mit den Themen Resilienz ⁽¹⁾ bzw. Glück ⁽²⁾ befassen. Die Internetplattformen aus beiden Projekten können als zusätzliche Instrumente genutzt werden, sind aber für dieses Projekt über Kreativität nicht zwingend erforderlich. Alle drei Aspekte

¹ <http://www.resilience-project.eu/>

² <http://www.key-competence-happiness.eu/index.php-id=25.html>

sind eng miteinander verbunden. Details zur Nutzung der verschiedenen Komponenten finden Sie im zweiten Teil des Handbuchs.

Wir folgen der von fast allen Experten zum Thema Kreativität vertretenen Ansicht, dass Kreativität kein genetisch "gegebener", dauerhafter Aspekt der Persönlichkeit ist, sondern von jedem erlernt und verbessert werden kann (so dass es für manche leichter sein mag).

Wir hoffen auch, ein Bewusstsein für die positiven Aspekte der Kunst zu schaffen und einen kleinen Beitrag dazu zu leisten, die europäische Kunstszene in einer schwierigen Situation am Leben zu erhalten

Was bedeutet Kreativität in wenigen Worten?

Es gibt viele Definitionen. Die bekannte "Encyclopedia Britannica" bietet zum Beispiel die weit gefasste Definition:

"Kreativität, die Fähigkeit, etwas Neues zu schaffen oder auf andere Weise ins Leben zu rufen, sei es eine neue Lösung für ein Problem, eine neue Methode oder Vorrichtung oder ein neues künstlerisches Objekt oder eine neue Form."³

Eng verwandte Konzepte

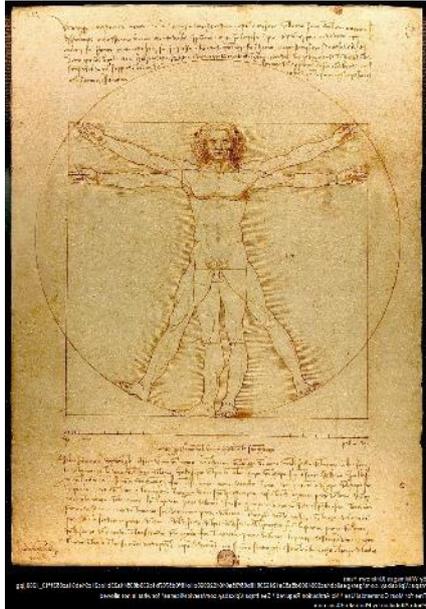
Ähnlich wie bei Begriffen wie Resilienz (siehe ein anderes verwandtes EU-Projekt) wird Kreativität oft als sich überschneidend, verwandt oder in Wechselwirkung mit einer Reihe anderer psychologischer Phänomene gesehen, wie z. B. "Querdenken", "divergentes" Denken, Aufgeschlossenheit, künstlerischer Geist, ...

Wir haben auch Übungen zur "Achtsamkeit" als eine Strategie aufgenommen, um kreative Ideen gesund und angemessen zu erhalten, ohne die Entwicklung eines kreativen Geistes einzuschränken, insbesondere im Kontext der "positiven" Psychologie und der Geisteswissenschaften (1).

Inspiration ist ein Konzept, das eng mit Kreativität verbunden ist, und die Bedeutung, die diesem Faktor beigemessen wird, wird dadurch unterstrichen, dass die griechische Kultur "Musen" ernannte - besondere Personifikationen/Göttinnen (alle weiblich!, Töchter von Zeus und Mnemosyne), bestehend aus den drei von Boethia (Melete, Aoede und Mneme) und, als kreative Ergänzungen, um alle Formen der Kunst abzudecken, Kalliope, Clio, Erato, Euterpe, Melpomene, Polyhymnia, Terpsichore, Thalia und Urania. Jede von ihnen hatte ein bestimmtes Spezialgebiet, Thalia zum Beispiel die Komödie und die Hirtendichtung. Kreativität wurde also mit göttlicher Inspiration in Verbindung gebracht. (Heute versuchen wir, mit unserem kleinen Projekt dazu beizutragen).

Kreativität ist oft, aber nicht immer auf einen bestimmten Bereich beschränkt. Leonardo da Vinci ist eine häufig zitierte Ausnahme, denn er bewies ein hohes Maß an Kreativität in einem breiten Spektrum von Bereichen, darunter sogar der Bau von Belagerungsmaschinen, aber auch Gemälde und Skulpturen. Er wurde daher als "Mann der Renaissance" bezeichnet (2, 3).

³ <https://www.britannica.com/topic/creativity>, accessed 12.12.2022



(aber vergessen wir nicht die Frauen als berühmte Künstlerinnen der Renaissance, wie Artemisia Gentilechi (4, 5)).



Artemisia Gentileschi ⁵

Wenn wir Leonardo als Beispiel nehmen, könnte es ein guter Ansatz sein, Kreativität nicht nur in einem Bereich zu entwickeln, sondern diesem Beispiel zu folgen und die freigesetzte kreative Seite auch in anderen Bereichen einzusetzen(2). Strategien und "Soft Skills", wie wir sie in unseren

⁴ wikimedia commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:0_The_Vitruvian_Man_-_by_Leonardo_da_Vinci.jpg, accessed 12.12.2022

⁵ - Google Cultural Institute, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37146117>

Übungen trainieren, können in der Regel in verschiedenen Bereichen angewendet werden, auch wenn sie in einem bestimmten Bereich entwickelt wurden.

Das Theater als wichtige darstellende Kunst beispielsweise erfordert den Aufbau einer Reihe von Fähigkeiten, wie z. B. das Gefühl, in der Öffentlichkeit mit einer guten Stimme und Selbstvertrauen sprechen zu können. Das Theater wird manchmal als eine Kunst der "Fälschung" oder Täuschung missverstanden, während vor allem jüngere Theaterpioniere, die Konzepten wie denen des Schriftstellers Antonin Artaud (6) folgten, den Schwerpunkt auf den dramatischen Ausdruck einer Wahrheit legten - sei es eine persönliche, philosophische, poetische, politische oder andere Ideen. Viele junge Künstlerbewegungen wie die "Sezessionskünstler" wie Klimt und Schiele oder der Philosoph Walter Benjamin (7) haben vor der Nachahmung oder einfachen Kopie von Gegenständen oder Personen als Schwerpunkt der Kunst gewarnt.

Das Beispiel des Theaters unterstreicht auch, dass der kreative Ausdruck einer Idee nur möglich ist, wenn bestimmte Techniken vollständig beherrscht werden, so dass sie zu Werkzeugen und nicht zu Herausforderungen oder Hindernissen für den Ausdruck werden. Die Beherrschung komplexer Techniken mag für professionelle Künstler erforderlich sein, aber die Beherrschung einfacher Fertigkeiten kann eine großartige Erfahrung sein, die dazu beiträgt, den künstlerischen Ausdruck und die Kreativität eines jeden zu genießen und zu befreien. Die Erfahrung des Genießens, des "Flow"(8), steht jedem offen und hat positive Auswirkungen, nicht nur für sich selbst, sondern auch auf das Wohlbefinden und die psychische Gesundheit, die Widerstandsfähigkeit und das Glück, wie wir später zeigen werden. Die auf diese Weise erworbenen Fähigkeiten können, wie bereits erwähnt, auch auf andere Bereiche übertragen werden und dort hilfreich sein (9).

Mihaly Csikszentmihalyi wird oft als Pionier eines systematischen Ansatzes zum Verständnis von Kreativität angesehen. Der Autor wies auf die Vielfalt des kreativen Prozesses hin, auf die Bedeutung des "Flow"-Aspekts, der das Eintauchen in den kreativen Prozess anzeigt, und auf die Bedeutung von Lernerfahrungen für die Entwicklung von Kreativität.

In jüngerer Zeit haben kognitive Psychologen wie Mark Runco vorgeschlagen, verschiedene Phasen des kreativen Prozesses zu beschreiben, die auch die Interaktion mit dem sozialen Umfeld und das Feedback während des Prozesses hervorheben.

Kann man Kreativität messen?

Die Messung der kreativen Fähigkeit ist eine Herausforderung in der kognitiven Psychologie, und es wurden mehrere Instrumente entwickelt, wie z. B. der bewährte Torrance-Test für kreatives Denken (TTCT)(11), aber alle Tests haben einen Schwerpunkt, der von den Definitionen und dem Bereich abhängt, in dem sie angewendet werden sollen. Daher ist eine weitere Diskussion in diesem Forschungsbereich zu empfehlen (12) (13). Wir stellen daher einen speziellen Fragebogen zur Verfügung, der als Leitfaden für die Auswahl von Übungen zur Entwicklung verschiedener Aspekte der Kreativität im Kontext der künstlerischen Tätigkeit und der darstellenden Künste dienen soll, und zwar nicht als Forschungsinstrument oder Diagnosewerkzeug, sondern lediglich zur Unterstützung der Arbeit an unserem Projekt.

Gibt es ein zentrales Kreativitätszentrum im Gehirn?

Während Psychiatrie und Psychologie im 18. und 19. Jahrhundert "Zentren" oder kleinere Bereiche im Gehirn als verantwortlich für alle Formen von Aktivitäten, Einstellungen und Persönlichkeitsaspekten propagiert hatten, hat die Forschung des 20. und 21. Jahrhunderts gezeigt, dass komplexe Netzwerke, von denen einige spezielle Neurotransmitter nutzen, hauptsächlich verantwortlich sind und verschiedene Bereiche des Gehirns miteinander verbinden(14), obwohl einige Daten auch die Rolle verschiedener Hirnareale zumindest für einige spezielle Aspekte der Kreativität unterstreichen (15), und einige Forscher signifikante Unterschiede zwischen einigen Hirnarealen z. B. bei Kunst- und Nicht-Kunststudenten fanden (16).

Ist Kreativität Teil des genetischen Erbes eines Menschen und kann daher nicht verändert werden?

Um diese Frage zu beantworten, müssen wir zwei wichtige Entwicklungen berücksichtigen. Mehrere Autoren haben Gene identifiziert, die wahrscheinlich mit Kreativität zusammenhängen (17)⁶, aber die Forschung der letzten Jahrzehnte hat gezeigt, dass die Genetik einer Person oder Gruppe verändert werden kann (Epigenetik), was die Notwendigkeit der Anpassung an eine sich verändernde Umgebung widerspiegelt und die früheren Beobachtungen von Mihalyi Csikszentmihalyi bestätigt. Bislang wurden in diesem Bereich nur wenige Forschungsarbeiten durchgeführt (17, 18). Umwelteinflüsse, einschließlich Aspekten wie Ernährung(19) und Bildungsaktivitäten(20, 21), können die Kreativität verbessern, während neuere Studien auch darauf hinweisen, dass einige psychische Gesundheitsprobleme, die sich im Laufe des Lebens entwickeln, wie die "frontotemporale" Form der Demenz, sich negativ auf die Kreativität auswirken können (22). Auch die Anwendung von Placebos kann sich positiv auswirken, wie kürzlich von Rozenkrantz et al.(23) gezeigt wurde, und auch körperliche Aktivität und Sport können sich positiv auf die Kreativitätswerte auswirken(24).

Welchen Nutzen hat Kreativität für die psychische Gesundheit?

Kreativität wird von den meisten Forschern als eine positive Fähigkeit angesehen, die die psychische Widerstandsfähigkeit fördern und die Lebenszufriedenheit erhöhen kann, und ein Training der Kreativität könnte auch Personen mit psychischen Problemen wie Legasthenie helfen (20). Darüber hinaus ist die Kunsttherapie zu einem Standardbestandteil von Präventions- und Behandlungsprogrammen für die psychische Gesundheit geworden, die verschiedene Bereiche wie die kreative Medien-, Musik- und Tanztherapie oder sogar neue Entwicklungen wie die "Museums"-Therapie umfassen (25), und wie bereits erwähnt, wurde sogar über eine erfolgreiche Anwendung bei Erkrankungen wie Demenz berichtet (26). Der verwandte, aber nicht identische Bereich der "Ergotherapie" mit einem starken Fokus auf Kreativität ist ebenfalls ein fester Bestandteil der meisten fortgeschrittenen Programme für psychische Gesundheit geworden. Künstlerische Leistungen und alle Kunstwerke können sowohl für die Künstler als auch für das Publikum

⁶ Associated genes include dopaminergic, serotonergic and other genes (a1-antitrypsin, neuregulin, Brain-derived neurotrophic factor)

offensichtlich emotional und existenziell erfreulich sein und ein willkommenes Ergebnis darstellen, wie die lange Geschichte der künstlerischen Produktion in der Menschheitsgeschichte zeigt.

Es sei darauf hingewiesen, dass medizinische Störungen wie schwere Depressionen oder Demenz, wie bereits erwähnt, die Kreativität hemmen können und, insbesondere bei erheblichen Problemen in diesem und anderen Bereichen, behandelt werden sollten. Kreativitätsübungen und -aktivitäten können die Behandlung unterstützen, sind aber in der Regel nicht ausreichend und sollten eine moderne medizinische oder psychotherapeutische Behandlung nicht ersetzen. Geringfügige Hindernisse wie kreativitätshemmende Gewohnheiten oder Denkmuster können auch durch Psychotherapie behandelt werden, aber auch hier können kreativitätsfördernde Aktivitäten und Übungen hilfreich sein, um die Behandlung effektiver zu gestalten.

Welchen Nutzen hat Kreativität für die körperliche Gesundheit?

Die Förderung der Kreativität durch Kunsttherapie(27) wurde ebenfalls empfohlen und hat eine lange Geschichte, z. B. auch zur Unterstützung der Rehabilitation nach verschiedenen körperlichen medizinischen Problemen (28-32), wie sie von einigen Autoren wie Sittarame(33) für Herzinfarkte oder in der Schlaganfallrehabilitation(34) berichtet wurde, obwohl es vielleicht noch zu früh ist, um konkrete Empfehlungen in Bezug auf die Prävention zu geben, trotz der dokumentierten Erfolge in einigen Bereichen, einschließlich Diabetes(35).

Schlussfolgerungen und Zusammenfassung

Kreativität ist ein komplexes Phänomen, das jeder zu jeder Zeit im Leben entwickeln kann und das zu einem reichen und besseren Leben beitragen kann. Daher ist es wichtig, diesem wichtigen Thema in jedermanns Terminkalender Raum zu geben. Strategien, die aus dem riesigen Wissenspool von Künstlern stammen, können einen wichtigen Beitrag zu diesem Ziel leisten, und unser Projekt hat eine Plattform mit Werkzeugen zur Unterstützung dieses Prozesses entwickelt.

Empfohlene weiterführende Literatur

Mark Runco, Steven Pritzker: Encyclopedia of Creativity, Academic Press (1999)

Hardcover ISBN: 9780128156148, eBook ISBN: 9780128156155

Anmerkung: Dies ist das umfangreichste Handbuch und könnte ein Standardwerk für Wissenschaftler aus verschiedenen Disziplinen sein, aber zu umfangreich und teuer für Gelegenheitslektüre und mit einem starken Fokus auf Wirtschaft und Management.

Mihalyi Csikszentmihalyi : *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention* (1996),
(verschiedene Ausgaben in verschiedenen Sprachen)

Ein Klassiker, aber immer noch interessant zu lesen.

Kreativität - Zitate im Text

1. Tay L, Pawelski JO. The Oxford Handbook of the positive humanities. New York, NY: Oxford University Press; 2021. pages cm p.
2. Lion A, Gunderman RB. How Intrapersonal Diversity Enhances Creativity: Leonardo da Vinci. Acad Radiol. 2019;26(7):999-1000.

3. Dominiczak MH. Observation and creativity: Leonardo da Vinci. *Clin Chem*. 2012;58(5):960-1.
4. Buckley PJ. Artemisia Gentileschi, 1593-1653. *Am J Psychiatry*. 2013;170(8):832-3.
5. Mohacsy I. Artemisia Gentileschi and her world. *J Am Acad Psychoanal Dyn Psychiatry*. 2004;32(1):153-76; discussion 77-80.
6. Artaud A, Corti V. *The theater and its double*. London: One World Classics; 2010. 150 p. p.
7. Benjamin W, Lindner B, Nitsche J. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Erste Auflage ed. Frankfurt: Suhrkamp; 2013. 722 pages p.
8. Harmat Ls, Ørsted Andersen F, Sadlo G, Ullén F, Wright J. *Flow Experience : Empirical Research and Applications*. Cham: Springer International Publishing : Imprint: Springer, 2016.
9. Lemon N. *Creative expression and wellbeing in higher education : making and movement as mindful moments of self-care*. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge,; 2023.
10. Kreitler S. *New Horizons in creativity*. New York: Nova Science Publishers, Inc.; 2022. pages cm. p.
11. Ferrando M, Ferrandiz C, Bermejo MR, Sanchez C, Parra J, Prieto MD. [Internal structure and standardised scores of the Torrance Test of Creative Thinking]. *Psicothema*. 2007;19(3):489-96.
12. Warne RT, Golightly S, Black M. Factor structure of intelligence and divergent thinking subtests: A registered report. *PLoS One*. 2022;17(9):e0274921.
13. Mouchiroud C, Lubart T. Children's original thinking: an empirical examination of alternative measures derived from divergent thinking tasks. *J Genet Psychol*. 2001;162(4):382-401.
14. Gao Z, Zhang D, Liang A, Liang B, Wang Z, Cai Y, et al. Exploring the Associations Between Intrinsic Brain Connectivity and Creative Ability Using Functional Connectivity Strength and Connectome Analysis. *Brain Connect*. 2017;7(9):590-601.
15. Gansler DA, Moore DW, Susmaras TM, Jerram MW, Sousa J, Heilman KM. Cortical morphology of visual creativity. *Neuropsychologia*. 2011;49(9):2527-32.
16. Xurui T, Yaxu Y, Qiangqiang L, Yu M, Bin Z, Xueming B. Mechanisms of Creativity Differences Between Art and Non-art Majors: A Voxel-Based Morphometry Study. *Front Psychol*. 2018;9:2319.
17. Sotiropoulos MG, Anagnostouli M. Genes, brain dynamics and art: the genetic underpinnings of creativity in dancing, musicality and visual arts. *J Integr Neurosci*. 2021;20(4):1095-104.
18. Podlipniak P. The Role of Canalization and Plasticity in the Evolution of Musical Creativity. *Front Neurosci*. 2021;15:607887.
19. Hassevoort KM, Lin AS, Khan NA, Hillman CH, Cohen NJ. Added sugar and dietary fiber consumption are associated with creativity in preadolescent children. *Nutr Neurosci*. 2020;23(10):791-802.
20. Kapoula Z, Ruiz S, Spector L, Mocerovi M, Gaertner C, Quilici C, et al. Education Influences Creativity in Dyslexic and Non-Dyslexic Children and Teenagers. *PLoS One*. 2016;11(3):e0150421.
21. Liu HY. Promoting creativity of nursing students in different teaching and learning settings: A quasi-experimental study. *Nurse Educ Today*. 2022;108:105216.
22. de Souza LC, Volle E, Bertoux M, Czernecki V, Funkiewiez A, Allali G, et al. Poor creativity in frontotemporal dementia: a window into the neural bases of the creative mind. *Neuropsychologia*. 2010;48(13):3733-42.

23. Rozenkrantz L, Mayo AE, Ilan T, Hart Y, Noy L, Alon U. Placebo can enhance creativity. *PLoS One*. 2017;12(9):e0182466.
24. Have M, Nielsen JH, Gejl AK, Thomsen Ernst M, Fredens K, Stockel JT, et al. Rationale and design of a randomized controlled trial examining the effect of classroom-based physical activity on math achievement. *BMC Public Health*. 2016;16:304.
25. Wei Z, Zhong C. Museums and art therapy: A bibliometric analysis of the potential of museum art therapy. *Front Psychol*. 2022;13:1041950.
26. Luo Y, Lin R, Yan Y, Su J, Lin S, Ma M, et al. Effects of Remote Expressive Arts Program in Older Adults with Mild Cognitive Impairment: A Randomized Controlled Trial. *J Alzheimers Dis*. 2022.
27. d'Errico I. Art as a Means of Accessing Ourselves. *Using Art in Psychotherapy*. *Psychiatr Danub*. 2017;29(Suppl 3):368-74.
28. Bach F. The use of films in physical medicine and rehabilitation. *Br J Phys Med*. 1957;20(3):56-8.
29. Beerse ME, Van Lith T, Stanwood G. Therapeutic psychological and biological responses to mindfulness-based art therapy. *Stress Health*. 2020;36(4):419-32.
30. Schikler KN, Turner-Schikler LA. Expressive therapy in pediatric and adolescent gynecology. *Obstet Gynecol Clin North Am*. 1992;19(1):151-61.
31. Hawkins N. A new outlook for rehabilitation: creative art therapy. *Caring*. 1993;12(11):80, 2, 4.
32. Romero A, Garcia JE, Joshi GP. The state of the art in preventing post thoracotomy pain. *Semin Thorac Cardiovasc Surg*. 2013;25(2):116-24.
33. Sittarame F, Estrada-Munoz M, Hausmann I, Thevoz X, Buhayer A, Mach F, et al. [A He(art) museum for an existential rebirth after a myocardial infarction]. *Rev Med Suisse*. 2022;18(783):1065-9.
34. Ali K, Gammidge T, Waller D. Fight like a ferret: a novel approach of using art therapy to reduce anxiety in stroke patients undergoing hospital rehabilitation. *Med Humanit*. 2014;40(1):56-60.
35. Deeb LC, Pettijohn FP, Shirah JK, Freeman G. Interventions among primary-care practitioners to improve care for preventable complications of diabetes. *Diabetes Care*. 1988;11(3):275-80.

Teil B: Das Handbuch - wie man CENTAUR nutzt

Das Team besteht aus Partnern aus fünf Ländern (Deutschland, Österreich, Griechenland, Zypern und Island), darunter ein Vertreter der Flüchtlingsgemeinschaft mit syrisch-niederländischem Hintergrund. Diese Partner sind in NROs und Universitäten tätig und bringen nicht nur unterschiedliche kulturelle Hintergründe, sondern auch verschiedene Disziplinen wie Medizin, Psychologie, Pädagogik, Kunst und Management zusammen. Die Mitglieder werden im folgenden Kapitel im Einzelnen beschrieben.

Beschränkungen und künftige Aktivitäten

Das vorliegende Projekt kann nicht alle Aspekte der Kreativität abdecken und auch nicht alle Künstler einbeziehen, die "praktische Erfahrungen" in Sachen Kreativität und Kreativitätsentwicklung bieten könnten. Wir haben die vorgestellten Künstler sorgfältig geprüft, um diejenigen mit zweifelhaften Aktivitäten oder extremistischen Positionen, die die Menschenrechte nicht respektieren, auszuschließen, auch und gerade weil Kunst politisch verantwortlich sein kann und sollte. Die Plattform ist offen für Künstler, die ihre Interessen darlegen und einen wichtigen Beitrag zu den Projektzielen leisten können. Die Beiträge werden vom Redaktionsausschuss geprüft, der sich aus den Partnern und externen unabhängigen Experten, sowohl Künstlern als auch Pädagogen, zusammensetzt. Dabei wird den Menschenrechtsstandards, insbesondere denen der EU, und gewaltfreien Botschaften große Bedeutung beigemessen.

Die folgenden Kapitel von Teil B fassen die verschiedenen Komponenten (intellektuelle Leistungen (IOs)) zusammen, wie sie von den jeweiligen verantwortlichen Partnern beschrieben werden. Sie sind als Erläuterung dieser Komponenten gedacht und sollen als erweitertes Handbuch der Komponenten zusätzlich zu den Online-Erklärungen dienen. Sie enthalten auch eine Präsentation des Teams und der Partnerteams in allen 4 Ländern.

Das Team: (mehr dazu später)



Das Team: Teambesprechung (Foto T. Wenzel, 2022)

IO1: Bedarfsermittlung, Nutzeranforderungen und Entwicklungsrahmen für Übungen

Unternehmer und Pädagogen in der Kultur- und Kreativbranche (CAS) sehen sich aufgrund der COVID-19-Pandemie und der damit verbundenen Auswirkungen und restriktiven Maßnahmen mit extremen Schwierigkeiten konfrontiert. Die CENTAUR-Online-Plattform bietet eine neue, barrierefreie Lösung, indem sie zuverlässige Informationen über effektive und konstruktive unternehmerische Fähigkeiten und Bildungstechniken bereitstellt, die leicht zugänglich, einfach anzuwenden und evidenzbasiert sind und zu einer besseren unmittelbaren Bewältigung und Lebensqualität beitragen können. Das Projektteam hat einen Rahmen für die Ermittlung der Bedürfnisse und Anforderungen der Zielgruppen der Plattform sowie für die Entwicklung der Übungen, die die Plattform enthält, entwickelt. Der Zweck des Rahmens war es, einen multidisziplinären und mehrdimensionalen Ansatz zu verwenden, um die Bedürfnisse der Nutzer zu definieren, um besser auf ihre Defizite eingehen zu können und um die Kluft zu überbrücken und einen Weg zwischen den Ansätzen der am Konsortium beteiligten Organisationen zu schaffen.

Die Zielgruppen des CENTAUR-Projekts sind:

- Fachleute im Bereich der kreativen Künste.
- Menschen, die regelmäßig mit Erwachsenen arbeiten, die bisher noch keinen effizienten Gebrauch von Online-Aktivitäten im kreativen Bereich gemacht haben (Lehrer*innen, Sozialarbeiter*innen, Mitarbeiter*innen von NGOs, internationalen Organisationen, nationalen oder privaten Zentren).
- Menschen im Alltag, die ihre Lebenskompetenzen durch die Entwicklung von Kreativität verbessern wollen.

Die Entwicklung des Rahmens half dem Konsortium dabei:

- die Bedürfnisse und Anforderungen der Zielgruppen in den Partnerländern zu ermitteln.
- einen gemeinsamen Ansatz für die Übungen und Praktiken der eLearning-Plattform zu entwickeln, indem Daten und Beiträge aus allen Partnerländern gesammelt werden..

Der Rahmen war der Ausgangspunkt für die Entwicklung der CENTAUR eLearning-Plattform, die sich an Organisationen und Einzelpersonen, die im Bereich der kreativen Künste tätig sind, an Pädagog*innen und Erwachsene richtet und ihnen einen innovativen e-Raum für die Schulung und Förderung ihrer eigenen Fähigkeiten und der Kreativität ihrer Zielgruppen bietet.

Das Projektteam hat für die Plattform eine Sammlung von Praktiken und Übungen erstellt, wie die Resilienz der Zielgruppen am besten gestärkt werden kann, wobei die Kultur, die sozialen und beruflichen Praktiken, die Sprache und die institutionelle Organisation der Partnerländer berücksichtigt wurden. Der Rahmen wurde als Maßstab für die Sammlung von Praktiken und Übungen für die Plattform verwendet.

Um alle erforderlichen Informationen zu sammeln, wurde eine gründliche Untersuchung durchgeführt, die auf zwei unabhängigen, aber miteinander verbundenen Phasen basierte:

- Creative Arts Sector (CAS) + Adult Education Ecosystem Mapping Report; Beschreibung der aktuellen Situation und Struktur dieser beiden Sektoren in den Partnerländern.
- Entwicklung/Verteilung von Fragebögen; Sammlung von Informationen über die Bedürfnisse und Anforderungen von Fachleuten in Bezug auf den Creative Arts Sector (CAS) und den Erwachsenenbildungssektor.

Die Analyse der Ergebnisse gab Aufschluss über den aktuellen Schulungsbedarf unserer Zielgruppe und half uns, einen auf ihre Bedürfnisse und Anforderungen zugeschnittenen Lehrplan zu entwickeln.

Die Ergebnisse haben gezeigt, dass der Großteil des von den Teilnehmer*innen festgestellten Schulungsbedarfs nicht technische und berufliche Fähigkeiten im engeren Sinne betrifft, sondern übergreifende Fähigkeiten; Kommunikationsfähigkeiten, Gelassenheit/emotionale Regulierung und Arbeitsethik gehören zu den am höchsten bewerteten Fähigkeiten der Befragten.

Darüber hinaus haben die Veränderungen, die die COVID-19-Pandemie für die Industrie mit sich gebracht hat, und die damit einhergehenden radikalen Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt dazu geführt, dass Fähigkeiten wie Einfallsreichtum/Problemlösung und Hartnäckigkeit (trotz Widrigkeiten durchzuhalten und motiviert zu bleiben) geschult werden müssen.

Schließlich hat die Untersuchung ergeben, dass Fähigkeiten wie Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit sowie Selbstmotivation als sehr wichtig erachtet werden, was bedeutet, dass entsprechende Praktiken und Übungen in die Plattform aufgenommen wurden.

KURZES GLOSSAR - (Definitionen der in dieser Ausgabe verwendeten Begriffe)

Rahmen: Eine reale oder konzeptionelle Struktur, die als Stütze oder Leitfaden für den Aufbau von etwas dienen soll, das die Struktur zu etwas Nützlichem ausbaut.

Creative Arts Sector (CAS): Der Begriff beschreibt Unternehmen, in deren Mittelpunkt die Kreativität steht - zum Beispiel Design, Musik, Verlagswesen, Architektur, Film und Video, Kunsthandwerk, bildende Kunst, Mode, Fernsehen und Radio, Werbung, Literatur, Computerspiele und darstellende Kunst.

Zielgruppen: Die primäre Gruppe von Menschen, die durch etwas, in der Regel eine Kampagne oder ein Projekt, angesprochen werden soll.

Erwachsenenbildung: Eine Praxis, bei der sich Erwachsene systematisch und nachhaltig selbst weiterbilden, um neue Formen von Wissen, Fähigkeiten, Einstellungen oder Werten zu erwerben.

EMPFOHLENE LITERATUR

- Becker, Carol, and Ann Wiens, eds. *The Artist in Society: Rights, Roles, and Responsibilities*. Chicago: New Art Examiner Press, 1995.
- Cultural and creative sectors, <https://culture.ec.europa.eu/cultural-and-creative-sectors/cultural-and-creative-sectors>
- Terry Flew, *The Creative Industries: Culture and Policy*. SAGE Publications Ltd; 1st edition, 2011
- Rosamund Davies (Author), Gauti Sigthorsson (Author), *Introducing the Creative Industries: From Theory to Practice*. SAGE Publications Ltd; 1st edition, 2013

Wisefour

Wisefour ist eine Forschungs- und Technologieagentur mit umfassender Erfahrung in der Entwicklung digitaler Lösungen, wie Online-Plattformen, digitale Toolkits, Lernspiele und E-Learning-Kurse. Das Unternehmen organisiert auch Erwachsenenbildungsseminare zu verschiedenen Themen und verfügt über umfassende Erfahrung in der Gestaltung von E-Learning-Schulungsplänen. Durch die von uns durchgeführten Projekte wurden im Laufe der Jahre verschiedene Wissensbereiche angesprochen.

Das Projektteam von Wisefour besteht aus vier Mitarbeitern, die im Projekt eng zusammenarbeiten und an der Entwicklung der Projektergebnisse sowie an allen horizontalen Aufgaben beteiligt sind. Das Wisefour-Team war auch federführend bei IO1, Bedarfsermittlung, Benutzeranforderungen und Übungen - Entwicklungsrahmen.

Die Mitglieder des Projektteams sind:

Team:

Katerina Kadena

Frau Katerina Kadena, Chemieingenieurin, erhielt ihr Diplom von der Polytechnischen Universität Patras und ihren Postgraduierten-Abschluss in Betriebswirtschaft als MBA von CIIM. Im Jahr 2014 erlangte sie einen Abschluss in Rechtswissenschaften an der Europäischen Universität von Zypern. Im Jahr 2018 wurde sie als Doktorandin in der Abteilung für Informatik in Zusammenarbeit mit dem Labor für Bioinformatik und menschliche Elektrophysiologie der Ionischen Universität zugelassen.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Leiterin des Wisefour-Projektteams und verantwortlich für die Qualitätssicherung aller Ergebnisse im Namen des Teams.

Maria Kadena

Frau Maria Kadena hat einen Bachelor-Abschluss in Rechtswissenschaften von der Europäischen Universität Zypern. Sie ist Expertin für rechtliche und ethische Themen sowie zertifizierte Datenschutzbeauftragte für die neue GDPR. Sie verfügt über umfangreiche Erfahrungen im EU-Projektmanagement, im Innovationsmanagement und in Verbreitungsaktivitäten.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Verantwortlich für die rechtliche Unterstützung während des gesamten Projektlebenszyklus.

Apostolos Foukas

Apostolos Foukas hat einen Bachelor-Abschluss in humanitären Studien von der Nationalen und Kapodistrianischen Universität Athen sowie einen MSc-Abschluss in Bibliotheks- und Informationsstudien von der City University of London. Er verfügt über umfangreiche Erfahrungen in den Bereichen EU-Projektmanagement, Innovationsmanagement und Verbreitungsaktivitäten.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Verantwortlich für die Überwachung des Fortschritts von Meilensteinen und Ergebnissen, die Erstellung von Berichten, die Ermittlung von Risiken und die Organisation von Verbreitungsaktivitäten.

Lina Bitsakaki

Frau Lina Bitsakaki hat einen BA-Abschluss in Geschichte und Archäologie von der UoA und einen MA-Abschluss in Feldarchäologie an Land und unter Wasser von der UCY. Sie hat Erfahrung in der Erstellung von Inhalten, dem Verfassen von Vorschlägen für Kulturprojekte, Feldforschung und Verbreitungsaktivitäten.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Mitwirkung an der Durchführung aller Aufgaben und Aktivitäten.

IO 2 Online-Plattform für eLearning und Networking

Das Herzstück des Projekts, das alle Angebote sammelt, ist die e-Plattform:

English Login / Register

← C CENTAUR The Project

Centaur e-Platform

The Centaur e-Platform provides access to all outputs of the Centaur EU Project.

[Interactive Platform User Guide](#)

f t in e

Trainers

Trainees

Der folgende Text ist eine von zwei Quellen zur Struktur der Plattform, die zweite ist der Online-Leitfaden "How to use the CENTAUR platform" zur Plattform selbst.

Die e-Plattform ist eine frei zugängliche Online-Plattform, die den Nutzern, Ausbildern (Künstlern, Kreativen, Ausbildern in der Erwachsenenbildung) und Auszubildenden verschiedene Dienste bietet. Mit dem Begriff "offener Zugang" meinen wir, dass jeder a) auf die Inhalte online zugreifen kann, ohne irgendwelche Barrieren wie z.B. die Notwendigkeit eines Logins oder einer Zahlung, b) die

Inhalte wiederverwenden und an seine eigenen Bedürfnisse anpassen kann, da die Inhalte unter der Creative Commons (CC) Lizenz BY-NC-SA verfügbar sind.

Die Online-Plattform bietet Zugang zu den Inhalten und Werkzeugen, die in CENTAUR entwickelt wurden, wie z.B. die Richtlinien, die Online-Toolbox mit Übungen, die Künstler-/Trainer-Datenbank, das Selbstbewertungs-Tool zur Identifizierung der Übungen, die für einen Auszubildenden am interessantesten sind, und ein flexibles Werkzeug, z.B. die CENTAUR mobile App, die Übungen zum Selbststudium aus dem Pool der Übungen auf eine ansprechende Art und Weise bereitstellt, indem sie Elemente der Gamification und Avatare nutzt. Mehr dazu erfahren Sie im Online-Leitfaden "How to use the CENTAUR platform".

- **Ausbildung, die sich an Trainer*innen richtet.** Sie können lernen, wie man die CENTAUR-Plattform nutzt. Die Fortbildung ist online, im eigenen Tempo und unabhängig, ohne persönliche Präsenz. Der Inhalt basiert auf den Leitlinien. Der Kurs nutzt Gamification (z. B. Abzeichen, Fortschritt, wenn der Trainer/die Trainerin registriert ist).
- **Networking Hub,** Trainer*innen haben Zugang zum CENTAUR Hub für Networking und Kommunikation mit anderen Künstler*innen und Trainer*innen, um Ideen und Erfahrungen auszutauschen. Dieser Hub unterstützt die Vernetzung und interaktive Kommunikation zwischen Künstler*innen, Expert*innen in der Erwachsenenbildung und erwachsenen Lernenden. Trainer*innen müssen sich zunächst auf dieser Plattform **registrieren**/ein Konto erstellen und sich dann **anmelden**. Jede/r kann sich registrieren, da eine offene Registrierung unterstützt wird. Dann kann er/sie Beiträge im Forum, Chat und Blog lesen.
- **Übungen,** ein Trainer*innen können auf die verfügbaren Übungen zugreifen, die in einer Liste angezeigt werden. Die Übungen können durch eine stichwortbasierte Suche gefiltert werden.
- **Bereich für erwachsene Lernende.** Trainer*innen können diesen Bereich für erwachsene Lernende ergänzend zum persönlichen Training hauptsächlich aus Kommunikationsgründen nutzen, d.h: Veröffentlichung der Agenda für die Präsenzschiulung, Versendung von Ankündigungen und Nachrichten an die erwachsenen Lernenden, Organisation von Videokonferenzen, Bereitstellung von Links, Einladung an die Teilnehmer*innen, den SAT auszufüllen. Teilnehmer*innen können den SAT ausfüllen, Nachrichten an die Trainer*innen senden und mit anderen Teilnehmer*innen chatten. Dieser Bereich Trainer*innen zur Verfügung, nachdem sie eine Bewerbung an die Ausbildungsadministrator*innen oder den entsprechenden CENTAUR-Partner geschickt haben.
- **Teilnehmer*innen** können in der Künstler-/Trainerdatenbank nach Trainer*innen suchen, die CENTAUR-basierte oder ähnliche Trainings durchführen, und sich über den Zeitplan der Schulungen und die Verfügbarkeit der Trainer*innen informieren. Es werden Informationen über die Trainer*innen angezeigt, z. B. Lebenslauf, Kurzbeschreibung, Kontaktdaten, Foto.
- Teilnehmer*innen nutzen das **Selbsteinschätzungsinstrument**, um die verfügbaren Übungen zu finden, die sie am meisten interessieren. Sie beantworten einen Fragebogen. Anhand der

Antworten, die sie gegeben haen, erfahren sie den Grad ihres Interesses in Prozenten. Die weiteren Optionen hängen davon ab, ob Teilnehmer*innen ein Seminar besuchen möchten oder ob sie sich lieber selber Wissen aneignen möchten.

- Wenn er/sie plant, ein Seminar zu besuchen, lädt er/sie den Ergebnisbogen im PDF-Format herunter oder druckt ihn aus und **schickt ihn an den Trainer/die Trainerin**.
- Wenn er/sie selber lernt, klickt er/sie auf die empfohlene Fähigkeit. Er/sie wird zu den entsprechenden Übungen in der Übungsdatenbank weitergeleitet.
- Wenn er/sie selber lernt, kann er/sie aus den Übungen, die ihn/sie interessieren, diejenigen auswählen, die für Selbstlernende bestimmt sind, indem er/sie den Link <https://training.centaur-project.eu/virtual-exercises> besucht oder die CENTAUR Mobile App herunterlädt.
- Auszubildende können die CENTAUR Mobile App herunterladen, indem sie der grünen Box "Übungen zum Selbststudium" folgen. Die **CENTAUR Mobile App** bietet selektiv die Übungen zum Selbststudium auf eine ansprechende und spielerische Art und Weise an, indem sie Avatare als Moderator*innen bereitstellt, die einem Gamification-Ansatz folgen. Trainer*innen können diese App ebenfalls verwenden, so dass sie zusammen mit den Ergebnissen des SAT-Tools einem/einer bestimmten Auszubildenden Selbstlernübungen vorschlagen können, die ohne Anleitung, aber mit Begleitung durch Trainer*innen durchgeführt werden können.

Für die Entwicklung der Online-Plattform wird ein freies und quelloffenes LMS auf der Basis von PHP und MySQL verwendet, das als Open eClass (openecclass.org) bezeichnet wird. Das LMS ist flexibel und kann beliebige Lernszenarien unterstützen und erfüllt Responsive Web Design, d.h. die Plattform wird auf einer Vielzahl von Geräten und Fenster- oder Bildschirmgrößen, wie z.B. mobilen Geräten, perfekt dargestellt.

Akadimaiko Diadiktyo - Netzwerk der griechischen Universitäten (GUnet)

GUnet - Greek Universities Network (<https://www.gunet.gr>) ist eine Non-Profit-Organisation mit Sitz in Athen, Griechenland. Sie wurde im Jahr 2000 von allen griechischen Universitäten mit dem Auftrag gegründet, die digitale Transformation und Innovation in griechischen Hochschuleinrichtungen voranzutreiben. Das Greek Universities Network (GUnet) ist eine gemeinnützige Gesellschaft mit Mitgliedern aus allen 25 öffentlichen Universitäten in Griechenland. Die Aufgabe des Unternehmens besteht darin, die Entwicklung und Nutzung fortschrittlicher Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), Dienste und Anwendungen in der griechischen akademischen Gemeinschaft zu fördern, zu erleichtern und zu koordinieren sowie die digitale Transformation und Innovation in griechischen Hochschuleinrichtungen zu unterstützen.

Team:

Pantelis Balaouras, Project and Technical Manager

Rolle im Projektteam: Analyse der Anforderungen, Entwurf der Plattform und Koordinierung.

Dr. Pantelis Balaouras (männlich) hat ein Diplom in Computertechnik und einen Dokortitel in Informatik und Telekommunikation. Er verfügt über Fachkenntnisse in der Entwicklung und Bereitstellung von multimedialen e-Learning- und Kommunikationsdiensten, wie z. B. Videokonferenzen, Video-Streaming und On-Demand-Dienste, digitale Multimedia-Sammlungen und IPTV-Dienste. Er ist der technische Direktor des GUnet-Zentrums für E-Learning und Medienproduktion (mc.gunet.gr) und Produktioningenieur für die Open Delos-Plattform (opendelos.org). Dr. Balaouras war Projekt- und technischer Leiter des nationalen Projekts "Academic Open Courses", das die Entwicklung von mehr als 4000 offenen Kursen durch 25 griechische Universitäten koordiniert und verwaltet hat, und hat das nationale Portal für offene Kurse in Griechenland (opencourse.gr) geschaffen.

Constantinos Tsibanis, Project and Technical Manager

Rolle im Projektteam: Technische Koordination der Entwicklung, Entwicklung der Plattform

Constantinos Tsibanis (männlich) hat einen BSc in angewandter Mathematik, einen MSc in Informatik und einen MSc in Management und Wirtschaft von Telekommunikationsnetzen. Er arbeitet als IT-Manager beim Griechischen Universitätsnetz (GUnet - <https://www.gunet.gr>) und ist für die Gestaltung und Entwicklung von E-Learning-Diensten zuständig. Er ist sehr erfahren in der Gestaltung von E-Learning-Diensten und leitet erfolgreich alle Phasen von E-Learning-Projekten, von der Bedarfsanalyse und Anforderungsdefinition bis zur Technologieauswahl, Implementierung und Schulung. Er hat auch Erfahrung im technischen Projektmanagement und in der Teilnahme an mehreren Projekten, die eine Zusammenarbeit mit anderen Universitäten und Forschungsinstituten beinhalten. Er ist der Gründer und Leiter der Entwicklungsgruppe der Open eClass Plattform (<http://www.openeclass.org>), einem Open Source Learning Management System, das von GUnet unterstützt wird. Außerdem ist er Forscher (Doktorand) an der Fakultät für Informatik und Telekommunikation der Nationalen und Kapodistrianischen Universität Athen im Bereich fortgeschrittener E-Learning-Systeme, die künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen nutzen.

IO3: Das Handbuch (Thomas Wenzel, Jan Kizilhan, Reem Alksiri):

ist das, was Sie jetzt in der Hand (oder im Auge) halten. Es besteht aus einem allgemeinen Teil (Teil A), der zusammenfasst, was wir über Kreativität wissen, auch auf wissenschaftliche Weise (nicht zu wissenschaftlich, wie wir hoffen), und einem "technischen" (nicht zu technischen) Teil B, der ein Handbuch zur Nutzung der verschiedenen Komponenten des Projekts ist, wie die ePlattform, die Übungen und das Selbstbewertungsinstrument (SAT) sowie einige zusätzliche hilfreiche Informationen, wie Empfehlungen für weiterführende Literatur. Wir haben auch kurze Präsentationen über die Teams für jede Komponente beigefügt.

Erstellung eines Schulungsprogramms

Die Übungen können zwar einzeln verwendet werden, und die Nutzer*innen können bestimmte Übungen auswählen, die vom SAT-Tool als für sie am relevantesten identifiziert wurden, doch kann es sinnvoll sein, die Übungen in einer Reihenfolge zu kombinieren, die auf die lokale Situation, die Ressourcen und die beteiligten Teilnehmer*innen abgestimmt ist. Wir geben keine empfohlenen Standardkombinationen, -sequenzen oder -lehrpläne vor, da sich die Rahmenbedingungen oder Szenarien für den Einsatz der Projektkomponenten erheblich unterscheiden können.

Duale Hochschule Vaihingen- Schwenningen

Internationalisierung ist ein wichtiger Aspekt für ein zukunftsorientiertes Studium und einen erfolgreichen Start ins Berufsleben. Mit über 50 aktiven Kooperationen weltweit bietet die Duale Hochschule Villingen-Swenningen den Studierenden interessante Möglichkeiten, sich in ein Studium im Ausland zu integrieren und ihre interkulturelle Kompetenz zu entwickeln. Strategischer Schwerpunkt der Internationalisierung ist die Zusammenarbeit mit Partnerhochschulen in Russland, Osteuropa und den baltischen Staaten. Internationale Studierende sind willkommen und tragen zur Internationalisierung der Hochschule und des Studiengangs bei. Dabei stehen den Studierenden unserer Partnerhochschulen Studiensemester, berufs begleitende Praktika und Summer School Programme zur Verfügung.

Team:

Prof. Jan Ilhan Kizilhan

Prof. Dr. Dr. Jan Ilhan Kizilhan ist Psychologe, Autor und Herausgeber mit Forschungsinteressen in den Bereichen Psychotraumatologie, sexuelle Übergriffe, Trauma, Terror und Krieg, transkulturelle Psychiatrie, Psychotherapie, klinische Psychologie und Psychotherapie, Migrationsforschung und Sozialisations-Kriegsforschung.

Professor Kizilhan studierte Psychologie und Soziologie an der Universität Bochum (Deutschland). Er promovierte in Psychologie an der Universität Konstanz (Deutschland). Seit 2006 ist Professor Kizilhan Projektleiter der Arbeitsgruppe Migration und Rehabilitation am Institut für Psychologie der Universität Freiburg. Außerdem ist er Professor an der Dualen Hochschule Villingen-Swenningen, Leiter der Abteilung Psychische Gesundheit und Sucht an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg und der transkulturellen psychosomatischen Abteilung der Medicine Donaueschingen in Deutschland.

Im Jahr 2014 wechselte er an den Lehrstuhl für Neuiran und Islamwissenschaft an der Universität Göttingen und wurde Gründungsdekan des Instituts für Psychotherapie und Psychotraumatologie an der Universität Dohuk im Nordirak. Professor Kizilhan ist leitender Psychologe des von der baden-württembergischen Landesregierung geförderten "Special Quota Project for Vulnerable Women and Children in Northern Iraq" und seit 2016 Gründungsdekan des Instituts für Psychotherapie und Psychotraumatologie an der Universität von Dohuk im Nordirak. Seit März 2018 ist er Direktor des neuen Instituts für transkulturelle Gesundheitswissenschaften an der Landesuniversität Baden-Württemberg. Er veröffentlichte mehr als 20 Bücher und mehr als 120 Forschungsarbeiten in internationalen Fachzeitschriften. Für seine Arbeit wurde er mehrfach national und international ausgezeichnet.

Mag. Reem Alksiri

Mag^a. Alksiri ist Anwältin für Menschenrechte und auch Künstlerin. Sie schreibt Romane, Gedichte und Gemälde und arbeitet derzeit auch an einem Opernlibretto. Sie stammt aus einer Künstlerfamilie in Syrien, musste das Land aufgrund der Kriegssituation verlassen und ist nun niederländische Staatsbürgerin. Sie koordiniert eine Online-Gruppe für Frauen, die die Verfolgung überlebt haben (Persecuted Women's International Organisation), bietet Online-Dienste an, um emotionale Unterstützung zu leisten, Selbstvertrauen und ein Gefühl der Selbstbestimmung in dieser Gruppe aufzubauen und Kunstnetzwerke in Flüchtlingsgemeinschaften zu entwickeln. Sie arbeitet auch mit der Menschenrechts-NGO CEHRI in den Niederlanden zusammen, die gegen Straflosigkeit in verschiedenen Ländern kämpft, und ist Rechtsberaterin der wissenschaftlichen Sektion der World Psychiatric Association für psychologische Aspekte von Verfolgung und Folter.



Prof. Thomas Wenzel

Er ist Professor für Psychiatrie und Psychotherapeut an der Medizinischen Universität Wien, Österreich, und arbeitet mit Prof. Kizilhan und mit CEHRI und Opferhilfsorganisationen in verschiedenen internationalen Projekten zusammen. Er ist Vorsitzender der wissenschaftlichen Sektionen der World Psychiatric Association für psychologische Aspekte von Verfolgung und Folter und für Sport- und Bewegungspsychiatrie und Mitglied der AI Medical Group Austria. Er arbeitet vor allem mit Migranten in Post-Konflikt- und Kriegsgebieten, und hat einen langjährigen zweiten Schwerpunkt auf Kunst und psychische Gesundheit, mit vorheriger Arbeit im Theater, wie in verschiedenen Positionen im Wiener "Theaterbrett" und alternativen Theaterprojekten. Er glaubt, dass Kunst und Kreativität Schlüsselkomponenten für ein glückliches und gesundes Leben sind.

Short glossary and recommended reading:

Siehe Text des Handbuchs.

IO 4: Das Selbsteinschätzungs-Tool (SAT-Tool)

Wie man das SAT-Tool verwendet

Lieber Künstler/Liebe Künstlerin, Trainer*in oder Auszubildende,

- Wollen Sie lernen, wie Sie sich mit einfachen Mitteln in eine bessere Stimmung versetzen können?
- Wollen Sie Ihr Ausdrucksrepertoire erweitern?
- Wollen Sie kreative Methoden zum Stressabbau erlernen?

Aber welche der vielen angebotenen Übungen passt jetzt am besten zu Ihnen?

Das SAT-Tool wird Ihnen bei der Entscheidung helfen.

Sie finden das SAT-Tool hier:

Besuchen Sie den Link: <https://training.centaur-project.eu/>

Klicken Sie dann auf das grüne Feld "Self Assessment Tool".

Übrigens, Sie können die Sprache über das Sprachmenü oben rechts ändern .

So funktioniert es:

Sie beantworten 36 Aussagen entsprechend Ihren Interessen.

1. Klicken Sie auf die am besten geeignete der fünf Antwortmöglichkeiten.
2. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Next**, um zur nächsten Frage zu gelangen.
3. Klicken Sie am Ende des Fragebogens auf die Schaltfläche **Submit**

Unmittelbar danach erhalten Sie Ihre Auswertung.

Anhand der Antworten, die Sie gegeben haben, erfahren Sie Ihren Interessengrad in Prozentwerten:

Die Kompetenzen und Ausbildungsbereiche mit einer Punktzahl zwischen 75% und 100% bilden die Empfehlung:

sind für Sie am interessantesten.

Fähigkeiten und Ausbildungsbereiche mit einer Punktzahl zwischen 50% und 74% umfassen den Kommentar:

könnten auch für Sie von Interesse sein.

Zwischen der Fähigkeit und dem Grad des Interesses finden Sie einen gelben Balken, der den Prozentsatz Ihres Ergebnisses anzeigt.

Um Ihnen den Überblick zu erleichtern, finden Sie den Rang Ihres Interesses auch direkt neben der entsprechenden Fähigkeit in der ersten Spalte als Zahl (z.B., **3**).

Ihre Möglichkeiten, weiterzumachen, hängen davon ab, ob Sie ein Seminar besuchen wollen oder ob Sie selber lernen wollen.

Wenn Sie vorhaben, ein Seminar zu besuchen, laden Sie den Ergebnisbogen im PDF-Format herunter und senden Sie ihn an Ihren Trainer/ihre Trainerin.

Wenn Sie selbst lernen möchten, klicken Sie auf die empfohlene Fähigkeit. Sie werden dann zu den entsprechenden Übungen in der Übungsdatenbank weitergeleitet.

Blickpunkt Identität

Blickpunkt Identität ist eine österreichische Bildungseinrichtung mit Sitz im Südburgenland. Die Einrichtung wurde im Jahr 2006 als Netzwerk gegründet. Seit 2009 sind wir als Koordinatoren in internationalen Bildungsprojekten und Entwicklungspartnerschaften tätig. Durch unsere internationale Projektarbeit sind wir europaweit vernetzt. Wir entwickeln uns durch Forschung und Lehre ständig weiter. Wir bieten integratives Training und lösungsorientierte Beratung und Coaching für berufliche, private und gesundheitsbezogene Lebensführung.

Bei unseren Schulungsaktivitäten arbeiten wir häufig mit Künstlern zusammen

In den letzten Jahren haben wir unsere Bemühungen auf folgende Bereiche konzentriert:

- Positive Psychologie als Querschnittsthema in der Bildung
- Resilienz als Querschnittsthema in der Bildung
- Prävention von Schulabbruch
- Schulentwicklung und menschliche Grundbedürfnisse

Susanne Linde

Leitung Blickpunkt Identität



akademische integrative Trainerin
zertifizierte Beraterin für systemische Familien-
und Strukturaufstellungen
Shiatsu-Praktikerin
Jugendleiter

Klaus Linde-leimer

Leitung Blickpunkt Identität



akademischer integrativer Trainer
Arbeits- und Organisationspsychologe
Klinischer und Gesundheitspsychologe
Sänger und Komponist

Ernst Leitgeb

Herr Ernst Leitgeb war bis 2022 im medizinischen Bereich tätig und ist nun in Pension. Er hat ursprünglich Meteorologie und Geodynamik an der Universität Wien studiert. Von 1995 bis 2004 war er österreichischer Delegierter bei CEN, der Europäischen Normenorganisation für TC251 Medizinische Informatik und bei ISO, der Internationalen Normenorganisation für TC 215 Medizinische Informatik. Herr Leitgeb ist spezialisiert auf die Entwicklung und Implementierung von Blutbank-Systemen, die Implementierung von ICU-Anwendungen und die Entwicklung von spezieller Software für ostasiatische Erwachsene, die keine lateinischen Schriftzeichen verwenden. Diese Programme wurden als Crashkurse in Organisationen eingesetzt. Das Hauptziel dieser Anwendungen ist es, eine effektive Hilfe für das Bestehen der europäischen A1- und A2-Prüfungen zu bieten. Herr Leitgeb war auch an der Evaluierung der österreichischen Sozialversicherungskarte und der Einrichtung mehrerer IT-Systeme im neuen Allgemeinen Krankenhaus Wien beteiligt. Während seiner aktiven Arbeit stand er in engem Erfahrungsaustausch (z.B. RFID) mit der Stanford University und dem MIT (Massachusetts Institute of Technology).

IO5 Sammlung von Praktiken und Übungen

Output O5 ist eine Sammlung von praktischen, kultursensiblen und leicht umsetzbaren Praktiken und Übungen im Bereich der künstlerischen Kreativitätsentwicklung. Diese Sammlung soll Pädagogen (Ausbilder, Lehrer usw.) in der Erwachsenenbildung in Zusammenarbeit mit Experten aus dem Kreativitätsbereich in die Lage versetzen, spezifische Übungen so durchzuführen, dass sie von der Gruppe der erwachsenen Lernenden gut aufgenommen werden können. Darüber hinaus sollen Künstlern, Fachleuten aus dem Kreativitätsbereich und anderen Lernenden (Auszubildenden) geeignete Übungen zur Verbesserung ihrer Lebenskompetenzen und ihrer Kreativität angeboten werden. Der Hauptnutzen besteht also darin, Menschen in schwierigen Situationen zu fördern und zu stärken und ihnen einige Werkzeuge zur Verfügung zu stellen, mit denen sie arbeiten können.

Auf der Online-Plattform von CENTAUR gibt es ein SAT-Tool (Self-Assessment-Tool), einen Fragebogen, den erwachsene Lernende ausfüllen können, um ihnen die Suche nach Übungen, die ihren Bedürfnissen entsprechen, zu erleichtern. Es wird separat ausführlicher vorgestellt. Die identifizierten Bereiche innerhalb des SAT-Tools bieten Pädagogen Filter, um die geeigneten Praktiken und Übungen für ihre Lerngruppen auszuwählen. Darüber hinaus können sie Künstlern und anderen Lernenden Übungen zur Verfügung stellen, mit denen sie ihre Fähigkeiten nach ihren Wünschen verbessern können. Daher ist es wichtig, zunächst das SAT-Tool zu verwenden und dann auf der Grundlage der Ergebnisse des SAT-Tools geeignete Übungen auszuwählen.

Die Sammlung enthält drei Arten von Praktiken und Übungen:

- **Übungen zum Selbststudium** – Künstler*innen und andere Personen (Lernende) können die Übungen selbst und ohne Hilfe anwenden, um ihre Lebenskompetenz und Kreativität zu verbessern.
- **Übungen mit Anleitung** – Trainer*innen können die Übungen umsetzen, indem sie die Beschreibung lesen und bei Bedarf einen Dialog mit den Expert*innen führen.
- **Workshops** – Künstler*innen bieten Workshops an, und Trainer*innen können sich mit den Künstler*innen in Verbindung setzen, wenn sie den Workshop für ihre Lerngruppen anbieten möchten.

Jede Übung wird im Detail beschrieben. Die drei Hauptbereiche, die bei der Suche nach dem SAT-Tool als Grundlage dienen, sind Kompetenz/Fähigkeit, Fokus auf und Ausbildungsbereich. Innerhalb jedes Bereichs gibt es 4-6 spezifische Fähigkeiten. Darüber hinaus werden die folgenden

Informationen bereitgestellt: Art, Gruppengröße, Dauer, Methode, Materialien, Vorbereitung, Ressourcen, Tipps für die Durchführung und Lernergebnisse. Schließlich findet man die Beschreibung der Übung.

Hier finden Sie Beispiele für jede Art von Übung und wie sie eingesetzt werden können:

- **Selbstlernübung** - für Personen (Lernende), die Unterstützung suchen, um ihre Fähigkeiten zu verbessern oder neue kreative Aktivitäten zu finden. Sie können den SAT-Tool-Fragebogen ausfüllen und die Ergebnisse zeigen auf, in welchen Fähigkeiten und Kompetenzen die Person sich selbst stärken könnte, und anschließend kann die Person eine geeignete Übung auswählen. Self-Journaling ist ein Beispiel für eine Übung zum Selbststudium und konzentriert sich auf die Verbesserung von Fähigkeiten und Kompetenzen wie Selbstdarstellung, Aufbau von Resilienz und unternehmerischen Fähigkeiten.
- **Übungen mit Anleitung** – Trainer*innen können nach Übungen suchen, die sie verwenden möchten, und diese den Gruppen anbieten, mit denen sie gerade arbeiten. Sie können ihre Lernenden bitten, das SAT-Tool auszufüllen und dann geeignete Übungen entsprechend dem Ergebnis des SAT-Tools auszuwählen. In einigen Fällen können die Trainer*innen die Übung selbst durchführen, in anderen Fällen können sie sich mit dem/der Autor*in (Künstler*in), der die Übung entwickelt hat, in Verbindung setzen, um sich beraten zu lassen und einen Dialog zu führen. Die Saat der Freude ist ein Beispiel für eine Übung mit Anleitung und konzentriert sich auf die Verbesserung von Fähigkeiten und Kompetenzen wie Kommunikation, Selbstmotivation, Offenheit und Selbstwirksamkeit.
- **Workshops** - Trainer*innen können sich mit dem/der Autor*in (Künstler*in) in Verbindung setzen, der den Workshop anbietet, und herausfinden, wann der Künstler/die K verfügbar ist, um den Workshop anzubieten. Es gibt Kontaktinformationen zu den Künstlern, so dass es einfach ist, sie zu kontaktieren. Ordinary Magic ist ein Beispiel für einen Workshop, bei dem es um die Förderung von Fähigkeiten und Kompetenzen wie Selbstmotivation und Ausdauer, Lernen aus Erfahrung und Entwicklung von Kreativität geht.

Es ist wichtig, dass sich die Pädagogen bewusst sind, dass die Übungen in diesem Projekt in erster Linie darauf abzielen, erwachsene Lernende zu unterstützen und zu stärken. Wenn Einzelpersonen mit psychologischen Schwierigkeiten oder besonderen Bedürfnissen konfrontiert sind, ist es notwendig, sie in die Lage zu versetzen, zusätzliche Quellen für die Behandlung ihrer besonderen Bedürfnisse zu finden und sie an andere Spezialisten zu verweisen.

KURZES GLOSSAR - (Definitionen der in dieser Ausgabe verwendeten Begriffe)

Methode: Methoden sind Techniken, die den Lernenden helfen sollen, die Lernergebnisse der Übung zu erreichen. Beispiele für Methoden: Gruppenarbeit, Diskussion und Einzelarbeit.

Lernergebnisse: Lernergebnisse sind Aussagen, die das Wissen oder die Fähigkeiten beschreiben, die die Lernenden am Ende einer bestimmten Übung oder Praxis erwerben sollten.

Art: Es gibt drei Arten von Übungen: Übungen zum Selbststudium, Übungen mit Anleitung und Workshops (siehe Erklärung oben).

EMPFOHLENE LITERATUR

Adair, John Eric. (2007). *The Art of Creative Thinking: How to Be Innovative and Develop Great Ideas*. London: Kogan Page, 2007.

Boden, Margaret A. (2010). *Creativity and Art: Three Roads to Surprise*. Oxford University Press.

Cameron Julia (2020). *The Artist's Way*. Profile Books Ltd, UK.

Cameron, Julia. (2003). *Walking in This World : the Practical Art of Creativity*. New York: Jeremy P. Tarcher/Penguin.

Listahaskoli Islands

Listaháskóli Íslands (die isländische Universität der Künste) ist die einzige Kunstuniversität in Island und bietet eine Kunstausbildung in verschiedenen Kunstbereichen an. Die Aufgabe der Listaháskóli Íslands besteht darin, progressives Denken in der Kunst zu fördern und Innovation und Entwicklung anzuregen. Sie bietet Kunstausbildung auf Universitätsniveau und vermittelt der isländischen Gesellschaft sowohl Wissen als auch Professionalität in der Kunst.

Das Projektteam von Listaháskóli Íslands besteht aus drei Mitarbeiterinnen. Sie arbeiten während der gesamten Laufzeit des Projekts eng zusammen. Sie beteiligen sich an der Entwicklung der meisten Ergebnisse und sind federführend bei Output 05, der Sammlung von Praktiken und Übungen. Das Fachwissen der Universität ist für dieses Projekt sehr nützlich.

Die Mitglieder des Projektteams sind:

Björg Jóna Birgisdóttir

Björg Jóna hat einen MS-Abschluss in Schulberatung und hat im Laufe der Jahre auf verschiedenen Ebenen im Bildungsbereich gearbeitet, sowohl als Lehrerin, Ausbilderin als auch als Beraterin. Außerdem arbeitete sie als Verwaltungsangestellte auf Universitätsebene und in den letzten Jahren als Direktorin für akademische Angelegenheiten bei Listaháskóli Íslands. Björg Jóna hat an mehreren europäischen Projekten sowohl als Projektkoordinatorin als auch als Projektpartnerin teilgenommen.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Björg Jóna übernimmt die volle Verantwortung für alle Aufgaben, für die Listaháskóli Íslands sowohl im Bereich der Forschung als auch des Managements verantwortlich ist, insbesondere für Output 05. Sie leitet das Projektteam.

Anna Sigurðardóttir

Anna Sigurðardóttir hat einen Abschluss in MHR (Master of Human Relations) und hat im Laufe der Jahre auf verschiedenen Ebenen im Bildungsbereich gearbeitet, sowohl als Lehrerin, Ausbilderin als auch als Beraterin. Anna bietet Kurse für Erwachsene an und ermutigt Menschen, sich kontinuierlich weiterzubilden und beruflich weiterzuentwickeln. Anna hat sowohl an nordischen als auch an europäischen Projekten teilgenommen.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Anna ist Expertin für Bildungsberatung und bringt als solche professionellen Input in das CENTAUR-Projekt ein. Ihre Hauptaufgaben sind die Arbeit an den intellektuellen Ergebnissen, insbesondere an Output 05.

Björg Stefánsdóttir

Björg Stefánsdóttir hat einen MA in Museologie und ihren Hintergrund im Kultursektor mit Schwerpunkt auf der bildenden Kunst. Sie war mehrere Jahre lang Direktorin des Icelandic Art Center und verfügt über umfangreiche Erfahrungen und Kenntnisse im isländischen Kunst- und Kulturbereich. Seit kurzem ist sie Leiterin des Internationalen Büros von Listaháskóli Íslands.

Rolle im CENTAUR-Projekt:

Björg arbeitet an dem CENTAUR-Projekt und ihre Hauptaufgaben sind die Verbreitung und die Arbeit an einigen der intellektuellen Ergebnisse.



IO 6 Einbindung flexibler Tools für Übungen

Output O6 ist eine mobile App, die als CENTAUR Mobile App bezeichnet wird und auf einer modernen grafischen Benutzeroberfläche basiert, die Elemente von Gamification und Avataren in einem ansprechenden Ansatz kombiniert. Die mobile App bietet spezifische Übungen zum Selbststudium, die sich an Ausbilder und Auszubildende richten und die audiovisuelle Sprache verwenden, mit der die Nutzer vertraut sind, um das Engagement zu erhöhen. Das Tool ist online verfügbar und kann heruntergeladen werden, um

- a. die Trainer*innen (erste Zielgruppe) in der Erwachsenenbildung bei der Auswahl geeigneter Selbstlernübungen zu unterstützen, die von einem Avatar präsentiert werden, um sie für einen bestimmten Auszubildenden im Kontakt und unter Aufsicht von Kreativitätsexperten und Pädagogen vorzuschlagen,
- b. den Teilnehmer*innen (zweite Zielgruppe) einen dezentralen, aber ansprechenden Zugang zu bestimmten Selbstlernübungen zu ermöglichen.

Technisch gesehen kommuniziert die Mobile App mit der Online-Plattform (IO2) und zieht aus den gehosteten Übungen (IO5) eine bestimmte Reihe (Selbststudium) und präsentiert sie den Auszubildenden auf ansprechende Weise.

Benutzer*innen können die CENTAUR Mobile App herunterladen. Beim Öffnen der Mobile App erscheinen drei Optionen zur Auswahl spezifischer Übungen aus dem Pool der Online-Übungen, die

als Selbstlernübungen durchgeführt werden können, und zwar nicht in einer persönlichen Umgebung, sondern mit oder ohne die intensive Betreuung durch den Ausbilder. Es gibt drei Optionen, eine mit kurzen Übungen (bis zu 30 Minuten), eine mit Übungen mittlerer Dauer und eine mit langen Übungen. Benutzer*innen können die Übung auswählen, die sie durchführen möchten. Nach Abschluss der Übung (eine Art Aktivität) können die Benutzer*innen durch die App eine Auszeichnung erhalten. Jede Übung wird von einem Avatar-Moderator präsentiert. Je nach Künstler*in erscheint ein standardmäßiger männlicher oder weiblicher Presenter-Avatar, und falls der Künstler/die Künstlerin seine/ihre Zustimmung gegeben hat, erscheint sein/ihr Avatar als Presenter-Avatar.

Ein Teil der IO6-Ausgabe ist der Adult Training Space, der sich an Trainer*innen richtet. Diese Funktionalität ist über die CENTAUR-Plattform und nicht über die Mobile App verfügbar. Die Trainer*innen können sich bei der CENTAUR-Partnerschaft bewerben, um Zugang zu einem Trainingsraum für eine bestimmte Trainingseinheit zu erhalten, indem sie eine E-Mail an den lokalen Partner oder GUnet senden. Trainer*innen können diesen Raum für die Kommunikation mit der Trainingsgruppe nutzen, d.h. Ankündigungen, Nachrichten, Chats, Kalender. Eine besondere Komponente ist hier die Möglichkeit des Fernunterrichts, um den Kontakt und das durch Open-Source-Videokonferenz-Tools zu erleichtern, wie z.B. Big Blue Button (BBB), oder die Bekanntgabe von Links zu beliebigen Videokonferenzdiensten, wie Google Meet, Zoom, Microsoft Teams, um nur einige zu nennen. Dies könnte in Krisenzeiten, z. B. bei einem Lockdown, äußerst nützlich sein.

Trainer*innen können die Kontaktstellen auf der Projektwebsite unter der Rubrik Partner finden (<https://www.centaur-project.eu/partners>).

Pantelis Balaouras, Constantinos Tsimpanis, Alexandros Diamantidis, Ernst Leitgeb

Zusätzliche Informationen: Einige Künstler*innen und ihre Botschaften

Kreative Künste haben neue Strategien gefunden, um nicht nur in Museen präsent zu sein, die nur eine begrenzte Reichweite haben, sondern in Gemeinden, die sie durch Workshops und frei zugängliche öffentliche Kunst und Räume mobilisieren. (alle Foto-Copyrights: Jakob Lindner / hinterland)



2021 - Schloss Krongarten von Baris Seyitvan

"Sedir" wird in den heißen Städten Kurdistans, in denen ich lebe, sowohl zum Schlafen als auch zur Konversation verwendet, indem man ihn auf die Dächer und ans Wasser stellt. In Europa ist er besser als "Diwan" bekannt. Aufgrund der hohen Kosten für technische Kühlvorrichtungen haben die Familien diese traditionelle Methode viele Jahre lang beibehalten. Dieses Objekt, das wegen der heißen Luft von fast allen auf ihren Dächern benutzt wurde, hat auch die Beziehungen zwischen den Nachbarn gefördert. Dank dieses Objekts, das jeder Besitzer für sich selbst hergestellt hat, konnten sie ihre nachbarschaftlichen Beziehungen stärken. Auf diese Weise konnten sie über ihre kulturellen, politischen und alltäglichen Probleme sprechen. Ich denke, dass diese nachbarschaftlichen Beziehungen im Krongarten zu finden sind.

Dieses ruhende Objekt, das vor vielen Jahren nur aus Holz gefertigt wurde, ist seit kurzem aus Eisen. Diese Gegenstände, die früher in aufwändiger Handarbeit hergestellt wurden und von der wirtschaftlichen Macht der Familien zeugen, werden heute einfach und ohne ästhetische Bedenken hergestellt..



Mit dem Bau dieses Kulturobjekts in Wien, wo es in den letzten Jahren in den Sommermonaten sehr heiß geworden ist, wird es ein Ort für abendliche Gespräche, Musikkonzerte, künstlerischen und kulturellen Austausch sein, wie er in Kurdistan genutzt wird. So bringen wir dieses Objekt, das im Nahen Osten seit Jahrhunderten genutzt wird, nach Wien. (Kuriert von Baris Seyitvan)

Im Jahr 2020 stand der von **Nives Widauer** gestaltete Krongarten ganz im Zeichen von Pomeglobe.

Pomeglobe ist ein gemeinnütziges Friedensprojekt mit Schwerpunkt auf dem interkulturellen Dialog. Es untersucht die Geschichte des Granatapfels in verschiedenen Kulturen, um die Frucht als Symbol für gewaltfreie Kommunikation zu etablieren: *Interkulturalität zeigen - Frieden verbreiten.*



Aufgrund seiner einzigartigen Form, Farbe und inneren Natur ist der Granatapfel ein Symbol für Liebe, Fruchtbarkeit, Weisheit, Schönheit und Macht und spielt in vielen Religionen, Küchen und Mythologien weltweit eine bedeutende Rolle. Dies und die Tatsache, dass der Granatapfel seinen Ursprung in Mesopotamien hat und sich über die ganze Welt verbreitet hat, macht die globalisierte Frucht zum idealen Emblem, um die Kommunikation zwischen Menschen mit unterschiedlichen Ansichten auf dem ganzen Planeten zu ermöglichen und zu unterstützen.

Außerdem haben wir die **Phool Patti Truck Artists** aus Karachi, Pakistan, eingeladen, einen Truck Artist Krongarten (2018) zu gestalten. Sie haben zum ersten Mal auf einem Boden gemalt und viel von ihrem pakistanischen Erbe nach Wien gebracht: typische Formen von Blumen und Vögeln, aber auch Landschaften und ihr eigenes Willkommensgefühl. In Anwesenheit der pakistanischen Botschafterin Ayesha Riaz und der Truck Artists wurde ein interkultureller Begegnungsraum eröffnet.

Diesem Projekt wird im Jahr 2023 die "Konferenz der Vögel" folgen, in Anlehnung an das alte iranische Epos. Ziel ist ein kultureller Austausch durch die Künste.



© Straßenfoto: T. Wenzel, 2022

Kunst ist überall zu finden - ein Beispiel für Straßenkunst in Wien in der Nähe eines kommunalen Zentrums für kreative Kunst.

Teil C - EU-Richtlinien und Regelungen zu Daten und Urheberrechten im Online- und Kreativbereich

Einführung

Der Aufstieg des Internets und der digitalen Technologien hat die Art und Weise, wie wir Inhalte erstellen, teilen und konsumieren, revolutioniert. Die Online-Welt bietet Kreativen, Pädagogen und Unternehmen beispiellose Möglichkeiten, sich mit anderen auf der ganzen Welt zu verbinden und zusammenzuarbeiten. Die Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte im Internet hat jedoch auch zu zahlreichen rechtlichen und ethischen Fragen im Zusammenhang mit geistigem Eigentum und Datenschutz geführt.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, hat die Europäische Union (EU) eine umfassende Reihe von Richtlinien und Vorschriften zum Schutz des geistigen Eigentums entwickelt und sichergestellt, dass Urheber, Pädagogen und Unternehmen auf faire und legale Weise auf Online-Inhalte zugreifen und diese nutzen können.

Datenschutzrichtlinien

Die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) ist eine Verordnung im EU-Recht zum Datenschutz und zum Datenschutz für alle Personen innerhalb der EU und des Europäischen Wirtschaftsraums (EWR). Sie trat am 25. Mai 2018 in Kraft und ersetzte die Datenschutzrichtlinie von 1995. Die DSGVO zielt darauf ab, den EU-Bürgern mehr Kontrolle über ihre personenbezogenen Daten zu geben und das regulatorische Umfeld für internationale Unternehmen zu vereinfachen.

Die DSGVO verpflichtet Unternehmen, Maßnahmen zum Schutz der Privatsphäre von Einzelpersonen zu ergreifen und vor der Erhebung, Verarbeitung oder Speicherung personenbezogener Daten eine ausdrückliche Einwilligung einzuholen. Es gibt auch Einzelpersonen das Recht, auf ihre Daten zuzugreifen, ihre Daten zu löschen und der Verwendung ihrer Daten für bestimmte Zwecke zu widersprechen.

Diese Richtlinien sind besonders relevant für Online-Unternehmen, Pädagogen und "Content-providern", die personenbezogene Daten von ihren Kunden, Schülern oder Followern sammeln und verarbeiten. Durch die Einhaltung der DSGVO können Unternehmen Vertrauen bei ihren Zielgruppen aufbauen und rechtliche Sanktionen für Verstöße vermeiden.

Urheberrechtsrichtlinien

Die EU hat auch eine Reihe von Vorschriften und Leitlinien zum Schutz der Rechte des geistigen Eigentums und zur Gewährleistung einer gerechten Entschädigung für Urheber entwickelt. Die wichtigste davon ist die EU-Urheberrechtsrichtlinie, die im April 2019 verabschiedet wurde und am 7. Juni 2021 in Kraft trat⁷.

⁷ <https://www.datenschutz-grundverordnung.eu/>

Die Urheberrechtsrichtlinie zielt darauf ab, die EU-Urheberrechtsgesetze für das digitale Zeitalter zu modernisieren und sicherzustellen, dass Urheber eine faire Vergütung für ihre Arbeit erhalten. Er enthält mehrere Schlüsselbestimmungen wie (Anm.: im Folgenden unsere Übersetzung, siehe auch Original im Internet- <https://www.datenschutz-grundverordnung.eu/>):

Artikel 17 (früher Artikel 13) - Diese Bestimmung verpflichtet Online-Plattformen, Maßnahmen zu ergreifen, um die unbefugte Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte zu verhindern. Es überträgt die Verantwortung auf Plattformen, Lizenzen oder Vereinbarungen mit Rechteinhabern einzuholen und rechtsverletzende Inhalte zu entfernen.

Artikel 15 (früher Artikel 11) - Diese Bestimmung gewährt Publishern das Recht, Plattformen für die Nutzung ihrer Inhalte zu belasten. Sie soll sicherstellen, dass Verlage für die Nutzung ihrer Nachrichtenartikel oder anderer schriftlicher Werke eine angemessene Vergütung erhalten.

Ausnahme für benutzergenerierte Inhalte - Die Urheberrechtsrichtlinie enthält eine Bestimmung, die es Benutzern ermöglicht, urheberrechtlich geschützte Inhalte für bestimmte Zwecke wie Kritik, Überprüfung oder Parodie hochzuladen und zu teilen. Diese Ausnahme zielt darauf ab, die Interessen von Urhebern und Nutzern auszugleichen und die Meinungsfreiheit zu fördern.

Diese Richtlinien sind besonders relevant für Autoren, die auf Online-Plattformen angewiesen sind, um ihre Arbeit zu teilen, und für Pädagogen, die Online-Ressourcen in ihrer Lehre verwenden. Durch die Einhaltung der Urheberrechtsrichtlinie können Urheber und Pädagogen sicherstellen, dass ihre Arbeit geschützt ist und sie eine angemessene Entschädigung für ihre Beiträge erhalten.

Einfluss auf die Kreativität

Die EU-Richtlinien und Verordnungen zum Datenschutz und Urheberrecht können sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf die Kreativität haben.

Auf der einen Seite bieten die DSGVO und die Urheberrechtsrichtlinie den Urhebern mehr Schutz und Kontrolle über ihre Arbeit. Indem Organisationen vor der Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten eine ausdrückliche Zustimmung einholen müssen und Verlagen das Recht eingeräumt wird, Plattformen für die Nutzung ihrer Inhalte zu belasten, zielen diese Vorschriften darauf ab, sicherzustellen, dass die Urheber für ihre Beiträge angemessen entschädigt werden.

Darüber hinaus ermöglicht die Ausnahme für nutzergenerierte Inhalte in der Urheberrechtsrichtlinie den Urhebern, urheberrechtlich geschützte Inhalte für bestimmte Zwecke zu teilen und neu zu mischen,

Darüber hinaus sind einige Punkte zu berücksichtigen, die die Auswirkungen der EU-Leitlinien und -Verordnungen auf die Kreativität betreffen:

Hürde zum Eintritt - Die Komplexität der EU-Vorschriften kann für kleine Unternehmen, Pädagogen und Kreative Hindernisse für den Eintritt schaffen. Die Einhaltung von Datenschutz- und Urheberrechtsgesetzen kann zeitaufwendig und kostspielig sein, was Einzelpersonen und Organisationen davon abhalten kann, kreative Projekte zu verfolgen oder auf den Markt zu kommen.

Innovation - Die DSGVO und die Urheberrechtsrichtlinie können auch Innovationen in der Kreativ- und Technologiebranche behindern. Die Vorschriften können die Verwendung von Daten und

urheberrechtlich geschützten Inhalten einschränken, was es für Unternehmen schwieriger machen kann, neue Produkte oder Dienstleistungen zu entwickeln.

Bildung - Die EU-Richtlinien und -Verordnungen zum Datenschutz und Urheberrecht können sich auch auf die Bildung auswirken. Pädagogen können in ihrer Nutzung von Online-Ressourcen und urheberrechtlich geschütztem Material eingeschränkt sein, was die Qualität und Vielfalt der Lehrmaterialien für Schüler einschränken kann.

Zugang zu Informationen - Der Artikel 17 der Urheberrechtsrichtlinie (früher Artikel 13) war eine Quelle von Kontroversen, wobei einige argumentierten, dass er den Zugang zu Informationen und die Meinungsfreiheit einschränken könnte. Die Bereitstellung verpflichtet Online-Plattformen, Maßnahmen zu ergreifen, um die unbefugte Nutzung urheberrechtlich geschützter Inhalte zu verhindern, was zur Überentfernung von Inhalten führen könnte, die unter die Ausnahme für nutzergenerierte Inhalte fallen.

Grenzüberschreitende Zusammenarbeit - Die EU-Richtlinien und -Regelungen zu Datenschutz und Urheberrecht können sich auch auf die grenzüberschreitende Zusammenarbeit auswirken. Unterschiede in Gesetzen und Vorschriften zwischen den EU-Mitgliedstaaten können es Unternehmen und Kulturschaffenden erschweren, grenzüberschreitend tätig zu sein, was das Potenzial für interkulturelle Zusammenarbeit und Kreativität einschränken kann.

Fazit

Die EU-Richtlinien und Regelungen zum Datenschutz und Urheberrecht sind komplex und weitreichend. Sie bieten den Schöpfern zwar einen besseren Schutz und mehr Kontrolle über ihre Arbeit, können aber auch Zugangsbarrieren schaffen, Innovationen verhindern und den Zugang zu Informationen einschränken.

Für Unternehmen, Pädagogen und Kreative ist es wichtig, sich dieser Vorschriften bewusst zu sein und sie bei Bedarf einzuhalten. Es ist jedoch auch wichtig, das Bedürfnis nach Schutz mit dem Bedürfnis nach Innovation und Kreativität in Einklang zu bringen.

Letztlich werden die Auswirkungen der EU-Richtlinien und -Verordnungen auf die Kreativität davon abhängen, wie sie umgesetzt und durchgesetzt werden. Es ist Aufgabe von Politik, Unternehmen und Kreativen, gemeinsam ein Gleichgewicht zwischen Schutz und Kreativität im digitalen Zeitalter zu finden.

Bibliographie

1. Europäische Union. (2018). Allgemeine Datenschutzverordnung (DSGVO). Abgerufen von <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016R0679>
2. Europäische Union. (2019). Richtlinie (EU) 2019/790 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über Urheberrechte und verwandte Schutzrechte im digitalen Binnenmarkt und zur Änderung der Richtlinien 96/9/EG und 2001/29/EG. Abgerufen von <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0790>

3. Europäisches Parlament. (2018). Faktenblatt: Urheberrechtsreform im digitalen Binnenmarkt. Abgerufen von <https://www.europarl.europa.eu/news/en/headlines/society/20190222STO28227/copyright-reform-the-digital-singlemarket>
4. Europäische Union. (2020). Geistiges Eigentum: Schutz von Europas Know-how und Innovationsführerschaft. Abgerufen von https://ec.europa.eu/info/publications/intellectual-property-protecting-europes-know-how-and-innovation-leadership_en
5. Europäische Kommission. (2019). Die Auswirkungen der Datenschutz-Grundverordnung: Ein Jahr nach. Abgerufen aus https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_19_2629
6. Fiesler, C., & Bruckman, A. (2019). Das Urheberrecht in kreativen Online-Communities verstehen. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 26(4), 1-33. doi:10.1145/3359408
7. Europäische Union. (2019). Fragen und Antworten zur Urheberrechtsrichtlinie. Abgerufen von <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/qa-copyright-directive>
8. Europäische Kommission. (2020). Grenzüberschreitender Zugang zu digitalen Inhalten. Abgerufen von <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/cross-border-access-digital-content>