Bildungsurlaub / Kreativität - die kognitive Superkraft im Berufsleben

TAG 1

Uhrzeit	Inhalt	Lernziel	Methode	Medien	Anmerkungen
9.00 - 09.30 Uhr	• Begrüßung • Vorstellung aller Teilnehmer • Erwartung der Teilnehmer an die BU • Übersicht über die Inhalte und Zielsetzung des BU	Ankommen Sicherheit gewinnen Vertrauen gewinnen Sich einstellen auf die Inhalte	PL	PPT	
09.30 - 09.45 Uhr	• Bewegungs- und Kognitionsübung	Körper lockern, Geist und Bereitschaft öffnen	GA	Musik	
09.45 - 10.15 Uhr	Fachliche Einführung: • Was ist Kreativität? Was ist Fantasie? • Wo entstehen sie? Wie entstehen sie? • Wie funktionieren sie? Welche Voraussetzungen haben sie?	Zusammenhänge des biologischen Hintergrundes verstehen und die Voraussetzungen von Kreativität und Fantasie erfahren	LG / PL	PPT	
10.15 - 11.15 Uhr	• Welche Rolle spielt Kreativität im Berufsleben? • Was kann man mit Kreativität im Job erreichen? • Wo spielt sie in meinem Berufsleben eine Rolle? • Welche Bedeutung hat die KI? • Was ist Design Thinking?	Bewusstsein entwickeln für die Bedeutung von Kreativität im (eigenen) Berufsleben. Übersicht über aktuelle Kreativitäts-Instrumente erlangen und Wirksweisen verstehen.	PL / GA / EA	PPT	• Beispiele aus der Praxis der Dozentin • Gruppe erarbeitet die Rolle und möglichen Anwendungen von Kreativität im Beruf. • Jeder reflektiert seine eigene berufliche Situation
11.15 - 12.00 Uhr	Kreativitätstechniken: • Was versteht man darunter? Warum gibt es sie? Wie funktionieren sie? • Welche Techniken sind bekannt und relevant?	Überblick über die wichtigsten Kreativitätstechniken erhalten und deren Funktionsweisen verstehen	PL	PPT	
12.00 - 13.00 Uhr	Pause				
13.00 - 13.15 Uhr	• Bewegungs- und Kognitionsübung	Körper lockern, Geist und Bereitschaft öffnen. Energie aktivieren.	GA	Musik	
13.00 - 14.00 Uhr	Brainstorming: • Wann man es einsetzt, wie man es richtig macht (Regeln) • Praktische Übung • Reflektion / Diskussion über reale Einsatzmöglichkeiten	Kennenlernen und Anwenden der Kreativitätstechnik Brainstorming. Ideen für mögliche eigene Einsätze entwickeln.	PL / GA	PPT Flip-chart	
14.00 - 15.00 Uhr	Brain Walking • Wann man es einsetzt, wie man es richtig macht (Regeln) • Praktische Übung • Reflektion / Diskussion über reale Einsatzmöglichkeiten	Kennenlernen und Anwenden der Kreativitätstechnik Brainstorming. Ideen für mögliche eigene Einsätze entwickeln.	PL / GA	PPT Flip-chart	Diese Technik wird in Verbindung mit einer künstlerischen Anwendung trainiert.
15.00 - 15.30 Uhr	Brain Writing • Wann man es einsetzt, wie man es richtig macht (Regeln) • Praktische Übung • Reflektion / Diskussion über reale Einsatzmöglichkeiten	Kennenlernen und Anwenden der Kreativitätstechnik Brainstorming. Ideen für mögliche eigene Einsätze entwickeln.	PL / EA	PPT	
15.30 - 16.00 Uhr	• Zusammenfassung des Tages • Blitzlicht durch TN • Abschluss Bewegungs- und Kognitionsübung	Verfestigung der Lerninhalte. Feedback und Bewertung formulieren. Positiv und motiviert Tag 1 beenden.	PL / GA	PPT	

EA = Einzelarbeit; GA = Gruppenarbeit; PA = Partnerarbiet; PL = Plenum; LG = Lehrgespräch; PPT = Powerpoint-Präsentation

TAG 2

Uhrzeit	Inhalt	Lernziel	Metho-de	Me-dien	Anmerkungen
9.00 - 09.20 Uhr	• Begrüßung, Morgen-Status der TN • kurzer Review von Tag 1 • Ausblick auf Tag 2	Ankommen Sich einstellen nauf die Inhalte	PL	PPT	
09.20 - 09.45 Uhr	• Bewegungs- und Koordinationsübung	Körper lockern, Geist und Bereitschaft öffnen. Kreativität auslösen.	EA / GA	Musik Papier, Stift	Diese Übung wird in Verbindung mit einer künstlerischen Anwendung trainiert.
09.45 - 12.00 Uhr	Mindmapping 1: • Wann man es einsetzt, wie man es richtig macht (Regeln) • Praktische Übung in Kleingruppen • Präsentation der Ergebnisse durch die Kleingruppen • Reflektion / Diskussion über reale Einsatzmöglichkeiten	Kennenlernen und Anwenden der Kreativitätstechnik Mindmapping. Ideen für mögliche Einsätze entwickeln.	PL / GA	PPT, Papier, Stifte	
12.00 - 13.00 Uhr	Pause				
13.00 - 13.30 Uhr	• Bewegungs- und Kognitionsübung • Assoziationstechnik	Körper lockern, Geist und Bereitschaft öffnen. Energie aktivieren.	GA		
13.30 - 15.30 Uhr	Mindmapping 2: • Übersetzen der Mindmapping-Technik in eine 3-dimensionale Umsetzung • Praktische Übung in Kleingruppen • Präsentation der Ergebnisse durch die Kleingruppen • Reflektion	Vertiefende Übung der Kreativitäts-Technik Mindmapping. Aktivieren und Trainieren des eigenen kreativen Sets durch ungewöhnliche Aufgabenstellung. Kognitves Training von: Kreativität, Fantasie, Denkflexibilität, Logik.	PL / GA	PPT, Papier, Stifte, 3D-Materialien	Diese Technik wird in Verbindung mit einer künstlerischen Anwendung trainiert.
15.30 - 16.00 Uhr	• Zusammenfassung des Tages • Blitzlicht durch TN • Abschluss Bewegungs- und Kognitionsübung	Verfestigung der Lerninhalte. Feedback und Bewertung formulieren. Positiv und motiviert Tag 2 beenden.	PL / GA	PPT	

EA = Einzelarbeit; GA = Gruppenarbeit; PA = Partnerarbiet; PL = Plenum; LG = Lehrgespräch; PPT = Powerpoint-Präsentation

Bildungsurlaub / Kreativität - die kognitive Superkraft im Berufsleben

TAG 3

Uhrzeit	Inhalt	Lernziel	Methode	Medien	Anmerkungen
9.00 - 9.20 Uhr	• Begrüßung, Morgen-Status der TN • kurzer Review von Tag 2 • Ausblick auf Tag 3	Ankommen Basisinformation	PL	PPT	
9.20 - 9.30 Uhr	• Bewegungs- und Koordinationsübung • Brain Gym	Körper lockern, Geist und Bereitschaft öffnen	EA / GA	Musik	
9.30 - 11.00 Uhr	Walt Disney Methode • Wann man sie einsetzt, wie man es richtig macht (Regeln) • Praktische Übungen / Rollenspiel • Reflektion / Diskussion über reale Einsatzmöglichkeiten	Kennenlernen und Anwenden der Walt Disney Methode. Ideen für mögliche Einsätze entwickeln.	PL / GA	PPT, Papier, Stifte	Diese Methode wird in Verbindung mit einer künstlerischen Anwendung trainiert.
11.00 - 12.00 Uhr	• Konfrontationstechnik	Kennenlernen und Anwenden der Konfrontationstechnik. Ideen für mögliche Einsätze entwickeln.		PPT Bild-Karten	
12.00 - 13.00 Uhr	Pause				
13.00 - 13.15 Uhr	• Bewegungs- und Kognitionsübung	Körper lockern, Geist und Bereitschaft öffnen. Energie aktivieren.	GA	Musik	
13.15 - 14.45 Uhr	Entwicklung eines innovativen Konzeptes • Zu zweit sollen neue Ideen erdacht und ein innovatives Konzept daraus entwickelt werden. • Ergebnis-Präsentation mit Erläuterung der angewandten Kreativitäts-techniken	Anwenden gelernter Kreativitäts-techniken zur Findung einer kreativen Konzeptlösung.	PA	Papier und Stifte, 3D-Materialien, Flipchart	Diese Übung wird in Verbindung mit einer künstlerischen An-wendung trainiert.
14.45 - 15.30 Uhr	Kreativ-Toolbox • Wie schafft man ideale Voraussetzungen für Kreativität • Übungen um die eigene Kreativität freizusetzen • Übersicht der Kreativitäts-Techniken und ihrer Anwendungsbereiche • Literatur-Empfehlung / Buch-Tipps	Erarbeiten der eigenen Toolbox für Kreativitätsprozesse, bestückt mit den gelernten Instrumenten.	PL / GA / EA	PPT, Flipchart Moderations-karten Stifte	
15.30 - 16.00 Uhr	• Zusammenfassung des Tages und des BU • Feedback durch TN • Abschluss Bewegungs- und Kognitionsübung	Verfestigung der Lerninhalte Positiv und motiviert den BU beenden	PL / GA	PPT	

EA = Einzelarbeit; GA = Gruppenarbeit; PA = Partnerarbiet; PL = Plenum; LG = Lehrgespräch; PPT = Powerpoint-Präsentation