

Spieltipps für den Unterricht

Kritisches, kreatives Denken: „Brainwriting“

Mitspieler/innen: beliebig

Ziel: Gedanken ohne Scheu und Angst vor Kritik äußern
Jeder Mitspieler und jede Mitspielerin schreibt auf einen Zettel eine Aussage, eine Frage oder ein Problem. Die Zettel werden reihum weitergegeben. Jede Person kann nun auf jeden Zettel, den sie erhält, eine Meinung, einen Vorschlag oder eine weitere Frage schreiben – dabei nicht allzu lang überlegen und auch Unmögliches hinschreiben! So entstehen rasch vielfältige Gedankensammlungen. Vielleicht sind einige Äußerungen für die Lösung der Ausgangsfrage hilfreich?

(Aus: Badegruber 1997, 28)

Spiele zum Problemlösen

sind Spiele, deren Regeln im Lauf des Spiel erschlossen werden müssen – durch Beobachten und Ausprobieren. Wer den Trick herausbekommt, verrät ihn nicht, sondern beteiligt sich weiter am Spiel, nun als „Insider“.

„Ich gehe in die Oper ...“

Mitspieler/innen: 5-10 – Dauer: bis 10 Minuten

Alle sitzen im Kreis. Reihum sagt jede Person den Satz: „Ich gehe in die Oper und ziehe ... an.“ Der Spielleiter/die Spielleiterin bewertet, ob auch das „Richtige“ angezogen wird. „Richtig“ ist das Kleidungsstück aber nur, wenn es etwas ist, was die Person zur Linken gegenwärtig tatsächlich trägt.

(Aus: Robra 1999, 190)

Weitere Informationen bei:

give – Servicestelle für Gesundheitsbildung
A-1040 Wien, Waaggasse 11

Tel.: 01/58 900-372
Fax: 01/58 900-379
give@roteskreuz.at

www.give.or.at

KRITISCHES DENKEN & PROBLEMLÖSEN

LEBENS- UND GESUNDHEITSKOMPETENZEN

Ansprechpartnerinnen bei GIVE:

Mag. Andrea Lehner
Leiterin

Gabriele Laaber M.A.
Pädagogische Mitarbeiterin

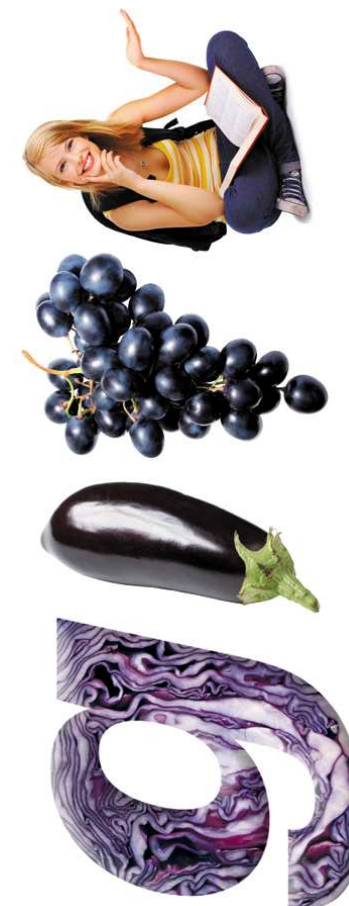
Dagmar Krems
Assistentin

give-Hotline:
01/58 900-372

Mo-Mi 8.30-12.00 Uhr
Do 13.30-15.30 Uhr

© give – Mai 2007

give – Servicestelle für Gesundheitsbildung
Eine Initiative von Bundesministerium für Unterricht,
Kunst und Kultur, Bundesministerium für Gesundheit
und Österreichischem Jugendrotkreuz.



Kritisches, kreatives Denken & Problemlösen

Unter dieser Bezeichnung wird eine Gruppe von kognitiven Fähigkeiten aus dem Bereich der Lebenskompetenzen (Life Skills) zusammengefasst, und zwar: Fertigkeiten für das Problemlösen, für das Treffen von Entscheidungen sowie kritisches und kreatives Denken. Konkret versteht man darunter u.a. folgende Fähigkeiten:

- Informationen beschaffen und sammeln
- Relevante Informationen und Informationsquellen erkennen
- Vorausschauend die Auswirkungen von Handlungen für sich selbst und für andere bedenken
- Alternative Lösungen für Probleme finden
- Den Einfluss von Werten, sozialen Normen und Einstellungen erkennen
- Peer- und Medieneinflüsse erkennen und analysieren. (vgl. WHO 2003, 14)

Diese Kompetenzen sind nicht nur für die Entwicklung eines verantwortungsvollen Gesundheitsverhaltens wichtig; auch in einer Reihe von anderen Bildungsbereichen wie Politische Bildung, Friedenserziehung, Interkulturelles Lernen oder Bildung für Nachhaltige Entwicklung wird ihre große Bedeutung hervorgehoben. (vgl. z.B. OECD 2005)

Kritisches, kreatives Denken

betont die Individualität im Denken und das kritische Hinterfragen von Ideen und Informationen; diese werden nicht unreflektiert übernommen, sondern auf ihre kurz- und langfristigen Konsequenzen untersucht und bewertet. Dazu gehört die Fähigkeit, eigene Ideen zu formulieren, ohne sich dabei mit anderen zu vergleichen, sondern vielmehr eine individuelle Bezugsnorm zu entwickeln. So können Kinder und Jugendliche „Standfestigkeit“ entwickeln, d.h. die Fähigkeit des „Neinsagens“ und Widerstehens gegen Gruppendruck.

Kreatives Denken ist die Fähigkeit, auch ungewöhnliche Antworten auf Frage- oder Problemstellungen zu finden. Es steht damit in engem Zusammenhang mit den Fertigkeiten des Problemlösens.

Problemlösen & Entscheidungsfindung

Ein konstruktiver Umgang mit Problemen zeigt sich in der Fähigkeit zu gezieltem Vorgehen und einer verbesserten Entscheidungsfindung: zuerst wird das Problem benannt und analysiert, danach verschiedene Lösungsmöglichkeiten entwickelt, gegeneinander abgewogen und auf ihre Umsetzbarkeit geprüft.

Ungelöste Probleme können zu Stress und damit zu gesundheitlichen Belastungen führen. Schlechte Problemlösefertigkeiten gehen auch oft mit negativem Sozialverhalten – aggressivem, überemotionalem Verhalten ebenso wie übermäßiger Schüchternheit – einher.

Life Skills in der Schule

Die Förderung von Lebenskompetenzen ist dann am wirksamsten, wenn sie integrativer Bestandteil der Schulkultur ist und nicht als „Zusatzprogramm“ betrachtet wird. Merkmale einer förderlichen Schulkultur sind u.a.:

- Ein wertschätzender, offener Umgang miteinander.
- Transparenz von Werten, Normen und Zielvorstellungen.
- Lehrkräfte und andere Erwachsene nehmen ihre Rolle als Vorbilder bewusst wahr.
- Eine Fehlerkultur, die es ermöglicht, durch Erfahrungen zu lernen.

Kinder und Jugendliche erwerben Lebenskompetenzen durch Beobachten des Verhaltens der Menschen in ihrem Umfeld sowie durch Ausprobieren und eigene Erfahrungen. Partizipative Unterrichtsmethoden wie Kleingruppenarbeit, Diskussionen, Rollenspiele, usw. geben ihnen die Gelegenheit zum Üben und Experimentieren. Darüber hinaus können einige hilfreiche Techniken in der Schule gelehrt werden:

Schritte des kritischen Denkens

1. Fragen zu einem ausgewählten Thema formulieren.
2. Sammeln von Informationen, um die Fragen zu beantworten.
3. Sichten, ordnen und bewerten der gesammelten Informationen.
4. Entscheidungen über weiteres Verhalten treffen.

Die Schritte können in Kleingruppenarbeit an konkreten Themenstellungen geübt werden. Weitere Überlegungen für die ganze Klasse: In welchen Lebensbereichen könnten diese Schritte hilfreich sein? Gab es Situationen in eurem Leben, wo euch diese Vorgehensweise geholfen hätte? (Nach: WHO 1997, 41)

Schritte des Problemlösens

- für jüngere Kinder (Volksschule) Schritt 1-3
- für ältere Kinder und Jugendliche Schritte 1-5

1. Spezifisches Problem erkennen und benennen.
2. Innehalten und nachdenken.
3. Lösung(en) finden und erkennen, dass es mehr als eine richtige Lösung gibt.

4. Erkennen der Handlungskonsequenzen der verschiedenen Lösungsalternativen.
5. Überprüfen des Erfolgs der angewandten Strategie (Nach: Fit und stark fürs Leben 1998 und 2002)

Wichtige Erkenntnisse aus Problemlöseprozessen sind aber auch:

- Nicht jede Lösung passt zu jeder Person. Verschiedene Personen wählen verschiedene Lösungsalternativen.
- Nicht alle Probleme können gelöst werden. Durch etwas Distanz (Innehalten und Nachdenken) verlieren sie jedoch viel von ihrem Belastungspotenzial.

Planspiele

In Planspielen werden typische Situationen der Realität, z.B. Konflikte, dargestellt. Sie bieten daher eine gute Möglichkeit, Verhaltensweisen auszuprobieren und mit ihren Konsequenzen durchzuspielen. Für die Mitspielenden ist es notwendig zu kooperieren, zu kommunizieren, zu planen, Positionen und Interessen zu vertreten, zu argumentieren, neue Ideen zu entwickeln und Probleme zu lösen. Schülerinnen und Schüler können im Planspiel aktiv werden, ihre persönlichen Kompetenzen entdecken und dadurch eine positive Selbsteinschätzung und Zuversicht gewinnen. (vgl. Klippert 2002)

Text

Gabriele Laaber M.A.

Literatur

Badegruber, B.: Spiele zum Problemlösen. Bd. 2: für Kinder im Alter von 9 bis 15 Jahren. Linz 1997.

Fit und stark fürs Leben. Persönlichkeitsförderung zur Prävention von Aggression, Rauchen und Sucht. 1.-2. Schuljahr. Leipzig 1998.

Fit und stark fürs Leben. Prävention des Rauchens durch Persönlichkeitsförderung. 5.-6. Klasse. Leipzig 2002.

Klippert, H.: Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Weinheim 2002

OECD (Hrsg.): Definition und Auswahl von Schlüsselkompetenzen. Zusammenfassung. o.O. 2005.

Robra, A.: Das SuchtSpielBuch. Seelze-Velber 1999.

WHO (Hrsg.): Life Skills Education in Schools. Introduction and Guidelines to Facilitate the Development and Implementation of Life Skills Programmes. Genf 1997.

WHO (Hrsg.): Skills for Health. Skills-based health education including life skills: An important component of a Child-Friendly/Health-Promoting School. Genf 2003.