

**Cultivate school entrepreneurial mindset through holistic approach
targeting teachers and pupils**



Translation of the curricula: Development of Entrepreneurial Mindset for Teachers Level 6

Competence: 1.2 Creativity

Partner Responsible: FH JOANNEUM



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Coordinated by



Partners



**Apostolos
Varnavas
Primary
School**

**4th
Primary
School of
Tyrnavos**

Program	Erasmus+
Key Action	KA201 - Strategic Partnerships for school education - Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Project Title	Cultivate School Entrepreneurial Mindset through a Holistic Approach Targeting Teachers and Pupils
Project Acronym	EnterSchoolMind
Project Agreement Number	2018-1-CY01-KA201-046906
Project Start Date	01/11/2018
Project End Date	31/10/2021

Inhaltsverzeichnis

AUSBILDUNGSLEHRPLAN FÜR KOMPETENZ: Kreativität	3
Ziel des Workshops	3
Lernergebnisse	3
Trainingsmethodik	4
Voraussetzungen	4
LERNEN IM KLASSENZIMMER	4
Dauer des Workshops	4
Ausbildungstechniken	4
Erforderliche Ausrüstung und Material	4
Überblick über das Workshop Programm	5
Methodologische Werkzeuge	6
SELBSTSTÄNDIGES LERNEN	7
Quellen	7

AUSBILDUNGSLEHRPLAN FÜR KOMPETENZ: Kreativität

Ziel des Workshops

Dieser Workshop, der sich mit *Kreativität* befasst, ist Teil einer Serie von acht Workshops mit dem Titel "Entwicklung der unternehmerischen Denkweise von Lehrkräften EQR Stufe 6". Indem sie das Bewusstsein der Lehrenden für die heutige Bedeutung unternehmerischer Fähigkeiten schärfen und sie mit unterstützenden Werkzeugen ausstatten, werden die Lehrkräfte die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler in Bezug auf die unternehmerische Denkweise fördern, die als Kompetenz verstanden wird, die Gesellschaft zu unterstützen, die Verantwortung für das eigene Leben zu übernehmen und Initiativen zu starten, die einen Mehrwert für die Gesellschaft schaffen.

Der Kreativitäts-Workshop soll Lehrkräften helfen, ihre Kreativität zu fördern, kreative Prozesse zu verstehen und dadurch ihre Schülerinnen und Schüler dabei zu unterstützen, kreativer zu werden. Der Workshop hilft den Lehrenden, ein über dem Durchschnitt liegendes fortgeschrittenes Leistungsniveau zu entwickeln. Sie werden in der Lage sein, Ideen in Lösungen umzuwandeln, die einen Mehrwert für andere schaffen.

Lernergebnisse

Nach dem Ende des Workshops werden die Teilnehmenden zu folgendem befähigt sein:

In Bezug auf Wissen:

- Kreativität zu verstehen und deren Elemente auf, die im Klassenzimmer relevant sind, aufzulisten

In Bezug auf Fähigkeiten:

- Die Schülerinnen und Schüler zu ermutigen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie kreative Techniken wie Mind Mapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und Sie durch ihre Entwicklungen führen, indem Sie sich der vier Hauptschritte des kreativen Prozesses bewusst sind

In Bezug auf Kompetenzen:

- Die Schülerinnen und Schüler bei der Ideenfindung unterstützen und Sie zum Experimentieren ermutigen, indem Sie ihnen eine Lernatmosphäre bieten, die ihre Kreativität fördert.
- Die eigenen kreativen Stärken und Schwächen verstehen und den SchülerInnen und Schülern helfen, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem sie die Reflexion ihrer kreativen Bestrebungen unterstützen

Trainingsmethodik

Lernen im Klassenzimmer

Selbständiges Lernen

Voraussetzungen

- ✓ Anfängerniveau
- ✓ Keine vorherige Teilnahme an Workshops obligatorisch
- ✓ Die Teilnehmenden sollten sicher sein, dass sie am gesamten Workshop teilnehmen können.

LERNEN IM KLASSENZIMMER

Dauer des Workshops

14 Unterrichtsstunden, 2 Tage

Ausbildungstechniken

Technik

- Vorlesung (obligatorisch)
- Individuelle Übung
- Gruppenübung
- Rollenspiel
- Erfahrungsorientierter Workshop
- Gruppendiskussion
- Brainstorming
- Fallstudie
- Fragen und Antworten (Multiple-Choice und offene Fragen)
- Andere (bitte angeben)

Erforderliche Ausrüstung und Material

- ✓ **Ausrüstung:**
- ✓ Projektor
- ✓ Flipchart
- ✓ Pinwände
- ✓ Pins / Nadeln
- ✓ Farbige Karten
- ✓ Stifte
- ✓ Spezifische Ausrüstung für unterschiedliche Methoden

- ✓ **Material:**
- ✓ Power point Präsentation
- ✓ Informationsmaterial
- ✓ Trainingsmaterial

Überblick über das Workshop Programm

Nr.	Thema / Inhalt	Arbeitsaufwand in Minuten
1	<p>Begrüßung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Begrüßung der Teilnehmenden <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorlesung: Kreativität [PPT1.2_1] ● Einbettung des Workshops in den Kontext des EnterSchoolMind-Projekts und Entwicklung der unternehmerischen Denkweise ● Organisatorische Themen ● Einführungsrunde ● Eisbrechende Aktivität <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wörterbuch [Anleitung in der PPT] 	60
2	<p>Einführung in die Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorlesung: Einführung in die Kreativität [PPT1.2_1] ● Definition von Kreativität ● Kreativitätsbestandteile ● Der creative Prozess <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fragen und Antworten: Offene Fragen [CL1.2_2] 	180
3	<p>Individuelle Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorlesung: Individuelle Kreativität [PPT1.2_1] ● Merkmale kreativer Personen ● Dimensionen der Kreativität ● Intelligenz und Kreativität ● Kreatives Denken ● Kreativität bewerten <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gruppendiskussion: Wahr oder falsch? Missverständnisse über Kreativität [CL1.2_4] 	240



4	<p>Förderung der Kreativität in der Schule</p> <ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorlesung: Förderung der Kreativität [PPT1.2_1] ● Kreative Techniken <ul style="list-style-type: none"> ▪ Brainstorming: Implementing a story telling activity [CL1.2_5] ● Reflexion kreativer Bestrebungen ● Unterstützende Aspekte zur Förderung der Kreativität in der Schule ● Hemmende Aspekte für die Förderung der Kreativität in der Schule <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individual exercise: Find the right word [CL1.2_6] ● Möglichkeiten besprechen, wo, wie und wann Aktivitäten im Klassenzimmer durchgeführt werden können <ul style="list-style-type: none"> ▪ Brainstorming: Kreativität im Klassenzimmer-wo, wie und wann [CL1.2_7] ▪ Gruppendiskussion: Kreativität im Klassenzimmer - wo, wie und wann [CL1.2_8] 	300
5	<p>Zusammenfassung und Evaluierung</p> <ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fragen und Antworten: Geschlossene Fragen [CL1.2_3] ● Zusammenfassung des Workshops ● Feedbackrunde 	60

Methodologische Werkzeuge

Nr.	Trainingstechniken	Titel des methodologischen Werkzeugs
1	Vortrag	PPT
2	Fragen und Antworten	Offene Fragen
3	Fragen und Antworten	Geschlossene Fragen
4	Gruppendiskussion	Wahr oder falsch? Missverständnisse über Kreativität
5	Brainstorming	Storrytelling-Aktivität
6	Individuelle Übung	Finde das richtige Wort
7	Brainstorming	Kreativität im Klassenzimmer-wo, wie und wann
8	Gruppendiskussion	Kreativität im Klassenzimmer - wo, wie und wann

SELBSTSTÄNDIGES LERNEN

Quellen

Nr.	Titel und Quellenangaben	Anhänge (wenn vorhanden)
1	James, M. A. (2015). Managing the Classroom for Creativity. <i>Creative Education</i> , 6, 1032-1043. http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.610102	
2	Cress, S. W. & Holm, D. T. (2015). Creative Endeavors: Inspiring Creativity in a First Grade Classroom DOI 10.1007/s10643-015-0704-7	
3	Sawyer, R. (2010). Learning for Creativity. In R. Beghetto & J. Kaufman (Eds.), <i>Nurturing Creativity in the Classroom</i> (pp. 172-190). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511781629.009	
4	Craft, A (2005). <i>Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas</i> . Abingdon: Routledge.	
5	Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. <i>Psychology</i> , 10, 140-147. https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012	