

## Problemlösungs- und Entscheidungsfähigkeiten

### Aktivitätsleitfaden Klasse 3-5



# Know Your Neuro

## Quizfragen

1) Was gehört NICHT zu Problemlösung und Entscheidungsfindung?

- A. Auswahl zwischen Möglichkeiten
- B. Brainstorming möglicher Optionen oder Lösungen
- C. Impulsives Auswählen dessen, was gut aussieht
- D. Auswahl mit Blick auf das beste Ergebnis

2) Kinder und Jugendliche nutzen vorwiegend ihren/ihre/ \_\_\_\_\_ zur Problemlösung ihre/ihren \_\_\_\_\_ und treffen Entscheidungen, während ihr/ihr \_\_\_\_\_ wächst?

- A. Limbisches System (Beschleuniger); Frontallappen (Bremsen)
- B. Frontallappen (Bremsen); Limbisches System (Beschleuniger)
- C. Limbisches System (Bremsen); Frontallappen (Beschleuniger)
- D. Amygdala; Medulla oblongata

3) Kinder und Jugendliche neigen eher dazu:

- A. Lassen Sie sich nicht von Ihren Gefühlen daran hindern, gute Entscheidungen zu treffen.
- B. Die Vorteile überschätzen und die Risiken unterschätzen.
- C. Bei Entscheidungen impulsiv handeln.
- D. Alles oben Genannte

4) Was sind die ersten drei Schritte der Problemlösung und Entscheidungsfindung?  
Herstellung?

- A. Informationen sammeln und offene Fragen stellen
- B. Folge deinem Bauchgefühl und wähle aus dem Stegreif.
- C. A und D
- D. Analysieren, bewerten, klärende Fragen stellen und die beste Option auswählen  
Lösungen

5) Was ist KEINE Gefahr beim Treffen von Annahmen?

- A. Die Annahme, man kenne die Antworten, kann zu falschen Entscheidungen führen.
- B. Annahmen führen zu guter Kommunikation und Gerechtigkeit.
- C. Annahmen können zu Missverständnissen führen.
- D. Annahmen können Kreativität und Entdeckergeist beeinträchtigen.

6) Was ist der letzte Schritt bei der Problemlösung und Entscheidungsfindung, und was kann diesen Schritt beeinträchtigen?

- A. Aus Egoismus an den falschen Entscheidungen festhalten.
- B. Eine Reihe schlechter Entscheidungen treffen und nicht um Hilfe bitten.
- C. Selbstkorrektur, sobald das Ego nicht mehr im Weg steht.
- D. Seine Entscheidungen verteidigen, selbst wenn man weiß, dass sie falsch sind.

## Aktivitäten im Klassenzimmer

### Entscheidungen, Entscheidungen, Entscheidungen

In kleinen Gruppen oder Zweiergruppen sollen die Schüler die vier Schritte der Problemlösung und Entscheidungsfindung anwenden, um in den folgenden Szenarien die beste Wahl zu treffen:

- Jemand sagt Ihnen, dass Sie eine Diät machen sollten, um Gewicht zu verlieren, und dass Sie aufhören sollten zu essen. Was würdest du tun?
- Die Regel deiner Eltern lautet: „Keine Freunde zu Besuch, wenn sie nicht da sind.“ Aber sie sind nächstes Wochenende verreist. Solltest du heimlich einen Freund oder eine Freundin einladen, während sie weg sind, und dem Babysitter sagen, dass deine Eltern es erlaubt haben?
- Zwei Personen aus deiner Fünfergruppe mögen über andere zu tratschen und gemeine Dinge zu sagen, auch über die anderen Gruppenmitglieder. Was sollten Sie tun?
- Du spielst länger Videospiele, als du solltest, und ertappst dich dabei, wie du deine Eltern anlügst, indem du ihnen erzählst, du hättest weniger Zeit gespielt? Was solltest du tun?

### Hindernisse für kritisches Denken

Fragen Sie die Schüler, ob sie bei der Bearbeitung der Entscheidungsszenarien oder in realen Situationen auf eines der unten aufgeführten Hindernisse für kritisches Denken gestoßen sind. Falls ja, fragen Sie die Schüler, wie sie diese Hindernisse überwinden können.

- **Meine Glaubensverzerrung:** Ich neige dazu, neue Informationen für wahr zu halten, weil sie dem ähneln, was ich bereits denke oder glaube.
- **Besserwisser-Fehler:** Die Annahme, alles zu wissen und immer Recht zu haben. Man ist nicht in der Lage, die Perspektive anderer einzunehmen.
- **Fake News:** Die Wahrheit ein wenig verändern oder über Informationen lügen, um sie wahr klingen zu lassen, damit andere Entscheidungen zu Ihren Gunsten treffen.
- **Annahme:** Die Überzeugung, die Antwort oder Lösung zu kennen, bevor man andere fragt, was sie denken oder tun möchten.
- **Niemals im Unrecht:** Sich weigern, Fehler einzugestehen.

### Kritisches Denken

**Kritisches Denken** ist die Fähigkeit, mithilfe von Problemlösungs- und Entscheidungsprozessen innezuhalten, Informationen zu sammeln, die Vor- und Nachteile möglicher Lösungen zu analysieren, die bestmögliche Lösung auszuwählen und sich gegebenenfalls selbst zu korrigieren.

In kleinen Gruppen, Partnerarbeit oder im Klassenverband sollen die Schüler die vier Schritte zur Problemlösung und Entscheidungsfindung anwenden, um ihre eigenen Probleme oder Entscheidungen im realen Leben zu lösen.

Technologie verbindet und trennt Jugendliche auf unterschiedliche Weise. Fordern Sie die Schüler zu einer Diskussion auf und:

1. Nennen Sie die Vor- und Nachteile der Nutzung von Technologie.
2. Erörtern Sie, wie man erkennt, wann der Einsatz von Technologie negative Auswirkungen hat.
3. Sammeln Sie Ideen für mögliche Lösungen, die die negativen Auswirkungen des übermäßigen Technologiegebrauchs verringern.