

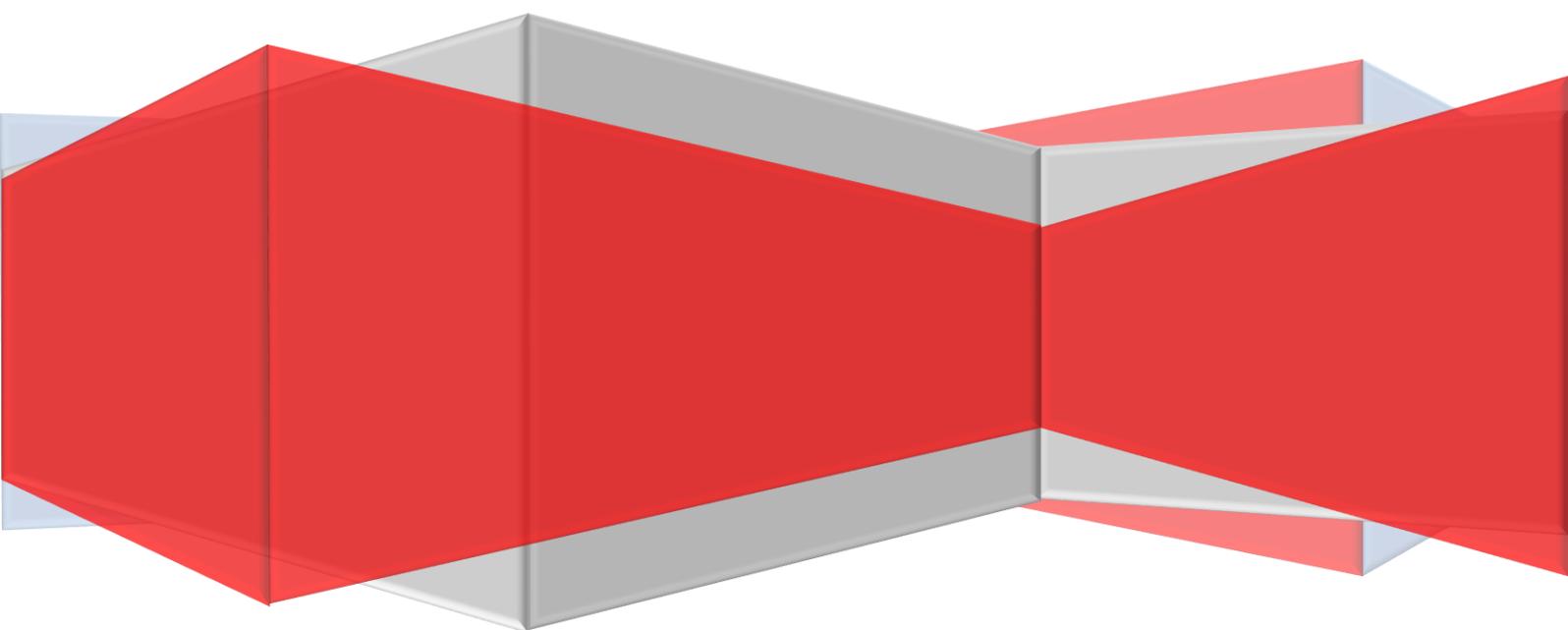
**Cultivate school entrepreneurial mindset through holistic approach targeting teachers and pupils**



# **ISO Certified Materials for Teachers: Development of Entrepreneurial Mindset for teachers Level 6**

IO5A8: 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.

Cultivate school entrepreneurial mindset through holistic approach targeting teachers and pupils



enterschoolmind

## Coordinated by



## Partners



Apostolos  
Varnavas  
Primary School

4<sup>th</sup> Primary  
School of  
Tyrnavos

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

# Table of Contents

Die LOs auf einen Blick.....	3
Obligatorische Methodische Werkzeuge.....	4
Power Point Präsentation .....	4
Offene Fragen .....	5
Geschlossene Frsagen.....	7
Gruppendiskussion .....	11
Brainstorming.....	13
Individuelle Übungen.....	15
Brainstorming.....	17
Group Discussion .....	18

## Die LOs auf einen Blick

<b>Kompetenzcode und Titel</b>	<b>1.2 Kreativität</b>
<b>Entercomp-Bereich</b>	<b>Ideen und Möglichkeiten</b>
<b>Lernergebnis-Nummern und -Titel</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definieren Sie Kreativität und listen Sie ihre Elemente auf, die im Unterricht relevant sind.</li> <li>2. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie Kreativtechniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und leiten Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen.</li> <li>3. Unterstützen Sie die Schüler bei der Ideenfindung und fördern Sie das Experimentieren, indem Sie eine Lernatmosphäre schaffen, die die Kreativität fördert</li> <li>4. Verstehen Sie die eigenen kreativen Stärken und Schwächen und helfen Sie den Schülern, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem Sie die Reflexion ihres kreativen Bemühens unterstützen.</li> </ol>

Methodisches Werkzeug	Anzahl der Methodischen Werkzeuge
<input checked="" type="checkbox"/> Vorlesung (obligatorisch)	1
<input checked="" type="checkbox"/> Offene Fragen	1
<input checked="" type="checkbox"/> Geschlossene Fragen	1
<input checked="" type="checkbox"/> Individuelle Übung	1
<input type="checkbox"/> Rollenspiel	
<input type="checkbox"/> Erfahrungsorientierter Workshop	
<input checked="" type="checkbox"/> Gruppendiskussion	1
<input checked="" type="checkbox"/> Brainstorming	1
<input type="checkbox"/> Gruppenübung	
<input type="checkbox"/> Andere (bitte angeben)	
<b>Gesamt Anzahl der methodischen Werkzeuge:</b>	<b>6</b>

## Obligatorische Methodische Werkzeuge

### Power Point Präsentation

#### Code des methodischen Werkzeugs

PPT1.2\_1

Kompetenzcode und Titel	1.2 Kreativität
LO-Codes und Titel	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definieren Sie Kreativität und listen Sie ihre Elemente auf, die im Unterricht relevant sind.</li> <li>2. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie Kreativtechniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und leiten Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen.</li> <li>3. Unterstützen Sie die Schüler bei der Ideenfindung und fördern Sie das Experimentieren, indem Sie eine Lernatmosphäre schaffen, die die Kreativität fördert</li> <li>4. Verstehen Sie die eigenen kreativen Stärken und Schwächen und helfen Sie den Schülern, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem Sie die Reflexion ihres kreativen Bemühens unterstützen.</li> </ol>
Ziel des methodischen Werkzeugs	Dieses ppt bietet alle relevanten Informationen und grundlegendes Wissen über die Kompetenz 1.2 "Kreativität". Es wird eine Definition der Kompetenz genannt sowie ein Überblick über die damit verbundenen Lernergebnisse und Aktivitäten zur Entwicklung der Kompetenz.
Hinweise und Tipps für den Trainer	
Anhang	PPT1.2_1

## Offene Fragen

### Code des methodischen Werkzeugs

#### CL1.2\_2

Kompetenzcode und Titel	1.2 Kreativität
LO-Codes und Titel	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definieren Sie Kreativität und listen Sie ihre Elemente auf, die im Unterricht relevant sind.</li> <li>2. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie Kreativtechniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und leiten Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen.</li> <li>3. Unterstützen Sie die Schüler bei der Ideenfindung und fördern Sie das Experimentieren, indem Sie eine Lernatmosphäre schaffen, die die Kreativität fördert</li> <li>4. Verstehen Sie die eigenen kreativen Stärken und Schwächen und helfen Sie den Schülern, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem Sie die Reflexion ihres kreativen Bemühens unterstützen.</li> </ol>
Ziel des methodischen Werkzeugs	<p>Selbsteinschätzung</p> <p>Die offenen Fragen erlauben es den Teilnehmern, in ihren eigenen Worten zu antworten, basierend auf ihrem Wissen, Gefühl und Verständnis. Die Antworten sind uneingeschränkt und nicht auf eine Reihe von Optionen beschränkt und geben Raum für Selbstreflexion und Selbstdarstellung. Die Trainer erhalten einen Einblick in die Einstellung und Denkweise der Teilnehmer sowie einen Blick in ihre Hemmungen.</p>
Hinweise und Tipps für den Trainer	<p>Beantworten Sie jede der folgenden Fragen in mindestens einem Absatz.</p>

#### *Frage 1: Wie würden Sie einen kreativen Menschen charakterisieren?*

Individuelle Antworten wie z. B.:

- typische Eigenschaften eines kreativen Menschen: aufgeschlossen, neugierig, kreative Menschen sind energiegeladent, aber fokussiert, spielerisch, aber diszipliniert, lösungsorientiert, aufmerksam usw.

- Die Antwort könnte auch lauten, dass es keine spezifischen Eigenschaften gibt, die einen Menschen kreativ machen, aber sie könnten gemeinsam haben, dass sie Ideen weiterverfolgen, konzentriert bleiben usw.

*Frage 2: Wie würden Sie Ihre eigenen kreativen Stärken und Schwächen beschreiben?*

Einzelne Antworten wie z.B.:

Ich zeichne gerne, ich schreibe gerne Geschichten oder sogar Skripte für kleine Theaterstücke, ich denke selbstständig, ich spiele gerne Gitarre und denke über neue Melodien nach, ich sehe Probleme und denke über Lösungen nach, die ich umsetze, ich teile gerne Träume, usw. Auf der Schwächeseite gibt es vielleicht Einschränkungen wie, ich bin so mit dem Alltag beschäftigt, dass ich keine Zeit habe/zu müde bin, um neue Ideen zu entwickeln, selbst wenn ich es versuche, fällt mir nichts Neues ein, ich habe tolle Ideen, bin aber nicht konzentriert genug, um sie in die Praxis umzusetzen, usw.

*Frage 3: Wann und wo sind Sie in Ihrem Alltag schon einmal mit Kreativität in Berührung gekommen?*

Einzelne Antworten wie z.B.:

Ich spüre Kreativität, wenn ich Gemälde in Galerien sehe, Museen besuche, Musik bei Konzerten höre, ins Theater gehe, aber auch im persönlichen Leben, wenn ich ohne Rezept eine Mahlzeit mit neuen Zutaten zubereite, mir neue Ideen für (Schul-)Projekte einfallen lassen, eine Lösung für ein Problem finde, das ich hatte, usw.

*Frage 4: Beschreiben Sie eine Situation in Ihrem beruflichen Umfeld, in der Ihnen Kreativität aufgefallen ist.*

Einzelne Antworten wie z.B.:

Ich war überwältigt, als ein Kind in meiner Klasse ein wunderschönes Lied sang und als ich fragte, woher er das Lied kennen würde, antwortete er, dass es ihm neulich eingefallen sei.

*Frage 5: Wie motivieren Sie andere, einen kreativen Prozess zu starten?*

Einzelne Antworten wie z.B.:

Ich nehme mir Zeit und gebe Freiraum für neue Ideen, ich wecke die Neugier der Schüler durch interessante und relevante Hinweise, ich bringe die Kinder dazu, Dinge zu hinterfragen, ich biete Möglichkeiten, ihre Ideen und Sichtweisen zu äußern, ich toleriere Fehler, ich leite und unterstütze meine Schüler, etc.

## Geschlossene Fragen

<b>Code des methodischen Werkzeugs</b>	<b>CL1.2_3</b>	
<b>Kompetenzcode und Titel</b>	<b>1.2 Kreativität</b>	
<b>LO-Codes und Titel</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definieren Sie Kreativität und listen Sie ihre Elemente auf, die im Unterricht relevant sind.</li> <li>2. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie Kreativtechniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und leiten Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen.</li> <li>3. Unterstützen Sie die Schüler bei der Ideenfindung und ermutigen Sie sie zum Experimentieren, indem Sie eine Lernatmosphäre schaffen, die die Kreativität fördert</li> <li>4. Verstehen Sie die eigenen kreativen Stärken und Schwächen und helfen Sie den Schülern, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem Sie die Reflexion ihrer kreativen Bestrebungen unterstützen</li> </ol>	
<b>Ziel des methodologischen Tools</b>	Dies wird das Instrument sein, um das Wissen der Teilnehmer über die Kursinhalte zu bewerten. Durch die Verwendung geschlossener Fragen sind die Antworten leichter zu kodieren und zu analysieren.	
<b>Hinweise und Tipps für den Ausbilder:</b>	Der Ausdruck des Bewertungsinstruments muss zur Verfügung gestellt werden. .	
<b>Art der Frage:</b>	<b>Art</b>	<b>Nummer</b>
	Wahr/Falsch-Fragen und -Antworten	1, 2, 3, 4, 5
	Multiple-Choice-Fragen und -Antworten	6, 7, 8, 9, 10
	Multiple-Response-Fragen und -Antworten	11, 12, 13, 14, 15
	Sequenzfragen und -antworten	
	Matching-Fragen und -Antworten	
	Word Bank-Fragen und -Antworten	



**Wahr/Falsch-Frage**  
**Wählen Sie, ob die Aussage richtig oder falsch ist**

<b>Aussage:</b>	Kreativität ist nur gefragt, wenn man in einem kreativen Umfeld arbeitet.
<b>Richtig</b>	
<b>Falsch</b>	x
<b>Richtige Antwort</b>	Falsch

**Wahr/Falsch-Frage**  
**Wählen Sie, ob die Aussage richtig oder falsch ist**

<b>Aussage:</b>	Ein häufiges Hindernis für die Entwicklung von Kreativität ist das Gefühl, dass Neugierde eine Schwäche ist.
<b>Richtig</b>	
<b>Falsch</b>	x
<b>Richtige Antwort</b>	Falsch

**Wahr/Falsch-Frage**  
**Wählen Sie, ob die Aussage richtig oder falsch ist**

<b>Aussage:</b>	Kreativität entsteht in der linken Hälfte des Gehirns.
<b>Richtig</b>	
<b>Falsch</b>	x
<b>Richtige Antwort</b>	Falsch

**Wahr/Falsch-Frage**  
**Wählen Sie, ob die Aussage richtig oder falsch ist**

<b>Aussage:</b>	Ein hoher IQ ist keine Voraussetzung für Kreativität.
<b>Richtig</b>	
<b>Falsch</b>	x
<b>Richtige Antwort</b>	
<b>Aussage:</b>	Wahr

**Wahr/Falsch-Frage**  
**Wählen Sie, ob die Aussage richtig oder falsch ist**

<b>Aussage:</b>	Kreativität ist unabhängig von Kultur und Werten
<b>Richtig</b>	x
<b>Falsch</b>	
<b>Richtige Antwort</b>	Wahr



**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Eine bekannte Technik zur Erforschung der Kreativität ist
<b>Alternative 1</b>	Mind-Mapping
<b>Alternative 2</b>	Brain-Mapping
<b>Alternative 3</b>	Mind-Searching
<b>Richtige Antwort</b>	1

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Mögliche Eigenschaften kreativer Menschen sind:
<b>Alternative 1</b>	Neugierde
<b>Alternative 2</b>	Unflexibilität
<b>Alternative 3</b>	Folgt immer strukturierten Arbeitsplänen
<b>Richtige Antwort</b>	1

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Die "Walt-Disney-Methode" basiert auf dem Zusammenspiel von 3 Rollen. Eine ist:
<b>Alternative 1</b>	Tänzer
<b>Alternative 2</b>	Träumer
<b>Alternative 3</b>	Regisseur
<b>Richtige Antwort</b>	2

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Unterstützende Aspekte für die Förderung der Kreativität sind:
<b>Alternative 1</b>	Ausreichende Ressourcen
<b>Alternative 2</b>	Ermutigung
<b>Alternative 3</b>	Strenge Anleitung
<b>Richtige Antwort</b>	2

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Um Ihre Kreativität zu steigern, sollten Sie...
<b>Alternative 1</b>	... jedes Risiko vermeiden
<b>Alternative 2</b>	... Ihre Grenzen kennen
<b>Alternative 3</b>	... offen für neue Ideen sein
<b>Richtige Antwort</b>	3



**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Wie kann man Kreativität definieren?
<b>Alternative 1</b>	Kreativität ist die Fähigkeit, etwas Neues und Nützliches zu schaffen.
<b>Alternative 2</b>	Kreativität wird in jedem Beruf benötigt.
<b>Alternative 3</b>	Kreativität ist ein angeborenes Talent, das nicht erlernt werden kann.
<b>Richtige Antwort</b>	1

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Die wichtigsten Elemente der Kreativität, die von NACCCE definiert wurden, sind:
<b>Alternative 1</b>	Die Kenntnis der Techniken
<b>Alternative 2</b>	Verfolgung von Zielen
<b>Alternative 3</b>	Den Wert beurteilen
<b>Richtige Antwort</b>	2, 3

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Merkmale kreativer Kinder?
<b>Alternative 1</b>	Kreative Kinder haben die Fähigkeit, ungewöhnliche Assoziationen zu entwickeln.
<b>Alternative 2</b>	Kreative Kinder haben eine große Anzahl von Ideen oder Lösungen für Probleme.
<b>Alternative 3</b>	Kreative Kinder sind besser im Sport.
<b>Richtige Antwort</b>	1, 2

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Kann Kreativität im Klassenzimmer entwickelt werden?
<b>Alternative 1</b>	Ja, aber nur, wenn die Eltern dies unterstützen.
<b>Alternative 2</b>	Ja, aber nur, wenn das Umfeld angemessen ist.
<b>Alternative 3</b>	Ja, aber nur, wenn der Lehrer ein kreativer Mensch ist.
<b>Richtige Antwort</b>	2

**Multiple-Choice-Frage**

**Wählen Sie die richtige Antwort aus den folgenden Möglichkeiten**

<b>Stellungnahme:</b>	Eine der wichtigsten Phasen eines kreativen Prozesses ist:
<b>Alternative 1</b>	Vorbereitung
<b>Alternative 2</b>	Überprüfung
<b>Alternative 3</b>	Ausleuchtung
<b>Richtige Antwort</b>	1, 2, 3



## Zusätzliche methodische Instrumente

### Gruppendiskussion

<b>Code des methodischen Werkzeugs:</b>	<b>CL1.2_4 (Fehl-)Vorstellungen über Kreativität</b>
<b>Kompetenzcode und Titel</b>	<b>1.2 Kreativität</b>
<b>LO-Code und Titel</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie Kreativtechniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und leiten Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen.</li> <li>2. Unterstützen Sie die Schüler bei der Ideenfindung und fördern Sie das Experimentieren, indem Sie eine Lernatmosphäre schaffen, die die Kreativität fördert</li> <li>3. Verstehen Sie die eigenen kreativen Stärken und Schwächen und helfen Sie den Schülern, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem Sie die Reflexion ihres kreativen Bemühens unterstützen.</li> </ol>
<b>Ziel des methodischen Werkzeugs:</b>	Das Hauptziel dieses methodischen Instruments besteht darin, mit Menschen zu interagieren und zu diskutieren, mit denen man normalerweise nicht ins Gespräch kommt. Das bedeutet, dass die Teilnehmer die Möglichkeit haben, etwas Neues zu lernen, Ideen und Perspektiven auszutauschen und in einer Gruppendiskussion den Horizont über "(falsche) Vorstellungen von Kreativität" zu erweitern.
<b>Hinweise und Tipps für den Ausbilder</b>	Die erforderlichen Folien sind in der Power Point-Präsentation enthalten. Der Trainer/Moderator sollte die Diskussion moderieren und den Teilnehmern die Möglichkeit geben, ihren Standpunkt frei und selbstbewusst zu äußern. Der Trainer/Moderator ist ein guter Zuhörer, der die Interaktion zwischen den Gruppenmitgliedern fördern kann und seine persönlichen Ansichten und sein Ego aus der Diskussion heraushält.

#### Einführung in das Thema (falls zutreffend)

- - Diese Gruppendiskussion wird dem Trainer helfen, die allgemeinen Missverständnisse über Kreativität und kreative Menschen auszuräumen.
- - Die wichtigsten Fragen werden in der Gruppendiskussion beantwortet.
- - Jeder Teilnehmer an der Gruppendiskussion erhält einen ausgedruckten Zettel mit den vorbereiteten Aufgaben/Fragen.
- - Die Gruppendiskussion sollte in einer ruhigen und entspannten Umgebung stattfinden.



- - Die Gruppendiskussion wird ca. 40 Minuten dauern. Die Dauer wird vom Moderator je nach dem spezifischen Kontext der Diskussionsgruppe festgelegt.

#### Leitende Fragen (falls zutreffend)

Diskutieren Sie in der Gruppe die folgenden Hauptfragen: Richtig oder falsch? (bis zu 40 Minuten)

- 1) Haben kreative Menschen einen höheren IQ?
- 2) Ist Kreativität messbar?
- 3) Ist Kreativität nur für Künstler wichtig?
- 4) Ist Kreativität ein angeborenes Talent??

Berücksichtigen Sie bei der Zusammenfassung der Diskussion die folgenden "Erkenntnisse" über Kreativität.

1. Jeder kann kreativ sein. Es geht nicht um Intelligenz. Die ist in der zweiten Phase gefragt, wenn es darum geht, die Idee zu einem sinnvollen Abschluss zu bringen oder in die Praxis umzusetzen. Wissenschaftliche Untersuchungen haben keinen direkten Zusammenhang zwischen einem höheren IQ und Kreativität nachgewiesen. Kreativ zu sein, hängt auch von einem Umfeld ab, das es den Menschen erlaubt, offen für neue Ideen zu sein und kreativ zu sein, von den Eigenschaften der Person: Lasse ich meine Gedanken zu, um neue Lösungen zu finden, sowie von der Reflexion der eigenen Kreativität, um sich der Entwicklung bewusst zu werden. Auch das Wissen um geeignete Techniken kann helfen, Kreativität zu entwickeln.

2. Auch wenn kein einzelner Test perfekt ist, gibt es viele Möglichkeiten, Kreativität zu bewerten (und zu verbessern). So sind zum Beispiel das Stellen neuer Fragen, um auf einer Idee aufzubauen, das Brainstorming mehrerer Ideen und Problemlösungen, das Kommunizieren vorhandener Ideen auf neue und innovative Weise usw. in der Regel Indikatoren für kreatives Denken. In ähnlicher Weise wird in der Rubrik zur Messung der Kreativität bewertet, wie gut jede der vorgenannten Aufgaben erfüllt wurde.

3. Kreativität ist für alle Bereiche des Lebens relevant. Zum Beispiel Archimedes und die goldene Krone.

Archimedes sollte herausfinden, ob eine goldene Krone tatsächlich aus massivem Gold bestand oder nicht, und wusste nicht, wie er die Aufgabe lösen sollte, ohne die Krone teilweise zu zerstören, um zu sehen, was sich in ihr befand. Das Problem frustrierte ihn einige Zeit lang, Tag und Nacht. Eines Nachts, als er ein Bad nahm, bemerkte Archimedes, dass der Wasserspiegel langsam anstieg, als er seinen Fuß in die Wanne tauchte. Als er seinen ganzen Körper in die Wanne steckte, bemerkte er, dass der Wasserspiegel deutlich stärker anstieg. Als er erkannte, dass er die Dichte der goldenen Krone messen konnte, indem er sie in eine Wanne mit Wasser legte und dann den Anstieg mit der Dichte einer ähnlichen Masse aus Gold verglich, hatte er das Problem gelöst. Er sprang sofort aus der Wanne, rief "Heureka!" und stürmte splitternackt durch die Straßen der Stadt.

4. Wir Menschen haben alle eine enorme kreative Fähigkeit, wir müssen sie nur entwickeln. Der Grad Ihrer Kreativität ist nicht von Geburt an festgelegt. Betrachten Sie Kreativität vielmehr als einen ausbaufähigen Muskel. Auch der Aufbau kreativer Fähigkeiten erfordert ein gewisses Maß an Übung und Konzentration sowie die Anwendung geeigneter Techniken (auf einige davon wird in diesem Workshop eingegangen). Es gibt eine überwältigende Anzahl wissenschaftlicher Untersuchungen, die bestätigen, dass Sie Ihre Kreativität in jedem Alter ausbauen können.

<b>Fragen zur Schlussfolgerung</b>
Es gibt keine völlig richtigen oder falschen Antworten. Falls Perspektiven nicht richtig verstanden werden, stellen Sie eine Folgefrage.
<b>Schlussfolgerungen (falls zutreffend)</b>
Es ist wichtig, dass der Trainer die Gruppenmitglieder ermutigt, ihre Meinungen mitzuteilen, und dass er seine persönliche Meinung zu diesem Thema nicht mitteilt.

## Brainstorming

<b>Code des methodischen Werkzeugs:</b>	<b>CL1.2_5 Durchführung einer Aktivität zum Geschichtenerzählen</b>
<b>Kompetenzcode und Titel</b>	<b>1.2 Kreativität</b>
<b>LO Code und Titel</b>	2. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie kreative Techniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und führen Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen Unterstützung der Schüler bei der Entwicklung von Ideen und Förderung von Experimenten durch Schaffung einer kreativitätsfördernden Lernatmosphäre
<b>Ziel des methodischen Instruments:</b>	Diese Brainstorming-Aktivität zielt darauf ab, so viele Ideen/Perspektiven wie möglich innerhalb der Gruppe zu generieren. Dieses Umfeld fördert eine ungehemmte, nicht wertende Menge an Ideen/Perspektiven/Antworten. Alle Beiträge sind gültig, und es sollten so viele Ideen wie möglich ausgetauscht werden, ohne sie zu bewerten. Flussdiagramm zur Durchführung der Aktivität.
<b>Hinweise und Tipps für den Ausbilder</b>	Diese Aktivität wird durchgeführt, indem zunächst die Aufgabe erklärt wird, die nachstehenden Regeln vorgestellt werden, dann individuelle Ideen entwickelt und ausgearbeitet werden und schließlich die Antworten gesammelt, gruppiert und diskutiert werden. 1. Fokus auf Quantität: Diese Regel ist ein Mittel, um die divergente Produktion zu fördern. 2. Kritik zurückhalten: Beim Brainstorming sollte die Kritik an den entwickelten Ideen "auf Eis gelegt" werden. Indem man das Urteil aussetzt, fühlen sich die Teilnehmer frei, offen zu sprechen. Falls erforderlich, kann die Kritik zu einem späteren Zeitpunkt aufgegriffen werden.

	<p>3. Ungewöhnliche Ideen sind willkommen: Um eine gute und lange Liste von Ideen zu erhalten, sind ungewöhnliche Ideen willkommen.</p> <p>4. Kombinieren und verbessern Sie Ideen: Ermutigen Sie zu lebhaften Diskussionen. Es wird davon ausgegangen, dass die Ideenbildung durch einen Assoziationsprozess angeregt wird.</p>
--	--

Thema
<p>Fordern Sie die Teilnehmer auf: Überlegen Sie sich eine Aktivität zum Geschichtenerzählen, die Sie in Ihrem Klassenzimmer durchführen möchten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Anweisungen erhalten die Schüler?</li> </ul> <p>Welche Informationen brauchen sie, um beginnen zu können?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorbereitung und Materialien?</li> </ul> <p>Was müssen Sie mitbringen? Z.B. ein Buch, aus dem man wahllos Wörter herausnehmen kann? Oder eine Dose mit Zetteln, auf denen Wörter stehen? Oder Musik? Oder, oder, oder, was wird benötigt, um den kreativen Prozess zu starten?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie kann man die Schüler ermutigen? Welche unterstützenden Faktoren sind zu berücksichtigen?</li> </ul> <p>Z.B. offene Atmosphäre, Schüler haben keine Angst, ihre Ideen mitzuteilen, frische Luft, freundliche Wandfarben, Licht, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emotionale Unterstützung für die Schüler? Wo könnten die Schüler emotionale Unterstützung benötigen? Wie könnten die Lehrkräfte helfen? Ermutigen Sie alle SchülerInnen, sich zu beteiligen und ihre Geschichten zu erzählen, helfen Sie schüchternen SchülerInnen, das Wort zu ergreifen, geben Sie Hilfestellungen, wenn ein/e SchülerIn nicht weiterkommt...</li> </ul>
Analysemethode (z. B. Gruppierung von Ideen, Entwicklung eines neuen Modells usw.)
<p>Die Teilnehmer werden gebeten, ihre Ideen anonym aufzuschreiben. Dann sammelt der Moderator die Ideen oder die Teilnehmer stellen ihre Antworten vor und gruppieren die Antworten, wenn möglich in Untergruppen, auf Flipcharts oder Plakaten (eine pro Kategorie). Die Ergebnisse sollten diskutiert werden.</p>
Schlussfolgerung
<p>Austausch von Ideen und Perspektiven. Eigene Ideen und Perspektiven mit anderen teilen und vergleichen, um die eigene Sichtweise zu erweitern. Schlussfolgerungen sind abhängig von den Ergebnissen des Brainstorming-Prozesses.</p>



## Individuelle Übungen

<b>Code des methodischen Werkzeugs:</b>	<b>CL_1.2_6 Das richtige Wort finden</b>
<b>Kompetenzcode und Titel:</b>	<b>1.2 Kreativität</b>
<b>LO Code und Titel:</b>	<p>3. Unterstützung der Schüler bei der Entwicklung von Ideen und Förderung von Experimenten durch Schaffung einer kreativitätsfördernden Lernatmosphäre</p> <p>4. Die eigenen kreativen Stärken und Schwächen zu verstehen und den Schülern zu helfen, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem sie die Reflexion ihrer kreativen Bemühungen unterstützen</p>
<b>Ziel des methodischen Werkzeugs:</b>	<p>Das Hauptziel dieses Tools ("Finde das richtige Wort") ist die Entwicklung und Stärkung der kreativen Elemente der Persönlichkeit durch einen kreativen Umgang mit der Sprache unter Verwendung von Wort- und Sprachspielen. Die Selbstwahrnehmung der Kreativität kann mit diesen Spielen effektiv trainiert werden. Die Teilnehmer erleben, wie durch geplante und angeleitete Lernentwicklungen die Kreativität trainiert, neue Ideen eingebracht und Perspektiven verändert werden können.</p> <p>Eine anschließende Reflexionsrunde soll den Teilnehmern helfen, sich ihrer eigenen kreativen Bemühungen bewusst zu werden. Diese Reflexion soll zu einer Diskussion darüber führen, wie wichtig die Reflexion ist, um sich der eigenen Kreativität bewusst zu werden und wie diese im Unterricht unterstützt werden kann.</p>
<b>Hinweise und Tipps für den Ausbilder:</b>	Setzen Sie sich für diese Übungen ein Zeitlimit von maximal 60 Minuten.

### *Allgemeine Richtlinien (für den Facilitator)*

Sprach- und Wortspiele sind eine ideale Kombination aus Spaß und Nützlichkeit. In der Regel braucht man kaum Vorarbeit und auch der Materialeinsatz ist meist sehr überschaubar. Ein Block, ein Stift - mit diesen einfachen Utensilien lässt sich dieses Sprach- und Wortspiel "Finde das richtige Wort" spielen. Die Atmosphäre im Raum sollte entspannt und unbelastet sein; der Mensch ist in einem entspannten Zustand eher kreativ. Beim kreativen Denken geht es darum, "loszulassen", um in eine Flow-Stimmung zu kommen. Humor und Vertrauen können dabei helfen.

Bitte bearbeiten Sie die folgenden Aufgaben zum Thema "kreativer Sprachgebrauch".

#### **(1) In anderen Worten**

- a)** a) Bilden Sie so viele Sätze wie möglich, in denen die fett gedruckten Wörter, egal in welcher Reihenfolge vorkommen. Die Pluralzahlen sind nicht erlaubt.

**KREATIVITÄT | LEHRER | KLASSENZIMMER |**

b) b) Es sollen möglichst viele neue Wörter aus den Buchstaben der einzelnen Wörter gebildet werden, wobei nicht immer alle Buchstaben verwendet werden müssen (mögliche Antworten in der Klammer)

- Tafel (schwarz, Straße, Mangel)
- Bildungsbereich (Katze, Tick, Löwe)

c) Vermittler (Ratte, Katze, Schauspieler)

**(2) Ausdrucksfähigkeit**

a) Schreibe so viele Wörter wie möglich auf, die mit S oder s beginnen und mit e enden.

**(3) Unmöglichkeiten**

a) Zählen Sie so viele verschiedene Dinge wie möglich auf, die ein/e Lehrer/in normalerweise nicht tun kann

- ...wenn die Sonne scheint
- ...während man einen Film ansieht
- ...mit einem Koffer in der Hand
- ...beim Abwaschen des Geschirrs
- ...mit Schlittschuhen
- ...beim Lesen eines Buches

**(4) Erforschen Sie Ihre angeborene Fähigkeit zur Kreativität**

1: Wie heißt dieser Gegenstand und wie viele verschiedene Verwendungsmöglichkeiten fallen dir



für diesen Gegenstand ein?

2: Können Sie sich eine Reihe von Dingen vorstellen, die diese Person möglicherweise so



überrascht haben könnten? Seien Sie so kreativ und innovativ wie möglich.

*Anzahl der Personen*

< 20

*Anleitung für die Teilnehmer*

Seien Sie kreativ; erforschen Sie Ihre Phantasie; lassen Sie Ihre Gedanken wertfrei fließen und arbeiten Sie das Gefundene aus;



Geschätzte Dauer
60 Minuten
Materialien
Handout, Stift
Nachbesprechung Frage 1
Wie ist es Ihnen bei dieser Aufgabe ergangen?
Haben Sie sich bei allen Aufgaben wohl gefühlt oder gab es bei einer davon Probleme?
Nachbesprechung Frage 2 (bitte so viele Fragen wie nötig hinzufügen)
Habt ihr schon einmal von diesen Wortspielen gehört?
Sind die Wortspiele kreativ gewesen?

## Brainstorming

<b>Code des methodischen Werkzeugs:</b>	<b>CL1.2_7 Kreativität im Klassenzimmer - wo, wie und wann?</b>
<b>Kompetenzcode und Titel</b>	<b>1.2 Kreativität</b>
<b>LO-Code und Titel</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Unterstützung der Schüler bei der Entwicklung von Ideen und Förderung von Experimenten durch Schaffung einer kreativitätsfördernden Lernatmosphäre</li> <li>4. Die eigenen kreativen Stärken und Schwächen zu verstehen und den Schülern zu helfen, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem sie die Reflexion ihrer kreativen Bemühungen unterstützen</li> </ol>
<b>Ziel des methodischen Werkzeugs:</b>	Diese Brainstorming-Aktivität zielt darauf ab, so viele Ideen/Perspektiven wie möglich innerhalb der Gruppe zu generieren. Dieses Umfeld fördert eine ungehemmte, nicht wertende Menge an Ideen/Perspektiven/Antworten. Alle Beiträge sind gültig, und es sollten so viele Ideen wie möglich ausgetauscht werden, ohne sie zu bewerten.
<b>Hinweise und Tipps für den Ausbilder</b>	<p>Diese Aktivität beginnt mit der Erläuterung der Aufgabe, der Vorstellung der nachstehenden Regeln, der Entwicklung und Ausarbeitung individueller Ideen und endet mit dem Sammeln, Gruppieren und Diskutieren der Antworten.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus auf Quantität: Diese Regel ist ein Mittel, um die divergente Produktion zu fördern.</li> <li>2. Kritik zurückhalten: Beim Brainstorming sollte die Kritik an den entwickelten Ideen "auf Eis gelegt" werden. Indem man das Urteil aussetzt, fühlen sich die Teilnehmer frei, offen zu sprechen. Falls erforderlich, kann die Kritik zu einem späteren Zeitpunkt aufgegriffen werden.</li> </ol>



	<p>3. Ungewöhnliche Ideen sind willkommen: Um eine gute und lange Liste von Ideen zu erhalten, sind ungewöhnliche Ideen willkommen.</p> <p>4. Kombinieren und verbessern Sie Ideen: Ermutigen Sie zu lebhaften Diskussionen. Es wird davon ausgegangen, dass die Ideenbildung durch einen Assoziationsprozess angeregt wird.</p>
--	--

<b>Thema</b>
Fordern Sie die Teilnehmer auf: Überlegen Sie, was, wo, wann und wie sie Aktivitäten im Klassenzimmer durchführen können, um die Kreativität zu fördern. Je detaillierter die Ideen der Lehrkräfte sind, desto besser.
<b>Analysemethode (z. B. Gruppierung von Ideen, Entwicklung eines neuen Modells usw.)</b>
Die Teilnehmenden werden gebeten, ihre Ideen auf Post-its zu notieren. Dann sammelt der Moderator die Ideen ein oder die Teilnehmer präsentieren ihre Ideen und gruppieren die Antworten auf Flipcharts oder Plakaten (eine pro Kategorie), wenn möglich in Untergruppen.
<b>Schlussfolgerungen</b>
Austausch von Ideen und Perspektiven. Eigene Ideen und Perspektiven mit anderen teilen und vergleichen.
<b>Schlussfolgerungen (falls zutreffend)</b>

## Group Discussion

<b>Code des methodischen Werkzeugs:</b>	<b>CL1.2_8 Kreativität im Klassenzimmer - wo, wie und wann?</b>
<b>Kompetenzcode und Titel</b>	<b>1.2 Kreativität</b>
<b>LO-Code und Titel</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definieren Sie Kreativität und listen Sie ihre Elemente auf, die im Unterricht relevant sind.</li> <li>2. Ermutigen Sie die SchülerInnen, neue Ideen und Perspektiven zu finden, indem Sie Kreativtechniken wie Mindmapping, die Walt-Disney-Methode und andere anwenden, und leiten Sie sie durch ihre Entwicklungen, indem Sie die vier Hauptschritte des kreativen Prozesses befolgen.</li> <li>3. Unterstützen Sie die Schüler bei der Ideenfindung und fördern Sie das Experimentieren, indem Sie eine Lernatmosphäre schaffen, die die Kreativität fördert</li> <li>4. Verstehen Sie die eigenen kreativen Stärken und Schwächen und helfen Sie den Schülern, sich ihrer Kreativität bewusst zu werden, indem Sie die Reflexion ihres kreativen Bemühens unterstützen.</li> </ol>
<b>Ziel des methodischen Werkzeugs:</b>	Diese Aktivität knüpft direkt an die vorangegangene an, in der die TeilnehmerInnen aufgefordert wurden, Ideen zu entwickeln, wo, wann und wie sie Aktivitäten zur Förderung der Kreativität im Klassenzimmer umsetzen können. Das Ziel dieses Tools ist es, alle Erkenntnisse aus diesem Workshop zusammenzuführen und verschiedene Erfahrungen und Meinungen zu diskutieren.

<b>Hinweise und Tipps für den Ausbilder</b>	Der Trainer sollte die Teilnehmer zur Teilnahme und zur offenen Diskussion ermutigen.
---	---

<b>Einführung in das Thema (falls zutreffend)</b>
Die Teilnehmer erhielten eine Einführung in die Kompetenz: Kreativität. Diese Aktivität knüpft direkt an die vorherige an, in der die Teilnehmer aufgefordert wurden, Ideen zu entwickeln, wo, wann und wie sie Aktivitäten zur Förderung der Kreativität im Klassenzimmer umsetzen können. Nun werden sie gebeten, sich auszutauschen und ihre Ideen zu diskutieren.
<b>Leitende Fragen (falls zutreffend)</b>
<p>Der Trainer sollte Raum für eine offene Diskussion geben, da dies als abschließende Aktivität betrachtet wird und alle verbleibenden Fragen diskutiert und beantwortet werden sollten. Der Trainer sollte jedoch die Diskussion leiten und sie durch Fragen wie diese auf den Fokus lenken: Von den Erkenntnissen, die Sie während des Workshops gewonnen haben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was halten Sie für das Wichtigste, das in den Unterricht integriert werden sollte?</li> <li>- Wie genau planen Sie die Integration?</li> <li>- In welchen Fächern können Ihre Pläne integriert werden?</li> </ul> <p>Die Ideen der Teilnehmer können notiert und auf einer Pinwand gruppiert werden.</p>
<b>Fragen zur Schlussfolgerung</b>
<p>Die Teilnehmer sollten auch nach ihren emotionalen Erkenntnissen während des Workshops gefragt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was war das Überraschendste, was Sie während des Workshops gelernt haben?</li> <li>- Welche Idee werden Sie auf jeden Fall in Ihrem Klassenzimmer umsetzen und warum?</li> <li>- Warum halten Sie es für wichtig, das Thema Nachhaltigkeit/nachhaltiges Denken im Klassenzimmer zu behandeln?</li> <li>- Warum halten Sie das Thema Kreativität für wichtig, um es im Unterricht zu behandeln?</li> </ul>
<b>Schlussfolgerung</b>