

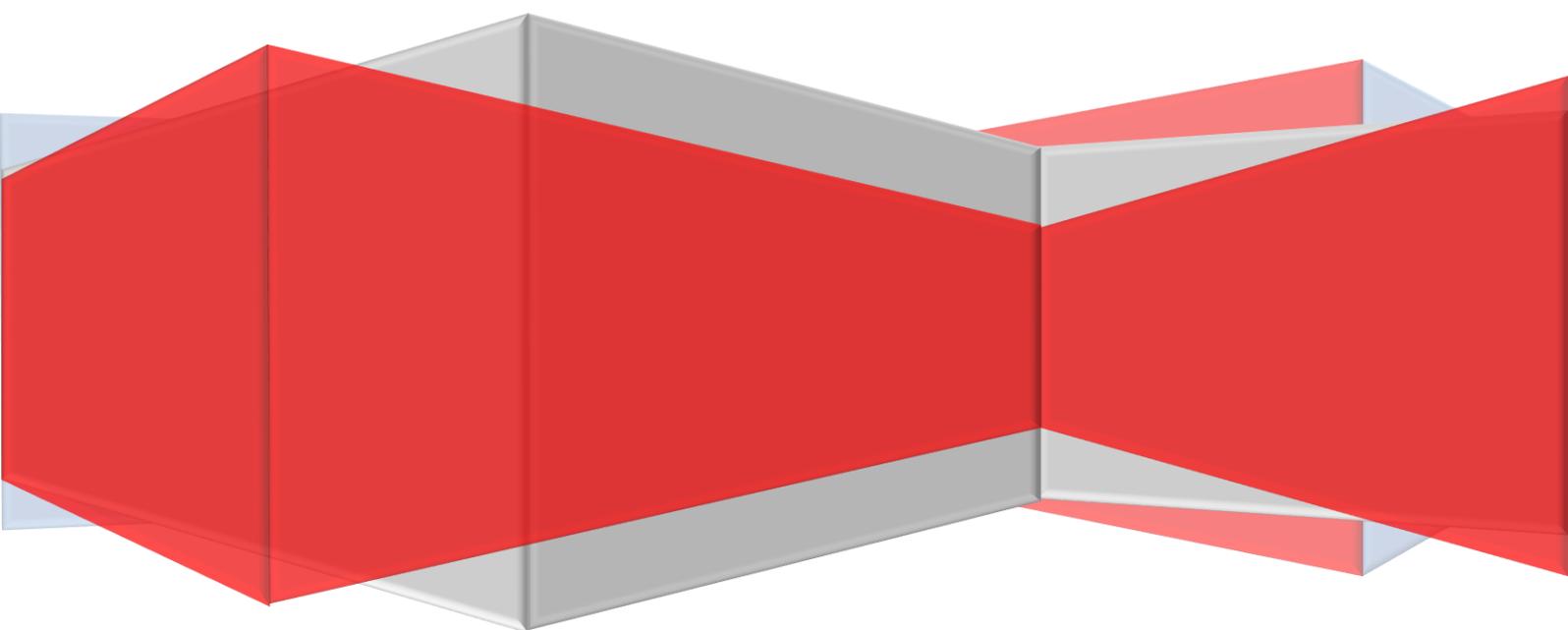
Cultivate school entrepreneurial mindset through holistic approach targeting teachers and pupils



A set of activities (toolkit) to be used by teachers in school for the development of the entrepreneurial mindset of pupils

IO8A4: 1.2 Creativity (Activity)

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

Competence 1.2 Kreativität	
Dauer	2 Stunden
Unterrichtsstunden in denen es verwendet werden kann	<ul style="list-style-type: none"> ● Design / visuelle Gestaltung ● Deutsch, Lesen, Schreiben ● Wahlfach ● Technisches/ Textiles Werken ● Naturwissenschaft & Technik ● Projektunterricht/Projekttag ● Fächerübergreifend
Lernergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> ● Bessere Kommunikation in einer Gruppe ● Differenzierte Diskussionen und Offenheit/Kreativität ● Erörterung komplexer Sachverhalte ● Trennung von persönlichen Meinungen und Standpunkten ● Finden kreativer Wege zur Lösung von Problemen durch Schlüpfen in verschiedene Rollen und Charaktere ● eine kreativitätsfördernde Methode, nämlich das darstellende Spiel, kennenlernen ● in Kleingruppen konstruktiv kommunizieren und diskutieren ● gewohnte Denkweisen verlassen und sich auf Neues einlassen
Art der Aktivität	<input type="checkbox"/> Storytelling <input type="checkbox"/> Spiele-Aktivität <input type="checkbox"/> Theater /Drama Aktivität <input type="checkbox"/> Einsatz von Reflexionstechniken <input type="checkbox"/> Herstellung eines Gegenstands <input checked="" type="checkbox"/> Rollenspiel <input type="checkbox"/> Andere erlebnispädagogische Aktivität
Ziele und Zwecke der Aktivität	Brainstorming & Rollenspiele & Gruppendiskussionen auf der Basis der 6-Hüte-Methode, einer Brainstorming-Technik mit im Vorfeld klar verteilten Rollen. Die Grundidee ist, dass ein Thema/Projekt von sechs verschiedenen Seiten beleuchtet wird und weitgehend sichergestellt ist, dass kein Lernender in seiner Argumentation stecken bleibt. Der Träger des jeweiligen Hutes, der wiederum für eine bestimmte Position oder einen typischen Aspekt steht, versetzt sich argumentativ und stimmungsmäßig in den vorgegebenen Typ. Die Chancen, mit Hilfe dieser Technik einen produktiven Dialog zu führen, steigen. Gerade bei Schülern kann man die

Intellectual Output 8: A set of activities (toolkit) to be used by teachers in the school for the development of the entrepreneurial mindset of pupils

Activity 4: Translation of the assessment tools for pupils

	<p>bemerkenswerte Wirkung beobachten, die Verkleidungen aller Art auf den Habitus sowie auf das Denken und die Sprache haben. Hüte sind als Auslöser völlig ausreichend.</p> <p>Sechs verschiedene Farben repräsentieren die unterschiedlichen Aspekte des Denkens:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Roter Hut: emotionaler Ansatz ▪ Schwarzer Hut: eingeführte kritische Aspekte (Skepsis und Ängste) ▪ Gelber Hut: optimistische Sichtweise ▪ Grüner Hut: drückt Kreativität aus ▪ Blauer Hut: blickt auf das große Ganze / Art von Moderator <p>Die Schüler arbeiten in kleinen 6er-Gruppen und diskutieren ein Thema, indem sie die Rolle eines der sechs Hüte übernehmen, was eine Reihe von persönlichen, sozialen und kreativen Fähigkeiten fördert.</p> <p>Diese Art von Aktivität unterstützt die Lernenden & Schüler dabei, darüber nachzudenken, wie ihr kreatives Potenzial, ihre Kommunikations- und kritischen Denkfähigkeiten einen Projektprozess leiten können und wie ein Projekt von Anfang bis Ende in einer kleinen Gruppe entsteht. Die Arbeit an einem gemeinsamen Projekt, das alle Befindlichkeiten und Ideen einbezieht, stärkt den Zusammenhalt und fördert die Interaktion und das kreative Potenzial. Am Ende der Aktivität sollten die Lernenden in der Lage sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ das eigene kreative Potenzial zu nutzen, zu kommunizieren und sich vor allem bewusst zu machen ▪ divergentes Denken und Handeln zu integrieren ▪ sich in andere Menschen hineinzusetzen ▪ Motivation und Neugierde zu steigern ▪ einen produktiven Dialog zu führen <p>Kompromisse zu schließen und kreative Wege zu Lösungen aufzuzeigen</p>
<p>Implementierung der Aktivität</p>	<p>Die Lehrkraft teilt die Klasse in Gruppen zu je 6 Personen ein / und die verbleibenden Lernenden fungieren als Beobachtergruppe: Sie verfolgen die Diskussionen und machen sich Notizen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Zu Beginn führt der Trainer/Lehrer die Lernenden in das Thema ein und erklärt die Regeln in einfachen Worten, eventuell illustriert durch ein unterstützendes Tafelbild, das den Ablauf der 6-Hüte-Methode beschreibt: 2) Der Trainer/Lehrer teilt die verschiedenen Themen den Gruppen zu: <p>Gruppe 1: "Das ideale Klassenzimmer der Zukunft" Jeder Lernende zieht einen Hut / oder alternativ eine Karte. Während der Diskussion spielt jeder Lernende die Rolle, die mit der jeweiligen Farbe des Hutes verbunden ist. Die Reihenfolge wird von der Lehrkraft festgelegt.</p>

	<p>Gruppe 2: "Der ideale Lehrplan der Zukunft"</p> <p>Jeder Lernende bekommt zu Beginn einen Hut seiner Wahl. Die Lernenden wechseln während der Diskussion die Rollen, so dass im Idealfall jeder Lernende jede Farbe einmal vertreten könnte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) Der Trainer/Lehrer beginnt und beendet die einzelnen Diskussionsrunden 4) 30-40 Minuten pro Gruppe 5) Vor der Diskussion in der Gruppe erhält jeder Lerner 10 Minuten Zeit, um in seiner Rolle über das Thema nachzudenken. Es ist sinnvoll, dass die Lernenden ihre Ideen vor der Diskussion aufschreiben, damit am Ende keine Idee verloren geht. 6) Nach der 2. Diskussion sollten alle Ideen und Vorschläge in einer offenen Diskussion ausgewertet werden; die Lerner sollten über ihre Rollen nachdenken und eine endgültige Lösung oder ein Ergebnis sollte erarbeitet werden.
<p>Für die Durchführung der Aktivität erforderliche Ressourcen und Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Großer Klassenraum für individuelle Diskussionen ▪ Es werden sechs verschiedenfarbige Hüte oder Karten benötigt. Die Hüte oder Karten werden den Lernenden zugeordnet, damit jeder sehen kann, wer welchen Standpunkt vertritt (rot, grün, gelb, schwarz, weiß und blau) ▪ Stift, Papier <p>Tafel oder Wand & Papier zum Clustern der Ergebnisse</p>
<p>Ausstattung und Einrichtung</p>	<p>Ein sicherer Raum, der Gruppendiskussionen und Rollenspiele ermöglicht, um ihre Ideen zu präsentieren</p>
<p>Tipps für den Trainer</p>	<p>Die freudvolle und erfolgreiche Umsetzung von Kreativität erfordert eine kreative Atmosphäre, in der die Lernenden ohne Angst, Stress oder Sanktionen denken und arbeiten können. Daher sollte die Atmosphäre im Raum entspannt sein. Menschen sind in einem entspannten Zustand eher kreativ. Beim kreativen Denken geht es darum, "loszulassen", um in einen Flow-Zustand zu kommen. Humor und Zuversicht helfen dabei.</p> <p>Je nach Thema wird sich eine passende Reihenfolge ergeben.</p> <p>Ist das Thema emotional aufgeladen, lässt der Trainer vielleicht den Träger des roten Hutes zuerst sprechen.</p> <p>Ist das Thema dagegen sachlich, geht es z. B. eher um das Finden neuer Lösungen, wird der grüne oder weiße Hut bevorzugt.</p> <p>Oft wird der blaue Hut in seiner moderierenden Funktion zu Beginn und am Ende eines Meetings eingesetzt.</p> <p>Zeitliche Begrenzungen können der Diskussion zusätzliche Struktur geben.</p>
<p>Materialien zur Implementierung des Tools</p>	<p>Materialien wie große Papiere, Stifte, Pins, Magnete usw., damit die Gruppen ihre Ideen an den ihnen zugewiesenen Wänden anbringen können.</p>

Cultivate school entrepreneurial mindset through holistic approach targeting teachers and pupils

