

WERKZEUGKASTEN FÜR EIN NACHHALTIGES LEBENSKOMPETENZ-CAFÉ

6 Module und 18 Unterrichtsvorlagen mit praxisorientiertem Lernmaterial

www.SLSCAFE.eu



Co-funded by
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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



Inhalt

01	EINSTIEG & GEGENSEITIGES KENNENLERNEN 05 Vertrauen aufbauen Zu stärkende Qualität oder Fertigkeiten Hoffnungen für die Zukunft aufzeigen
02	EFFEKTIVE KOMMUNIKATION 22 Aufmerksames Zuhören Verbales und nonverbales Verhalten Selbstbehauptungsfähigkeiten zur Verringerung der Verwundbarkeit
03	BEZIEHUNGEN 43 Änderung der Idealbilder Positive Lösung von Konflikten Kreative Wege der Konfliktlösung und Win-win-Situation
04	ENTSCHEIDUNGSFINDUNG & ZIELERREICHUNG61 Ermittlung des Risikos und sicheres Verhalten Entscheidungen und Auswirkungen Realistische Ziele setzen und sie erreichen
05	BEWÄLTIGUNG VON EMOTIONEN UND STRESS 81 Erkennen und Ausdrücken von Gefühlen - verbal und nonverbal Gefühle sicher ausdrücken Bewältigungsstrategien für positives Denken
06	KREATIVES DENKEN 99 Wie kann man Innovativität verstehen? Was bedeutet analytisches Denken? Was bedeutet Kreativitätsförderung?



Co-funded by
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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

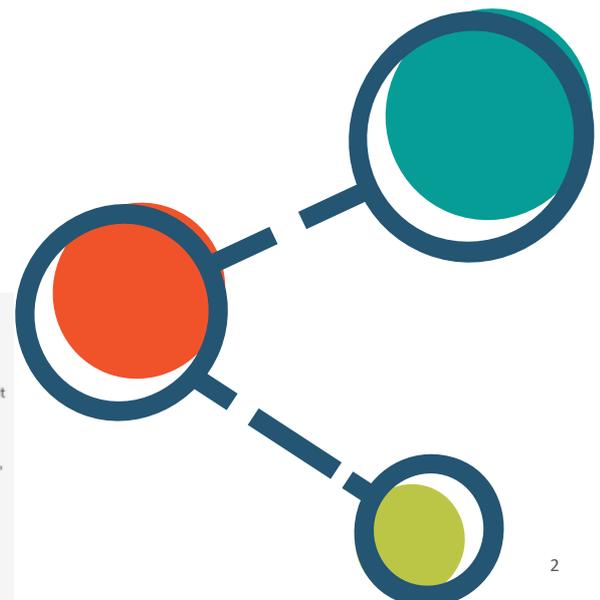
CC BY-SA 4.0

Attribution-ShareAlike 4.0 International

This license requires that reusers give credit to the creator. It allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, even for commercial purposes. If others remix, adapt, or build upon the material, they must license the modified material under identical terms.

BY: Credit must be given to you, the creator.

SA: Adaptations must be shared under the same terms.



01 | Leitfaden zu dieser Toolbox:

Innerhalb der Sustainable Life Skills Cafe PR1 Toolbox besteht jeder Teil aus mehreren Lektionen. Dieses praxisorientierte Lernmaterial besteht aus insgesamt **6** Modulen und **18** Unterrichtsvorlagen. Diese Veröffentlichung enthält eine konstruktive Struktur mit einer logischen Abfolge der Lektionen. Es wird daher empfohlen, die Reihenfolge der Lektionen nicht zu ändern. Die Ausbilder/Tutoren und Praktiker können jedoch beschließen, eine bestimmte Lektion oder Aktivität wegzulassen oder ein anderes Modul zu erweitern. Und wenn z. B. während der Treffen des Life Skills Cafe nicht genügend Zeit zur Verfügung steht, ist es auch möglich, den Ansatz "pick and choose" anzuwenden.

Diese Publikation ist so geschrieben, dass jeder davon profitieren kann, insbesondere aber gering qualifizierte/benachteiligte Erwachsene sowie Tutoren, Mentoren, Coaches usw. Auf diese Weise ebnen wir zunächst den Weg dafür, wie diese Tools in informellen Lernumgebungen eingesetzt werden können, und ermöglichen dann auch Peer Education. Das bedeutet, dass zum Beispiel ein erwachsener Teilnehmer eine Sitzung für andere Teilnehmer abhalten kann. Alle Lektionen beinhalten praktische Aktivitäten für die Lernenden im Kontext einer nachhaltigen Lebenseinstellung. Die Aktivitäten sind eng mit der Praxis und der realen Welt verbunden. Auf diese Weise fördert der Kurs das praktische Lernen. Die Lernenden sollten ermutigt werden, Fragen zu stellen, so viele Fragen, wie ihnen einfallen.

02 | Verwendung von Lektionen im Schulungsmaterial

Um die Wirkung des Schulungsmaterials zu vervollständigen und zu erleichtern, wird es als wichtig erachtet, eine Reihe von informellen Aktivitäten bereitzustellen, die von Praktikern im Umfeld der Moderatoren von Sustainable Life Skills Cafes genutzt werden können. Die Aktivitäten sollten nicht als isolierte Ereignisse betrachtet werden, sondern als ein Prozess, der zum persönlichen Wachstum der Lernenden und ihrer Entwicklung in Bezug auf die Lebenskompetenz beiträgt.

Zu jeder Lektion gibt es eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die Ausbilder/Tutoren/Moderatoren bei der Durchführung der Aktivität unterstützt. Die

folgenden Lektionen bieten die Möglichkeit, die Reflexion und die Fähigkeiten der Lernenden durch praktische, partizipatorische und dialogorientierte Erfahrungen zu fördern.

In diesen Lektionen üben die Teilnehmer eine Liste von Kompetenzen, die auf dem Europäischen Kompetenzrahmen für ein besseres Leben, auch bekannt als LifeComp, basiert. Dieser Rahmen zielt darauf ab, einen Konsens über ein gemeinsames Verständnis von Lebenskompetenzen zu schaffen, indem **9** Kompetenzbereiche definiert werden (siehe Abbildung unten). Diese Kompetenzen sind mit den Lektionen in diesem Trainingskurs verknüpft.

03 | Kompetenzrahmen für nachhaltige Lebenskompetenzen

Die Befähigung und Unterstützung benachteiligter Erwachsener spielt eine Schlüsselrolle in der europäischen Wirtschaft, da sich diese Erwachsenen auf dem Arbeitsmarkt in einer prekären Lage befinden, da es vielen von ihnen an Fähigkeiten, Berufserfahrung, Fähigkeiten zur Arbeitssuche und finanziellen Ressourcen fehlt, um eine Beschäftigung zu finden. Der in diesem Bericht vorgestellte LifeComp-Rahmen schlägt ein Konzept der "Nachhaltigen Lebenskompetenzen" vor, das im Zusammenhang mit internen Fähigkeiten und Verhaltensweisen erklärt werden kann, die es dem Einzelnen ermöglichen, "die für die menschliche Entwicklung erforderlichen Kompetenzen

aufzubauen und positive Verhaltensweisen anzunehmen, die ihn in die Lage versetzen, effektiv mit den Herausforderungen umzugehen.

LifeComp ist ein konzeptioneller Rahmen, der 9 Kompetenzen (P1-3, S1-3, L1-3) beschreibt, die von jedem in der formalen, informellen und nicht-formalen Bildung erlernt werden können. Diese Kompetenzen sind in 3 miteinander verknüpfte Kompetenzbereiche gegliedert: Persönlich, Sozial und Lernen lernen. Jeder dieser Bereiche besteht aus drei Kompetenzen, die zusammen die Bausteine der Lebenskompetenzen bilden.

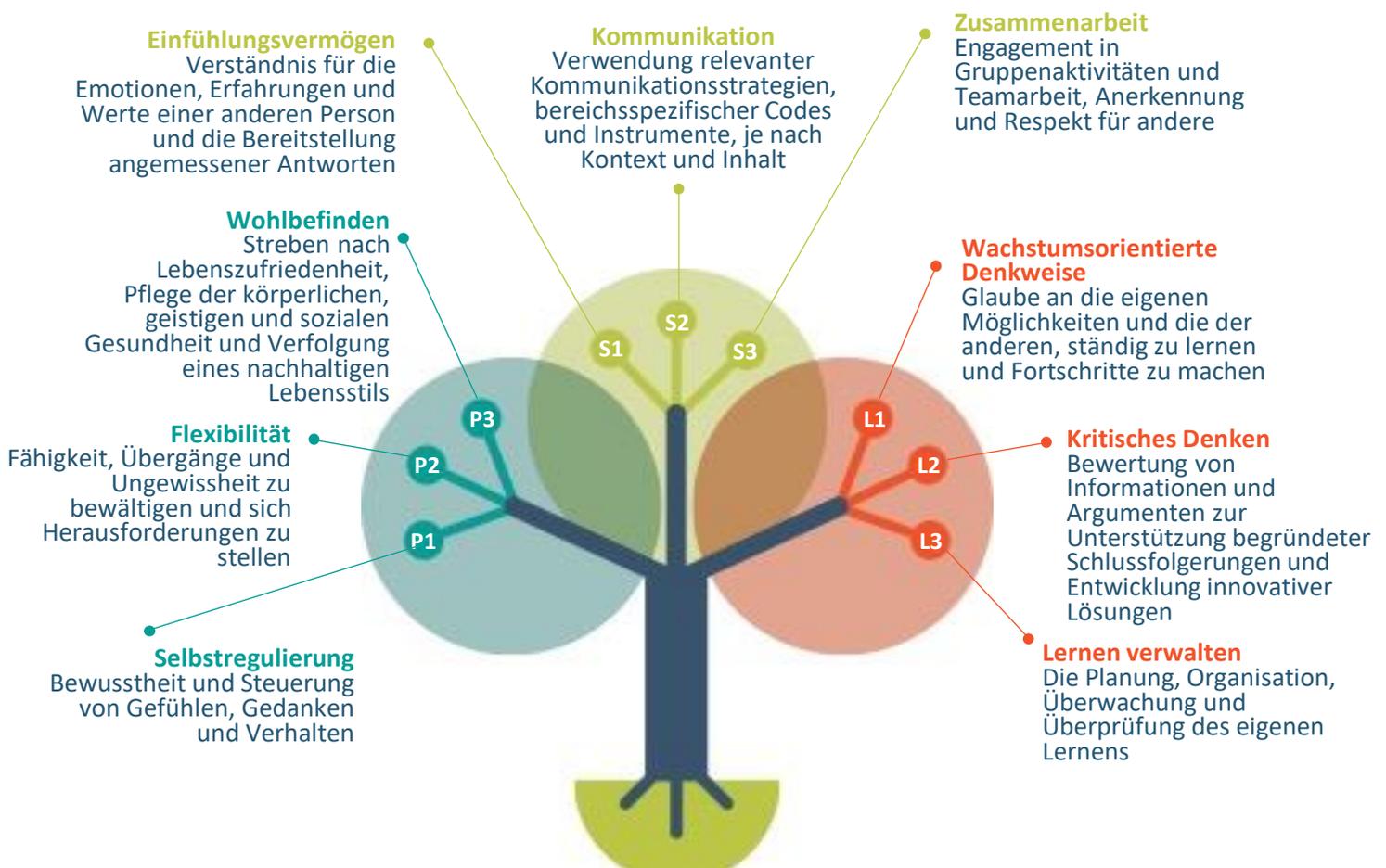


Abbildung 1: Der LifeComp-Kompetenzbaum beschreibt neun Kompetenzen, die in drei Bereiche unterteilt sind: Der "persönliche" Bereich (P1, P2, P3), der "soziale" Bereich (S1, S2, S3) und der Bereich "Lernen zu lernen" (L1, L2, L3)

© EU 2020, Creative Commons (CC BY 4.0)

LifeComp kann als Grundlage für die Entwicklung von Lehrplänen und Lernaktivitäten verwendet werden, die die persönliche und soziale Entwicklung sowie das Lernen des Lernens fördern.

06

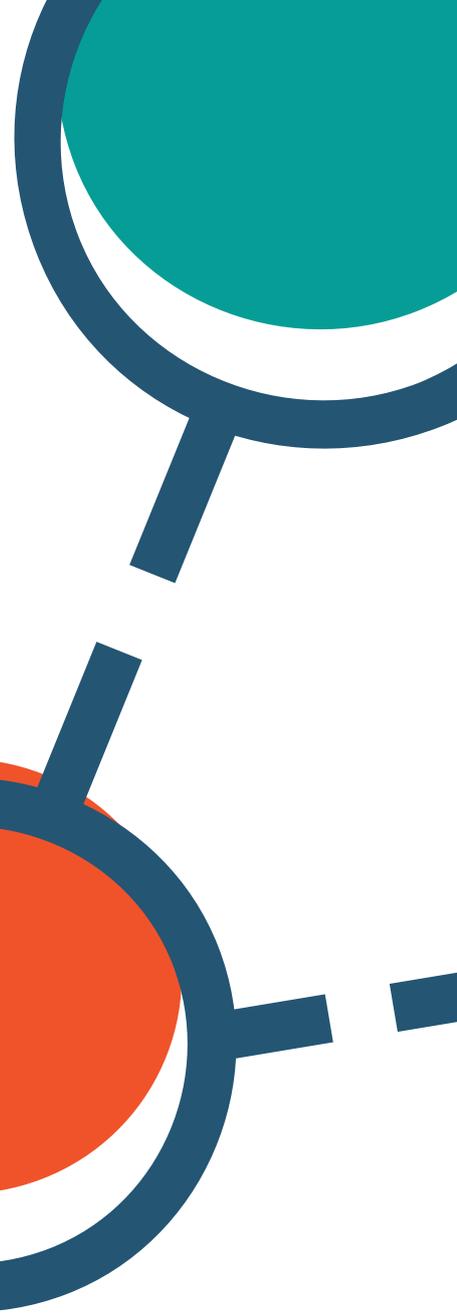
KREATIVES DENKEN

6.1 Wie ist Innovationsfähigkeit zu verstehen?

6.2 Was bedeutet analytisches Denken?

6.3 Was bedeutet Kreativitätsförderung?





Kreatives Denken

Kreatives Denken wird allgemein als entscheidend für das Wachstum im Informationszeitalter und in innovationsgetriebenen Volkswirtschaften angesehen (OECD, 2018). Es wird auch für die individuelle und gemeinschaftliche Identität sowie für die Beschäftigungsfähigkeit immer wertvoller (Durham Commission on Creativity and Education, 2019).

In einem technischen Bericht der Gemeinsamen Forschungsstelle (JRC), dem Wissenschafts- und Wissensdienst der Europäischen Kommission, heißt es, dass kreatives Denken die Fähigkeit ist, intellektuelle Neugier, Toleranz für Mehrdeutigkeit und Risiko sowie Flexibilität und Anpassungsfähigkeit zu vereinen. Sustainable Life Skills Café Project-Creative Thinking lesson plans and tools serve as a

starting point for developing/upgrading Creative thinking skills & mindset in an informal learning space for disadvantaged and low-skilled adults - especially but not exclusively migrants and socially excluded groups.

Durch diese praktischen und strukturierten Materialien schaffen wir neue berufliche Möglichkeiten für gering qualifizierte Erwachsene und Migranten, einschließlich Menschen, die mit wirtschaftlichen und sozialen Hindernissen konfrontiert sind.

6.1

WIE KANN MAN INNOVATIONSFÄHIGKEIT VERSTEHEN?

Ziel

- Lernen, an der richtigen Stelle anzusetzen
- Lernen, neue Ideen zu kreieren, aus Ideen eine Idee zu entwickeln, Ideen mit Techniken und Werkzeugen zu vervielfältigen und zu filtern.



Aktivitäten

- 20 Minuten - Aufwärmen: **Abwechselnde Anwendungen**
- 40 Minuten - Hauptaktivität: **SCAMPER-Aktivität**
- Follow-up-Aktivität: **Fachfremdes Lesen**



Ressourcen

- **Aufwärmübung:** Alltagsgegenstände, Timer, Stift, Papier
- **Hauptaktivität:** Flipchart oder Whiteboard mit einem geeigneten Marker und Radiergummi.
- **Follow-up-Aktivität:** Diese Aktivität ist für die Zeit nach der Sitzung gedacht.



Abgedeckte Lifecomp-Kompetenzen

- **P2.2** Verstehen und Annehmen von neuen Ideen, Ansätzen, Instrumenten und Aktionen als Reaktion auf sich verändernde Kontexte.
- **L2.2** Vergleich, Analyse, Bewertung und Synthese von Daten, Informationen, Ideen und Medienbotschaften, um logische Schlussfolgerungen zu ziehen.
- **L2.3** Entwicklung kreativer Ideen, Synthese und Kombination von Konzepten und Informationen aus verschiedenen Quellen im Hinblick auf die Lösung von Problemen.



Hinweise und Fragen

- Der Pädagoge hilft den Teilnehmern, Ideen für neue Produkte und Dienstleistungen zu entwickeln und regt sie an, darüber nachzudenken, wie sie bestehende Produkte und Dienstleistungen verbessern können.



Schlüsselwörter

- Innovative Ideen, kreatives Denken, vielfältiges Denken, Brainstorming, Kreativität, Ideenfindung, unkonventionelles Denken, innovative Lösungen.



Aufwärmen

Alternative Verwendungsmöglichkeiten:

- **Benötigte Hilfsmittel:**
Alltägliche Gegenstände,
Zeitmesser, Stift, Papier



01

ZIEL

Ziel dieser Übung ist es, den Teilnehmern mit Hilfe von Brainstorming zu helfen, über den Tellerrand zu schauen.



02

ANLEITUNGEN

1. Stellen Sie einen Timer für drei Minuten ein.
2. Wählen Sie einen Alltagsgegenstand, z. B. eine Zahnbürste oder einen Löffel. Wie viele Verwendungsmöglichkeiten fallen dir für einen Löffel ein? Sie haben drei Minuten Zeit.....Go!
3. Machen Sie eine Liste mit all den vielen Möglichkeiten, wie Sie diesen Gegenstand verwenden können. Eine Zahnbürste kann z. B. zum Reinigen von Gegenständen, zum Bürsten der Augenbrauen oder zum Erzeugen eines fantastischen Spritzeffekts für ein Kunstprojekt verwendet werden.
4. Gehen Sie durch den Raum und bitten Sie jedes Team/jeden Teilnehmer, seine besten Ideen vorzustellen.

Aufwärmen: Abwechslende Anwendungen



03

Schlussfolgerung und Bedeutung für den Lifecomp-Rahmen:

- Dies ist eine einfache und unterhaltsame Übung für Teams jeder Größe. Am Ende werden Sie eine Vielzahl von nützlichen und interessanten Ideen haben. Sie werden erstaunt sein, wie einfallsreich Sie nach ein paar Runden sein können. Diese Übung ist eine hervorragende Möglichkeit, Ihr Gehirn aufzurütteln und Ihre Teammitglieder kennenzulernen, bevor Sie sich auf eine ernsthafte Brainstorming-Sitzung einlassen.
- Die Aktivität "Alternative Verwendungsmöglichkeiten" testet Ihre Vorstellungskraft, indem sie Ihnen eine begrenzte Zeit zur Verfügung stellt, um sich möglichst viele andere außergewöhnliche Funktionen für alltägliche Dinge auszudenken. Diese Aktivität steht indirekt im Zusammenhang mit dem Bereich "Persönlichkeit und Flexibilität", der sich auf das Verstehen und Annehmen neuer Ideen, Ansätze, Werkzeuge und Handlungen in unterschiedlichen Kontexten bezieht. Darüber hinaus bezieht sich der Bereich Lernen lernen - kritisches Denken des Rahmens auf die direkte Generierung von Ideen, Offenheit und Mut zur Erforschung neuer Konzepte, die die Hauptziele dieser Aktivität sind.



6.1 Kreatives Denken: Hauptaktivität

Die SCAMPER-Technik ist nützlich, um Ideen für neue Produkte und Dienstleistungen zu entwickeln, indem sie Sie dazu anregt, darüber nachzudenken, wie Sie bestehende Produkte und Dienstleistungen verbessern könnten. Daher steht diese Aktivität in direktem Zusammenhang mit dem Bereich L2 Kritisches Denken des Rahmens, der sich auf das Generieren von Ideen, das Vertiefen von Ideen und das Generieren wertvoller und origineller Ergebnisse bezieht, was auch die Hauptziele dieser Aktivität sind.

Benötigtes Material:

- Flipchart/Whiteboard
- Marker

Lerninhalte:

- SCAMPER-Technik

01

SCAMPER Aktivität

SCAMPER ist eine Methode für kreatives Brainstorming, die schnell, einfach und direkt ist. Sie nutzen das Tool, indem Sie jeden der sieben Schritte befolgen, um Fragen zu bestehenden Funktionen zu stellen. Diese Fragen können Ihnen helfen, innovative Ideen für neue Produkte/Methoden/Dienstleistungen oder Möglichkeiten zur Verbesserung bestehender Produkte/Dienstleistungen zu finden.

SCAMPER steht für:

❖ Ersatz

- Andere Eigenschaften?
- Andere Zeit/Ort?
- Andere Gefühle/Einstellungen?
- Andere Menschen?

❖ Kombinieren

- Zwecke/Ziele?
- Talente/Ressourcen?
- Schritte/Aktivitäten?

❖ Anpassen

- In einen anderen Kontext?
- Ideen außerhalb Ihres Fachgebiets verwenden?
- In eine andere Situation?

❖ Modifizieren

- Physische Eigenschaften?
- Merkmale/Schritte?
- Größe/Dauer?
- Häufigkeit?

❖ Umnutzen

- Um andere Probleme zu lösen.
- Anderswo zu arbeiten.

❖ Eliminieren

- Wie kann man vereinfachen?
- Kleiner machen?
- Zeit/Kosten/Aufwand reduzieren?

❖ Umkehren

- Eine andere Bestellung verwenden?
- Rollen tauschen?

02



6.1 Follow-up- aktivität: Fachfremdes Lesen

**Digitales oder nicht-
digitales Werkzeug:
Nicht-digital**

**Empfohlener
Schwierigkeitsgrad:
Fortgeschrittene**

03

Die Aktivität "fachfremdes Lesen" trägt dazu bei, die Perspektive der Lernenden zu erweitern. Das Lesen in Bereichen, die nicht zu den eigenen beruflichen Interessen gehören, stellt ungewöhnliche Verbindungen her, die zu innovativem Denken führen. Der Wechsel zwischen nicht verwandten Themen, Gedanken oder Situationen hilft dabei, die Verbindung zu entdecken, die eine Idee "über den Tellerrand" hinauschiebt. Dieses Tool bezieht sich auf das LifeComp Framework Lernen zu lernen - kritisches Denken und steht in direktem Zusammenhang damit.



04

Beschreibung:

Das Kennenlernen anderer Disziplinen und das Lesen von Literatur, die nicht zu Ihrem Fachgebiet gehört, kann Ihnen alternative Denkweisen über Ihr Unternehmen und dessen Management eröffnen. Bitten Sie die Teilnehmer nach der Sitzung, in eine Buchhandlung oder Bibliothek zu gehen und ein Gebiet zu erkunden, das nichts mit ihrem Beruf oder den Büchern, die sie regelmäßig lesen, zu tun hat. Schlagen Sie ihnen vor, ein Buch auszuwählen und es zu lesen, um zu sehen, welche neuen Informationen sie gewinnen können.

6.2

WAS BEDEUTET ANALYTISCHES DENKEN?

Ziel

- Verstehen, Synthetisieren, Konzeptualisieren, Analysieren, Interpretieren und Auswerten von Informationen
- Anwendung der Design Thinking-Schritte zur kreativeren Problemlösung
- Probleme aus den verschiedenen Perspektiven verstehen



Aktivitäten

- 20 Minuten - Aufwärmübung: **Lesen und Kritik üben**
- 30 Minuten - Körperliche Aktivität: **Design Thinking**
- 10 Minuten - Nachbereitende Aktivität/Reflexion: **Freies Schreiben**



Ressourcen

- **Aufwärmübung:** Artikel aus einer Publikation (Zeitung, Buch, Forschung usw.)
- **Körperliche Aktivität:** Tafel, Marker, Stift, Papier
- **Follow-up-Aktivität:** Stift, Papiere



Abgedeckte Lifecomp-Kompetenzen

- **S2.1** Bewusstsein für die Notwendigkeit einer Vielzahl von Kommunikationsstrategien, Sprachregistern und Instrumenten, die an den Kontext und den Inhalt angepasst sind
- **P2.2** Verstehen und Annehmen neuer Ideen, Ansätze, Instrumente und Maßnahmen als Reaktion auf sich verändernde Kontexte
- **L2.1** Sich möglicher Verzerrungen in den Daten und der eigenen Grenzen bewusst sein, während man gültige und zuverlässige Informationen und Ideen aus verschiedenen und seriösen Quellen sammelt
- **L2.2** Daten, Informationen, Ideen und Medienbotschaften vergleichen, analysieren, bewerten und zusammenfassen, um logische Schlussfolgerungen zu ziehen
- **L2.3** Entwicklung kreativer Ideen, Synthese und Kombination von Konzepten und Informationen aus verschiedenen Quellen im Hinblick auf die Lösung von Problemen



Hinweise und Fragen

- Der Unterricht und die Aktivitäten können je nach Wetterlage im Freien stattfinden.
- Wie fühlen sich die Teilnehmer im Vergleich zu vor der Lektion?
- Hat die Übung ihnen geholfen, Vertrauen zu fassen?



Schlüsselwörter

- Design Thinking, Kreativität, analytisches Denken, kreatives Denken



6.2 Aufwärmübung: Lesen und Kritik üben

Digitales oder nicht-
digitales Werkzeug:
Nicht-digital

Empfohlener
Schwierigkeitsgrad:
Fortgeschrittene

01

Kritisches Lesen erhöht die Karrierechancen und ermöglicht es dem Leser, für sich selbst zu denken und sich die Fähigkeiten anzueignen, die er braucht, um seine Argumente in jedem Szenario zu präsentieren. Darüber hinaus hilft ihnen dieses Instrument, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern und objektive Urteile über Menschen und Ereignisse in ihrem Leben zu fällen. Somit können wir dieses Tool direkt mit dem Bereich der sozialen Kommunikation und dem Bereich des kritischen Denkens in Verbindung bringen, der sich auf das Vergleichen, Analysieren und Generieren von Daten bezieht.

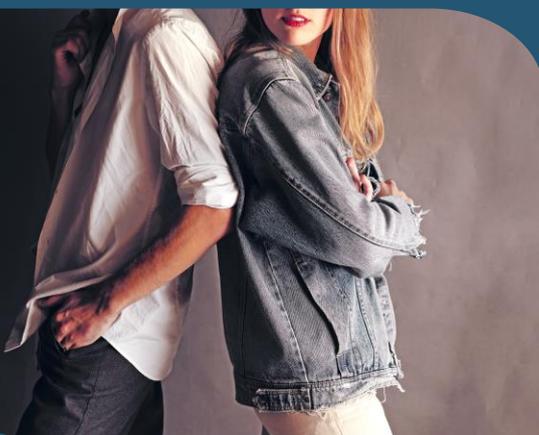
Beschreibung:

Die Teilnehmer können diese Methode nutzen, um die Fehler des Artikels und die Rationalität der Urteile zu hinterfragen. Dadurch können die Teilnehmer ihr eigenes Denken anwenden, um neue Gedanken zu diesem Thema zu entwickeln.

Anweisungen:

1. Präsentieren Sie einen Artikel aus einer Publikation, die für das von Ihnen behandelte Thema relevant ist.
2. Bitten Sie die Teilnehmer, den Text kritisch zu lesen und seine Qualitäten und Schwächen zu analysieren.
3. Die Teilnehmer können ihre Gedanken zu dem Artikel, zu irreführenden Aussagen oder Vorurteilen des Autors aufschreiben und den Artikel anhand ihrer eigenen Meinung analysieren.

02



6.2 Aktivität des Körpers: Design Thinking

Digitales oder nicht-digitales
Werkzeug: Nicht-digital

Empfohlener
Schwierigkeitsgrad:
Fortgeschrittene

Werkzeug-Website:

<https://creabooster.com/>



BEZUG AUF den LifeComp- Framework:

Design Thinking ist eine systematische und kreative Methode zur Entwicklung von Ideen und deren Umsetzung, die auf einem tiefen Verständnis der Nutzer, ihrer Wünsche und Vorlieben beruht.

Der Prozess des Design Thinking beinhaltet die Entwicklung einer innovativen Denkweise und die Förderung des kreativen Denkens, um effektive Ideen zu entwickeln, die der Lösung gerecht werden können.

Diagramm des Design Thinking-Prozesses*





Beschreibung

Konstruktives Denken

Design Thinking ist ein nicht-linearer, iterativer Ansatz, der es ermöglicht, Annahmen zu verstehen und in Frage zu stellen, Hindernisse neu zu formulieren und neue Lösungen zu entwickeln und zu testen. Einfühlen, Definieren, Ideieren, Prototypisieren und Testen sind die fünf Phasen, die für die Bewältigung von Herausforderungen, die schlecht definiert oder unsicher sind, am nützlichsten sind.

Die fünf Phasen des Design Thinking

Das Hasso Plattner Institute of Design in Stanford beschreibt Design Thinking als einen fünfstufigen Prozess.

1. Einfühlen-Auf Forschungsbedürfnisse eingehen
2. Definieren-Bedürfnisse und Probleme definieren
3. Ideen entwickeln - Annahmen in Frage stellen und Ideen entwickeln
4. Prototyp-Erstellung von Lösungen
5. Testen-Testen Sie Ihre Lösungen

Diese Phasen sind nicht immer sequentiell, und die Teams führen sie oft parallel und in unterschiedlicher Reihenfolge durch und wiederholen sie iterativ.

Design Thinking eignet sich für eine Vielzahl von Problemen und ist in den folgenden Szenarien am effektivsten für die Förderung der Kreativität:

- Neudefinition von Werten
- Innovation mit Fokus auf den Menschen
- Wohlbefinden
- Probleme, die verschiedene Gruppen von Menschen betreffen
- Es sind verschiedene Komponenten beteiligt.
- Ändern von Verhaltensweisen
- Bedenken hinsichtlich der Unternehmenskultur
- Bedenken hinsichtlich neuer Technologien
- Schaffung neuer Geschäftsmodelle
- Umgang mit dem schnellen Wandel der Gesellschaft
- Ungelöste soziale Probleme
- Berufliche Initiativen
- Intellektueller Fortschritt
- Vorstellungskraft ist gefragt

6.2 Nachbereitende Aktivität:

Freies Schreiben

Digitales oder nicht- digitales Werkzeug:

Nicht-digital

Empfohlener

Schwierigkeitsgrad:

Fortgeschrittene

03

Das freie Schreiben bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen, was häufig zu Selbstvertrauen und einem Gefühl der Freude führt. Das Tool "Freies Schreiben", bei dem von den Teilnehmern erwartet wird, dass sie eine bestimmte Zeit lang kontinuierlich schreiben, ohne sich auf eine bestimmte Fähigkeit zu konzentrieren, fördert das kreative Denken, das direkt dieselben Bereiche abdeckt und dieselben Ziele wie die Kompetenz "Kritisches Denken" des LifeComp Framework L2 verfolgt.

04

Beschreibung:

Planen Sie am Ende der Sitzung ein paar Minuten ein, um in einem Strom des Bewusstseins zu schreiben. Diese Art des freien Schreibens, bei dem die Lernenden ohne Unterbrechung schreiben, was ihnen gerade in den Sinn kommt, ist eine gute Möglichkeit, einige ihrer unbewussten Ideen zu entdecken, die zu innovativen Lösungen für berufliche Herausforderungen führen können.



6.3

WAS IST DIE FÖRDERUNG DER KREATIVITÄT?

Ziel

- Lernen, neue Ideen und Ansätze zu kreieren, eine Idee aus Ideen zu entwickeln, Ideen mit Techniken und Werkzeugen zu vervielfältigen und zu filtern
- Entwicklung der kreativen Fähigkeiten
- Anregung zu vielfältigem und kritischem Denken



Aktivitäten

- 20 Minuten - Aufwärmübung: **Fortlaufende Geschichte**
- 30 Minuten - Körperliche Aktivität: **Synektik**
- 60 Minuten - Nachbereitende Aktivität: **Ausflug**



Ressourcen

- **Aufwärmübung:** Artikel aus einer Publikation (Zeitung, Buch, Forschung usw.)
- **Körperliche Aktivität:** Tafel, Marker, Stift, Papier
- **Nachbereitende Aktivität:** Stift, Papiere



Abgedeckte Lifecomp-Kompetenzen

- **P2.2** Verstehen und Annehmen neuer Ideen, Ansätze, Instrumente und Maßnahmen als Reaktion auf sich verändernde Kontexte
- **S2.3** Anderen zuhören und sich mit Selbstvertrauen, Durchsetzungsvermögen, Klarheit und Gegenseitigkeit an Gesprächen beteiligen, sowohl im persönlichen als auch im gesellschaftlichen Kontext
- **L2.2** Daten, Informationen, Ideen und Medienbotschaften vergleichen, analysieren, bewerten und zusammenfassen, um logische Schlussfolgerungen zu ziehen
- **L2.3** Entwicklung kreativer Ideen, Synthese und Kombination von Konzepten und Informationen aus verschiedenen Quellen im Hinblick auf die Lösung von Problemen



Hinweise und Fragen

- Die kleinere Gruppe kann erfolgreicher für kreatives Training arbeiten.
- Sie kann in verschiedenen Disziplinen eingesetzt werden, darunter auch in der Wissenschaft und in der Kunst.



Schlüsselwörter

- Kreativität, kreatives Denken, synektische Technik, laterales Denken



6.3 Aufwärmübungen: Fortlaufende Geschichte

**Digitales oder nicht-
digitales Werkzeug:**
Nicht-digital

**Empfohlener
Schwierigkeitsgrad:**
Fortgeschrittene

01

Die fortlaufende Geschichte eignet sich hervorragend für den Beginn einer Brainstorming-Sitzung. Sie bietet den Teilnehmern ein Mitspracherecht bei der Erstellung von Erzählungen und ist eine interessante Übung für aktives Zuhören, um auf den Ideen anderer aufzubauen und gute Ideen in herausragende zu verwandeln.

Beschreibung:

Eine Gruppe erstellt eine Erzählung/Storyline mit einem Satz nach dem anderen in einer Fortsetzungsgeschichte.

Anweisungen:

Wählen Sie einen Moderator und bitten Sie ihn, eine einfache Aufforderung zu geben (z. B. "Veronas Abschluss oder Toms neues Geschäft"). Halten Sie die Aufforderung allgemein und einfach, damit die Gruppe die Informationen nach und nach ergänzen kann.

02

Gehen Sie nacheinander durch den Raum. Jedes Teammitglied bringt einen Satz in die Geschichte ein. Macht so lange weiter, bis die Geschichte zu einem Ende kommt oder ihr ein paar Mal um die Gruppe herumgegangen seid.

Die Run-On-Story-Aktivität ist eine Improvisationsübung, die schnelles Denken und Vorstellungskraft erfordert. Sie schult auch das aktive Zuhören, da jeder genau darauf achten muss, wie sich die Geschichte entwickelt, um einen positiven Beitrag zu leisten, wenn er an der Reihe ist.



6.3 Körperliche Aktivität: Synektik

Digitales oder nicht-
digitales Werkzeug:
Nicht-digital

Empfohlener

Schwierigkeitsgrad:
Fortgeschrittene

02



Synektik wird zusammen mit dem Brainstorming und dem lateralen Denken allgemein als kreative Problemlösungstechnik (CPS) bezeichnet. Synektik kommt aus dem Griechischen und bedeutet "das Zusammenfügen verschiedener und scheinbar irrelevanter Elemente". Die Begründer der Methode sind George M. Prince und William J.J. Gordon, die ein Unternehmen namens Synektik gründeten, um diesen Ansatz zu praktizieren.

Struktur des Synektik-Modells

Das synektik-Modell besteht aus 2 Strategien:

1. Die Erkundung des Unbekannten
2. Etwas Neues schaffen

Die Erfahrung des Unbekannten

Die ursprüngliche Strategie

Es gibt sieben Schritte zur Erkundung des Unbekannten.

- In einem ersten Schritt führt der Pädagoge ein neues Thema ein.
- Im zweiten Schritt schlägt der Pädagoge eine klare Analogie vor und bittet die Teilnehmer, sie zu beschreiben.
- Im dritten Schritt fordert der Pädagoge die Teilnehmer auf, die Analogie zu verbinden.
- Im vierten und fünften Schritt erforschen die Teilnehmer die ursprünglichen Themen auf ihre eigene Art und Weise neu.
- Die Teilnehmer können in der Schlussrunde ihre eigene direkte Analogie vorstellen und Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausarbeiten.

6.3 Körperliche Aktivität: Synektik

Digitales oder nicht-
digitales Werkzeug:

Nicht-digital

Empfohlener

Schwierigkeitsgrad:

Fortgeschrittene

02



Neue Dinge schaffen

Es gibt sieben Schritte, um etwas Neues zu schaffen.

- Der Pädagoge sammelt die Beschreibungen der Teilnehmer über die Situation, wie sie im ersten Schritt gesehen wird.
- Im zweiten Schritt nennt der Pädagoge Schwierigkeiten und definiert die Aufgabe.
- Im dritten Schritt schlagen die Teilnehmer direkte Ähnlichkeiten vor, wählen eine aus und untersuchen sie.
- Im vierten Schritt wählen die Teilnehmer eine personalisierte Analogie.
- Sie nehmen ihre Definition im fünften Schritt vor.
- Sie konstruieren und wählen unter direkter Analogie auf der Grundlage von Unstimmigkeiten im sechsten Schritt.
- Der letzte Schritt ermöglicht es dem Ausbilder, zu seiner ursprünglichen Aufgabe zurückzukehren.

Was ist die Förderung der Kreativität?

Follow-up-Aktivität

6.3 Follow-up-Aktivität:

Ausflug

Digitales oder nicht-
digitales Werkzeug:

Nicht-digital

Empfohlener

Schwierigkeitsgrad:

Zwischenbericht

BEZUG AUF den LifeComp- Framework:

Die Umweltpsychologie sagt, dass der Aufenthalt im Freien den Lernenden sowohl psychologisch als auch physisch gut tut. Auch die Ersteller nutzen die natürliche Umgebung als Inspirationsquelle für konzeptionelle Entwürfe. Ausflüge in die Natur und in die Industrie sind ein hervorragendes Lernmittel, um die Kreativität und das kritische Denken der Lernenden zu fördern.

Beschreibung:

Bei dieser Aktivität erleben die Teilnehmer, wie es sich anfühlt, wenn sie ihre Denkweise ändern, indem sie den Ort wechseln. Die Sitzung an einem anderen Ort abzuhalten, könnte neue Gedanken auslösen. Machen Sie einen Klassenausflug als Gruppe. Erkunden Sie einen nahegelegenen Garten oder machen Sie einen Spaziergang durch die Stadt und lassen Sie die Teilnehmer die Geschichte, die sie zu Beginn der Sitzung erfunden haben, noch einmal nachspielen und beobachten, welche neuen Gedanken oder Konzepte sie aufgrund der neuen Umgebung finden.

