



19 Erfindercamp

Das Erfindercamp dient dazu, **technisch interessierte und begabte Schülerinnen und Schüler** so zu fördern, dass sie in der Lage sind, technische Probleme erfinderisch auf der Basis von Strategien und Methoden in individuell und in kooperativer Weise zu lösen. Damit wird für die Lernenden ein kreativitätsstimulierendes und innovationsweckendes Betätigungsfeld geschaffen, welches die Grundlagen dafür legt, dass künftige technische Innovationen noch zielgerichteter und systematischer hervorgebracht werden können.

Teilnehmer: interessierte und begabte Schülerinnen und Schüler

Ziele: Bei der kreativen Betätigung an unterschiedlichen Projekten werden nicht nur Möglichkeiten geschaffen, Wissen aus den Unterrichtsfächern anzuwenden und zu vertiefen, sondern auch zu erweitern (Sachkompetenz). Außerdem werden folgende Zielstellungen realisiert:

- Ausprägung von Methoden- und Strategiekompetenz zum Erkennen und Lösen technischer Probleme (Methodenkompetenz); dabei Befähigung, in der Hierarchie von Systemen zu denken sowie Analogiebildung und Assoziationsfähigkeit auszuprägen
- Herausbildung des Entwicklungsdenkens bei bewusster Nutzung von Evolutionsgesetzmäßigkeiten in Natur und Technik (Entwicklungskompetenz)
- Befähigung zur Bewertung technischer Lösungen hinsichtlich ihrer Umweltwirkungen und antizipierende Folgenabschätzung technischer Entwicklungen (Bewertungskompetenz)
- Entwicklung kommunikativer und kooperativer Fähigkeiten im Prozess der Projektbearbeitung (Individual- und Sozialkompetenz).

Inhalte:

- Wege zum erfolgreichen Problemerkennen und –lösen
- Ist Erfinder erlernbar?
- Vom Denk- und Arbeitsstil und den Eigenschaften erfolgreicher Erfinder
- Der Methodenbaukasten - Methoden zum Erfinden
- Gesetze für das Erfinden
- Entwicklung lebt vom Widerspruch
- Erfinden mit der Natur
- Entdeckung - Erfindung - Patent
- Kreativitätstraining
- Durchführung und Planung eines erfinderischen Projektes von der Idee bis zum Herstellen und Testen der technischen Lösung
- Visualisierung und Präsentation einer selbst entwickelten technischen Problemlösung

Abendveranstaltungen, Expertengespräche und Exkursionen sind auf die Thematik des Erfindercamps ausgerichtet.

Dauer: 5 Tage (wird außerhalb unserer Einrichtung durchgeführt)
Die Teilnehmer erhalten angemessene Unterkunft und Verpflegung.

Abschluss: „Das große Erfinderdiplom“

Preis: 360,00 € / pro Teilnehmer zzgl. MwSt.