













WAS - Werte

WHO - Personer

WIE - Maßnahmen





ANLEITUNG

Zeit: Mindestens 1 Stunde

Vorbereitung: Lesen Sie vor der Sitzung das Dokument

"Do it yourself" (ausführliche Anleitung)

Ablauf:

- 1. Kurze Diskussion mit dem gesamten Team (max. 10 Minuten): Was sind Ihre gemeinsamen Ziele für die Bildung für die Weltgesellschaft (GCE)?
- 2. Mit welchen lokalen Themen der Nachhaltigkeit werden Sie sich auseinandersetzen?
- 3. Bilden Sie drei Gruppen und überprüfen Sie Ihre Aufgaben: Was (S. 9), Wer (S. 10), Wie (S. 11)
- 4. Nutzen Sie die Fragen (Seite 8) sowie das leere Canvas, um Ideen zu sammeln und Ihre Abschnitte zu füllen. Jede Idee ist wertvoll! Warum nicht einen großformatigen Ausdruck erstellen und gemeinsam Post-its aufkleben? (ca. 30 Minuten)
- 5. Zusätzliche Ideen finden Sie auf Seite 12 und Beispiele auf den Seiten 13 bis 16.
- 6. Verwirrende Terminologie? Ein Glossar der Begriffe ist auf den Seiten 17-18 zu finden.
- 7. Das Ergebnis ist eine (chaotische!) Leinwand mit all Ihren Post-its.

Nachbereitung (Follow-up):

Bilden Sie eine kleinere Gruppe, mit jeweils einer Person aus jeder Untergruppe. Erstellen Sie ein einheitliches Canvas, das Sie mit dem gesamten Team teilen können. Präsentieren Sie in einem anschließenden Meeting und beschließen Sie gemeinsam die konkreten Maßnahmen.

Die umfassende Anleitung und weitere Informationen finden Sie auf unserer Website: gamesforgoals.eu



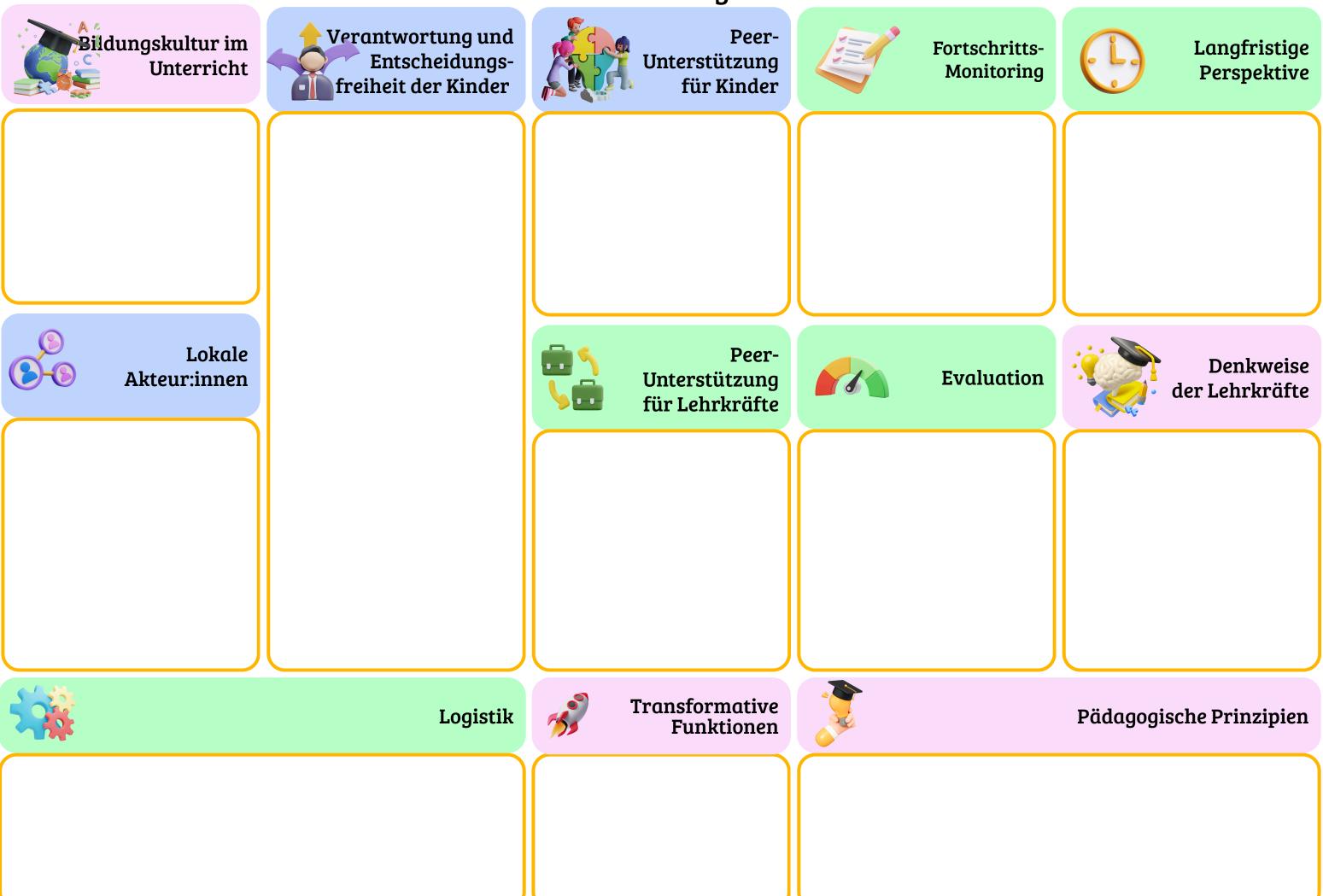


Klicken Sie bitte hier!



Wer: Gemischte Gruppe von Mitarbeitenden

SELBER MACHEN! Ein Lehrwerkzeug für Innovation – CANVAS





Bildungskultur im Unterricht







Verantwortung und Entscheidungsfreiheit der Kinder







Peer-Unterstützung für Kinder







Fortschritts-Monitoring







Langfristige Perspektive







Lokale Akteur:innen





	V URSELF Lehrkräfte



Peer-Unterstützung für Lehrkräfte





	" N'atte



Evaluation





	" Nrafte



Denkweise der Lehrkräfte







Logistik





	Y URSELF Lehrkräfte



Transformative Funktionen





	TOROLLI	arrafte



Pädagogische Prinzipien





	alte