CHANGE MAKER SH

Globales Lernen an Schulen

HANDOUT & METHODENSAMMLUNG

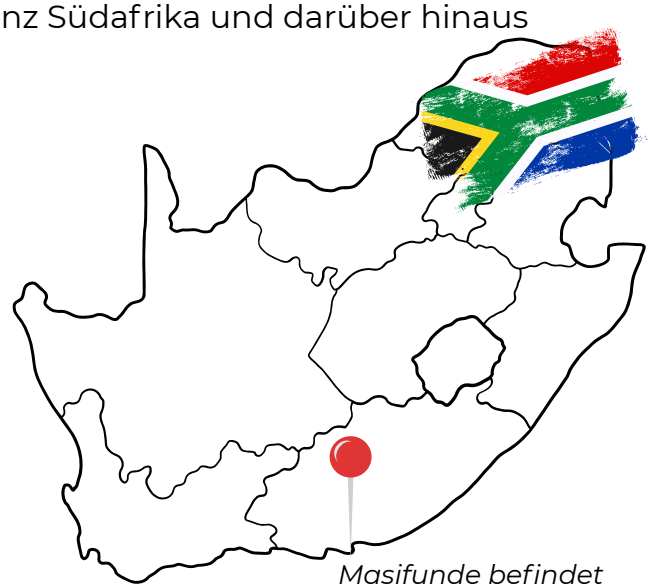
INHALTSVERZEICHNIS
Changemaker Training

1. Wer ist Masifunde? Seite 3
2. Was ist der Changemaker-Ansatz? Seite 4
3. Methoden zum Kennenlernen Seite 5
   - Mee Tree / Who I am
   - Symbolkarten
   - Bingo
   - Superpower
4. Energizer Seite 9
   - Rücken-an-Rücken
   - Let it rain!
   - Maschine bauen
5. Methoden für einen thematischen Einstieg Seite 12
   - Soziometrische Aufstellung / Positionsbarometer
   - Assoziationsrunde (Begriffsimpuls)
   - Fallbeispiel / Praxisvignette
6. Methoden zur Ideenentwicklung und Brainstorming Seite 15
   - Kugellager
   - Brainwriting
   - Walt-Disney-Methode
7. Facilitation Methoden Seite 17
   - Ideenzug
   - Strukturierte Mindmap
   - Thinking Enviroment
8. Projektmanagement Seite 19
   - Pitch
   - Umfeldanalyse
   - Projektstrukturplan
9. Digitale Tools Seite 23
   - Miro
   - Mentimeter
   - Padlet
10. Reflexion und Feedback Methoden Seite 26
   - Fünf-Finger-Feedback
   - 15% Solutions
   - Zielscheibe

WER IST MASIFUNDE?
Changemaker Training

Masifunde – was in isiXhosa (eine der 10 Amtssprachen Südafrikas) „***Lasst uns lernen***“ bedeutet – ist ein ganzheitliches Bildungs- und Sozialhilfesystem, das sich dafür einsetzt, Menschen zu stärken, Familien zu festigen und dauerhafte positive Veränderungen in Gemeinden in ganz Südafrika und darüber hinaus zu bewirken.

Masifunde begleitet Lernende im Alter von 3 bis 35 Jahren auf ihrem Bildungsweg und ihrem persönlichen Lebensweg. Die Arbeit beginnt mit der **frühkindlichen Bildung** und setzt sich fort mit **schulischer Unterstützung**, **beruflicher Ausbildung, Förderung von Führungsqualitäten bei Jugendlichen und Entrepreneurship-Programmen**. Durch langfristige, kontinuierliche Unterstützung fördert Masifunde die Lernenden in jeder Phase ihrer Entwicklung akademisch, emotional, sozial, aber auch praktisch.



Masifunde befindet sich in Gqeberha, Südafrika.

Dies hilft den Lernenden, Selbstvertrauen, Resilienz und ein starkes Verantwortungsbewusstsein aufzubauen und vermittelt ihnen gleichzeitig die Fähigkeiten, die sie benötigen, um ihre eigene **Zukunft aktiv zu gestalten und einen sinnvollen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten**.

Masifunde schafft sichere und inklusive Räume, in denen junge Menschen das Bewusstsein für soziale Themen schärfen, Initiative ergreifen und andere inspirieren können. Indem Masifunde den Stimmen der Jugend auf lokaler, nationaler und internationaler Ebene Gehör verschafft, fördert die Organisation aktives bürgerschaftliches Engagement und Führungsqualitäten und löst damit einen Dominoeffekt positiver Veränderungen innerhalb der Gemeinschaften aus. In enger Zusammenarbeit mit Schulen, NGOs und Partnerorganisationen in Südafrika und **im Ausland repliziert Masifunde bewährte Programme**, teilt Wissen und stärkt Netzwerke, um die Wirkung zu maximieren.

DER CHANGEMAKER-ANSATZ
Changemaker Training

Der Masifunde Changemaker Ansatz ist eine Einladung, an die Kraft junger Menschen zu glauben und gemeinsam für einen dauerhaften, positiven Wandel zu arbeiten.

Der Ansatz basiert auf einer einfachen Idee: Wenn Bildung mit Verantwortung, Unterstützung und Handeln verbunden wird, werden junge Menschen zu Vorreitern des Wandels in ihren eigenen Gemeinschaften.
Masifunde versteht Bildung als mehr als nur akademischen Erfolg. Es geht darum, starke, selbstbewusste und mitfühlende Persönlichkeiten zu formen, die reflektieren, verantwortungsvolle Entscheidungen treffen und einen positiven Beitrag zur Gesellschaft leisten können.

Ein Changemaker ist jemand, der Herausforderungen wie Ungleichheit, Gewalt, Umweltprobleme oder Chancenlosigkeit sieht und sich entscheidet, nicht wegzuschauen. Stattdessen tritt er hervor und übernimmt Verantwortung. Jeder Mensch hat das Potenzial, ein Changemaker zu sein, wenn er die richtigen Werkzeuge, Vertrauen und Raum zum Wachsen erhält.

Ein starker Fokus liegt auf dem **Peer-to-Peer-Lernen**, bei dem Changemaker ihr Wissen und ihre Werte mit anderen teilen. Dies schafft Eigenverantwortung, vervielfacht die Wirkung und stärkt Gemeinschaften von innen heraus.
Handeln ist ein weiteres Schlüssel-element des Masifunde Changemaker Ansatzes. Changemaker lernen nicht nur etwas über Veränderung – sie gestalten sie auch.

Sie konzipieren und leiten Kampagnen, Schulinitiativen und Gemeinschafts-projekte, die auf die tatsächlichen Bedürfnisse vor Ort eingehen. Durch diesen Prozess des Lernens durch Handeln erfahren junge Menschen, dass ihre Stimme zählt und dass Veränderung möglich ist.
Verbindung ist eine weitere Säule des Ansatzes. Durch das Changemaker-Netzwerk werden Einzelpersonen Teil einer unterstützenden Gemeinschaft, die Werte, Erfahrungen und Ziele teilt. Die Zusammenarbeit fördert Resilienz, Motivation und langfristige Wirkung über einzelne Projekte hinaus.

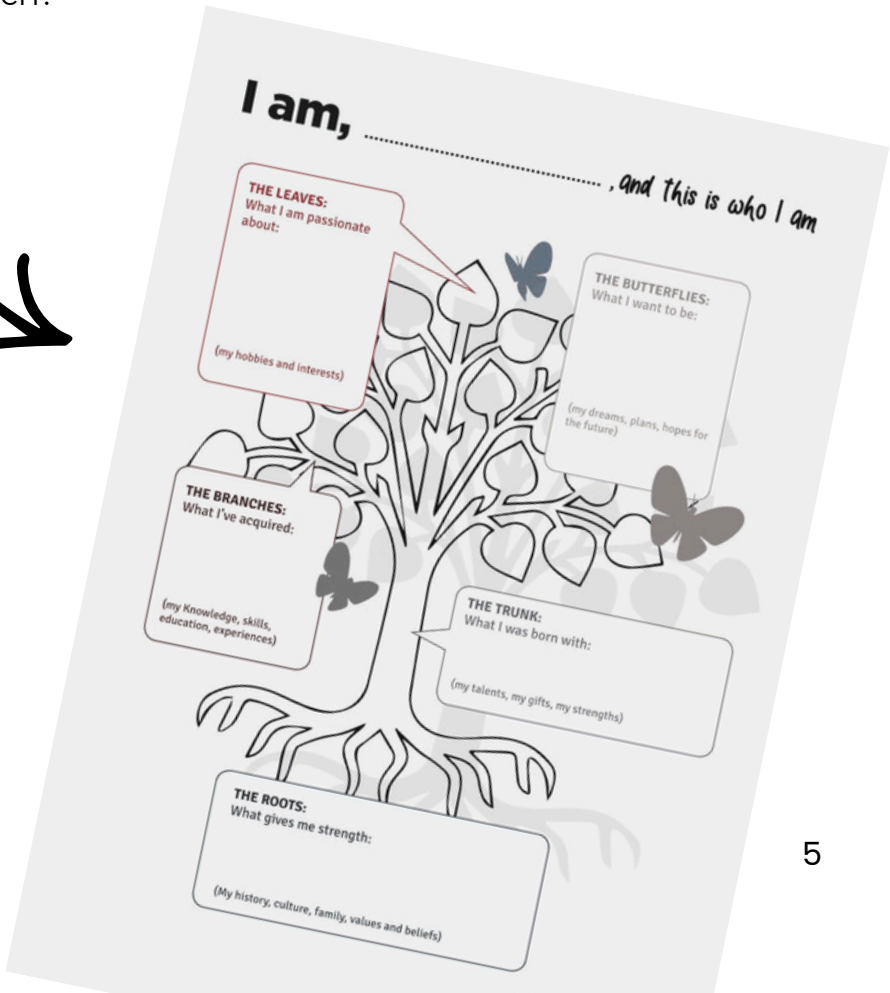
Mee Tree / Who I am

20 min. flexibel

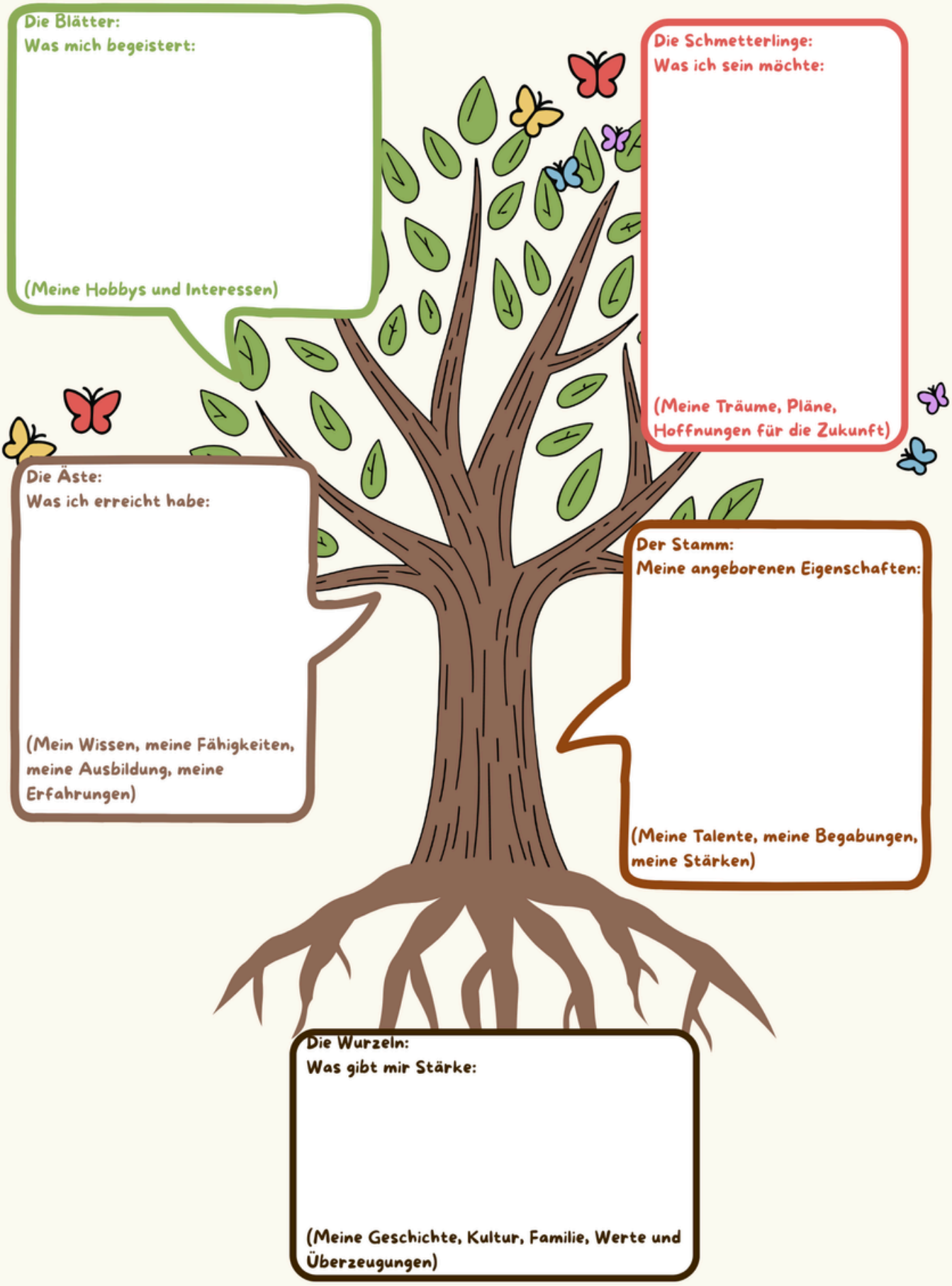
Selbstreflexion, Stärkenorientierung und gegenseitiges Kennenlernen.

Jede Person erhält ein Handout mit der Darstellung eines Baumes (siehe nächste Seite). Die Teilnehmenden füllen den Baum zunächst für sich selbst aus. Dabei steht die individuelle Reflexion im Vordergrund. Nach der Einzelarbeitsphase können die Teilnehmenden freiwillig Aspekte ihres Baumes im Plenum oder in Kleingruppen teilen. Dabei entscheidet jede Person selbst, wie viel sie von sich preisgeben möchte.

- Wurzeln: Was gibt mir Kraft und Halt? (z.B. Werte, Menschen, Erfahrungen, Überzeugungen)
- Stamm: Welche Fähigkeiten, Kompetenzen oder Stärken bringe ich mit?
- Äste: Was habe ich bereits erreicht? (Erfahrungen, Erfolge, Projekte)
- Blätter: Wofür brenne ich? Was begeistert mich?
- Schmetterlinge: Wer oder wie möchte ich mich weiterentwickeln? Welche Ziele oder Visionen habe ich?



Ich bin ....., und das ist, wer ich bin.



Symbolkarten

je nach Gruppengröße 10 – 20 min

je nach Kartenanzahl

Die Teilnehmenden lernen sich kennen und teilen Gefühle, Erwartungen oder aktuelle Stimmungen.

Die Karten werden im Raum verteilt. Der/Die Facilitator*in stellt eine Frage, z.B.: „Welche Karte spricht euch heute besonders an und warum?“ oder „Welche Karte beschreibt eure aktuelle Stimmung?“. Die Teilnehmenden nehmen sich Zeit, eine Karte auszuwählen. Anschließend setzen sich alle in einen Stuhlkreis. Nacheinander stellen sich die Teilnehmenden kurz vor und erläutern ihre Kartenwahl.

Quelle: Mappe Globales Lernen - Methoden für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit, Bildung trifft Entwicklung

BINGO

15 - 25 min.

ab 10 Personen

Mehrere Teilnehmende lernen sich gleichzeitig kennen; Aktivierung durch Bewegung und spielerische Interaktion.

Die Teilnehmenden erhalten ein Bingo-Blatt mit verschiedenen Aussagen oder Fragen (z.B. „hat schon ein Nachhaltigkeitsprojekt durchgeführt“). Sie bewegen sich frei im Raum und sprechen andere Personen an. Trifft eine Aussage zu, tragen sie den Namen der jeweiligen Person ein. Wer zuerst eine Reihe (waagerecht, senkrecht oder diagonal) voll hat, ruft „BINGO“. Mehrere Personen können gleichzeitig fertig werden.

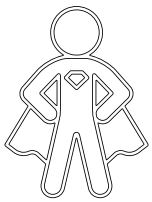
Quelle: Train-The-Trainer Team-Building Session, masifunde

Superpower

10 - 20 min. flexibel

Selbstreflexion, Stärkung von Ressourcen und gegenseitige Wertschätzung

Die Teilnehmenden überlegen, welche persönliche „Superpower“ sie mitbringen (z.B. Empathie, Organisationstalent, Kreativität). Nach einer kurzen Denkzeit teilen die Teilnehmenden nacheinander ihren Namen, ihre Superpower und den Grund für ihre Wahl. Die Übung kann bei Bedarf in Kleingruppen durchgeführt werden.



Quelle: masifunde

Notizen und Ideen

Rücken-an-Rücken

max. 5 min.

ab 4 Personen (runde Anzahl)

Energizer motivieren, machen wach und bringen uns zum Lächeln.

1. Der/Die Facilitator*in weist die Teilnehmenden an, sich als Paar ähnlicher Größe und ähnlichen Gewichts zu finden.

2. Alle sollen sich Rücken an Rücken mit ihrer*m Partner*in auf den Boden setzen.

3. Die Paare sollen sich an den Armen und dabei die Rücken aneinander halten.

4. Der/Die Facilitator*in erklärt, dass es ihr Ziel ist, aufzustehen, während sie die Arme und Rücken aneinander halten.

5. Diese Aktivität macht wirklich Spaß. Die Leute werden lachen. In der Regel können einige Paare schnell aufstehen, während andere Schwierigkeiten haben. Achtung: Diese Aktivität nicht durchführen, wenn einige Teilnehmenden nicht in der Lage sind, aufzustehen, oder sich schlecht fühlen, wenn sie auf dem Boden sitzen.

Quelle: masifunde

Let it rain!

max. 10 min.

größere Gruppen ab 10 Personen

Energizer motivieren, machen wach und bringen uns zum Lächeln.

Es regnet, es gießt in Strömen! Die Gruppe wird Regen machen! Und so geht's!

Der/Die Facilitator*in erklärt, dass in Südafrika die Vorfahren durch eine Reihe von Bewegungen die Geräusche des Regens nachahmten, in der Hoffnung auf eine reichhaltige Ernte und zukünftiges Wachstum. Die Gruppe wird diese Aktivität nachahmen, indem sie fünf einfache Dinge in Reihenfolge ausführt.

Teilen Sie die Gruppe in 5 kleinere Gruppen auf:

1. Lassen Sie Gruppe 1 ihre Hände aneinander reiben.
2. Lassen Sie Gruppe 2 langsam mit den Fingern schnippen.
3. Lassen Sie Gruppe 3 schnell mit den Fingern schnippen.
4. Lassen Sie Gruppe 4 leicht auf ihre Oberschenkel klopfen.
5. Lassen Sie Gruppe 5 auf ihre Brust klopfen.
6. Nun fügen Sie alles zusammen!

Maschine bauen

max. 10 min.

größere Gruppen ab 10 Personen

Energizer motivieren, machen wach und bringen uns zum Lächeln.

Der/Die Facilitator*in wählt eine Maschine aus, je ungewöhnlicher, desto besser!

Als Gruppe muss nun die Maschine nachgebaut werden, wobei jede Person in den Prozess einbezogen wird. Wenn die Gruppe groß ist, am besten in Teams von 6-8 Personen aufteilen und die Maschine nachspielen lassen, während die anderen Gruppen raten! Je kreativer, desto lustiger wird es!

Mögliche Maschinen: Telefon • Schreibmaschine • Donut-Lochmaschine • Computer • Autofertigungsstraße • Nintendo-Spiel .....

Quelle: masifunde

Notizen und Ideen

Soziometrische Aufstellung / Positionsbarometer (Beispiel: Nachhaltigkeit & Regeneration)

10 - 20 min.

flexibel

Einstellungen, Vorerfahrungen und Perspektiven zu Nachhaltigkeit, SDGs und Whole School Approach (WSA) sichtbar machen. Einstieg in inhaltliche Inputs oder Diskussionen.

Der Raum wird als Skala genutzt, z.B. von „stimme voll zu“ bis „stimme gar nicht zu“. Der/Die Facilitator*in liest Aussagen vor, zu denen sich die Teilnehmenden im Raum positionieren.

Beispielhafte Aussagen:
„Ich kenne die Sustainable Development Goals (SDGs) gut.“
„Nachhaltigkeit spielt in meinem Schulalltag bereits eine große Rolle.“
„Regeneration sollte ein zentrales Ziel von Bildungsarbeit sein.“
„Ich weiß, was mit dem Whole School Approach (WSA) gemeint ist.“
„Meine Schule arbeitet bereits nach Prinzipien des WSA.“

Anschließend können einzelne Teilnehmende ihre Position kurz erläutern.

Quelle: Erwachsenenbildung.at

METHODEN FÜR EINEN THEMATISCHEN EINSTIEG
Changemaker Training

Fallbeispiel / Praxisvignette

10 - 20 min. flexibel

thematischen Bezug zur eigenen Praxis herstellen, Relevanz verdeutlichen.

Der/Die Facilitator*in stellt ein kurzes Fallbeispiel aus dem Schulalltag vor, z.B. eine Schule, die erste Schritte in Richtung nachhaltiger Schulentwicklung oder WSA geht. Anschließend tauschen sich die Teilnehmenden in Kleingruppen oder im Plenum zu Leitfragen aus, etwa: „Was spricht euch an?“, „Wo erkennt ihr Parallelen zu eurer Schule?“ oder „Welche Fragen entstehen?“

Quelle: Methodenkartei, Uni Oldenburg

Assoziationsrunde (Begriffsimpuls)

5 - 10 min. flexibel

Vorwissen aktivieren, Denkraum öffnen, niedrigschwelliger Einstieg.

Der/Die Facilitator*in nennt einen zentralen Begriff (z.B. „Nachhaltigkeit“, „Regeneration“, „SDGs“ oder „Whole School Approach“). Reihum nennen die Teilnehmenden spontan eine Assoziation, ein Wort oder ein kurzes Bild, das sie mit dem Begriff verbinden. Es wird nicht kommentiert oder diskutiert. Die Begriffe können sichtbar gesammelt werden (Flipchart, Moderationskarten).

Quelle: schule.at

Notizen und Ideen

Kugellager

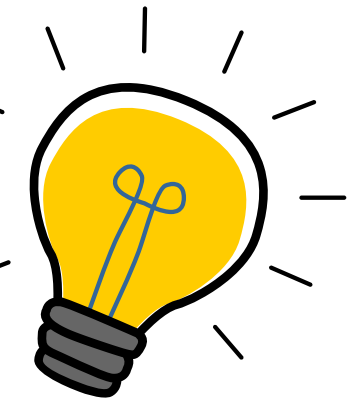
15 - 30 min.

ab 6 Personen (gerade Zahl ideal)

Perspektivenvielfalt und intensiver Austausch.

Die Teilnehmenden bilden zwei Kreise (Innen- und Außenkreis), die sich gegenüberstehen. Zu einer Leitfrage tauschen sich die Paare aus. Nach einer festgelegten Zeit rotiert ein Kreis weiter. Ergebnisse können anschließend gesammelt werden.

Quelle: Methodenkartei, Uni Oldenburg



Brainwriting

15 - 25 min.

4 - 8 Personen pro Gruppe

Viele Ideen entwickeln, gleichberechtigte Beteiligung.

Alle schreiben Ideen zu einer Fragestellung auf. Nach einer bestimmten Zeit werden die Blätter weitergereicht und ergänzt. Zum Abschluss werden die Ideen gesichtet, gebündelt und priorisiert.

Quelle: Methodenkartei, Uni Oldenburg

Walt-Disney-Methode

25 - 40 min

3 - 6 Personen pro Gruppe

Ideen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten und realistisch weiterentwickeln.

Die Gruppe betrachtet eine Idee nacheinander aus drei klar getrennten Rollen:

- Träumer*in: Alle denken frei und visionär. Alles ist erlaubt, Kritik ist tabu.
- Realist*in: Die Ideen werden auf Umsetzbarkeit geprüft. Was brauchen wir konkret? Welche Schritte sind notwendig?
- Kritiker*in: Mögliche Risiken, Schwächen und Hindernisse werden benannt.

Die Rollen werden zeitlich klar getrennt (z.B. je 8–10 Minuten). Wichtig ist, dass während einer Phase nur aus der jeweiligen Perspektive gesprochen wird. Zum Abschluss werden die Ergebnisse zusammengeführt und nächste Schritte abgeleitet.

Quelle: Methodenkartei, Uni Oldenburg

Welche Methode gefällt Dir am besten und warum?

Ideenzug

20 - 30 min. ab 6 Personen

Strukturierte Weiterentwicklung von Ideen.

Ausgehend von einer Kernidee werden weitere Aspekte wie Ziele, Zielgruppen, Ressourcen oder nächste Schritte ergänzt. Jede Ergänzung baut auf der vorherigen auf und wird visuell festgehalten.

Strukturierte Mindmap

20 - 40 min. flexibel

Überblick und Struktur bei komplexen Themen

Das Hauptthema steht im Zentrum. Vorgegebene Hauptäste (z.B. Herausforderungen, Chancen, Akteur*innen, Maßnahmen) sorgen für Klarheit. Die Gruppe ergänzt gemeinsam Details.

Quelle: Universität Bielefeld. Zentrum für Lehren und Lernen

Thinking Environment

20 - 45 min. 4 - 8 Personen pro Gruppe

Tiefes, eigenständiges Denken und wertschätzender Austausch.

Die Gruppe arbeitet mit klaren Gesprächsregeln wie Nicht-Unterbrechen, aktives Zuhören und Gleichwertigkeit. Jede Person erhält Raum, ihre Gedanken zu einer Leitfrage auszuführen.

Quelle: agonda

Notizen und Ideen

Pitch

pro Pitch max. 3 min.

beliebig

Strukturiert präsentieren und überzeugen

Für den Erfolg einer Idee ist es entscheidend, andere von ihr zu **überzeugen**. Verschiedene Adressaten können einen bei einem sogenannten Pitch (Präsentation) gegenübersitzen. Das können Nutzer*innen, Freund*innen oder Unterstützer*innen sein.

Grundsätzlich ist bei einem Pitch alles erlaubt und man darf sich aller Hilfsmittel bedienen. Und das alles in 3 Minuten! Bereitet eine Präsentation vor, die nicht länger als 3 Minuten dauert.

Denkt dabei an folgende Punkte:

Aktiviert das Publikum! Wie können Interessierte aktiv werden und sich einbringen?
- Authentizität
- Sich in das Publikum hineinversetzen
- Sagen, was gesagt werden muss

Quelle: https://seed.schule/playbook

Umfeldanalyse

Die Umfeldanalyse hilft euch, eure Strategie zur Umsetzung eurer Projekte weiterzuentwickeln. Die Umfeldanalyse beschäftigt sich damit, **wie andere Projekte, Organisationen dasselbe Problem bearbeiten** und versuchen dieses Problem zu lösen.

In der Regel seid ihr nicht die ersten, die sich mit eurer Herausforderung beschäftigen. Lernt von Projekten, von ihren Stärken und Schwächen. Versteht evtl. auch die Gründe, warum andere Projekte gescheitert sind.

Erstellt für euer Projekt eine Umfeldanalyse. Greift dafür auf das Internet zurück, versucht aber auch mit Freundinnen und Freunden, Familie und insbesondere auch mit Personen aus bestehenden und ‚gescheiterten' Projekten direkt **ins Gespräch zu kommen**.

Geht auf die folgenden Aspekte ein:

- Welche anderen Projekte und Organisationen arbeiten in eurem Bereich und versuchen dasselbe Problem zu lösen?
- Welches sind die erfolgreichsten Projekte und Organisationen?
- Welche Strategien werden von diesen Projekten, Organisationen und Personen angewandt?
- Was funktioniert gut, was nicht so?
- Warum funktionieren bestimmte Ansätze gut, andere nicht?
- In welcher Hinsicht unterscheidet sich euer Vorhaben von den anderen?

Und die entscheidende Frage ist dann natürlich: Was lernt ihr von der Umfeldanalyse für euer eigenes Projekt?

Quelle: yooweedoo

Projektstrukturplan

Der Projektstrukturplan hilft dabei, einen genauen Überblick über das Projekt zu bekommen, wenn anschließend die Durchführung des Projekts im Detail geplant wird. Er hilft, die erforderlichen Ressourcen zu ermitteln, die Kosten zu kalkulieren und eine Zeitplanung zu machen.

1. Aufgaben beschreiben
Macht ein Brainstorming und schreibt auf kleine Zettel alle anfallenden Aufgaben, die ihr zur Erreichung eures Projektes erledigen müsst. Geht dabei unstrukturiert vor. Jeder nimmt sich einen Stapel kleiner Zettel und beginnt Aufgaben aufzuschreiben, z.B. „Bürgermeisterin anrufen“.
Diese Beschreibung jeder Aufgabe benötigt ihr, um in den folgenden Schritten Ressourcen und Zeit eures Projekts planen zu können.

2. Projektbausteine definieren
Beginnt dann, die Aufgaben thematisch zu sortieren. Sortiert Aufgaben zusammen, die zusammengehören. Findet Überschriften für jedes Thema. Denkt an Bausteine wie das Projektmanagement, die Finanzierung sowie Kommunikation & Marketing.

3. Projektbausteine in Arbeitspakete gliedern
Baut nach und nach eine hierarchische Struktur auf, indem ihr die Aufgaben in den verschiedenen Projektbausteinen weiter untergliedert. Ein Arbeitspaket umfasst eine in sich geschlossene Aufgabenstellung, die bis zu einem festgelegten Zeitpunkt mit definiertem Ergebnis und Aufwand erledigt werden soll.

Quelle: yooweedoo

Notizen und Ideen

5-Finger-Feedback

10 - 15 min.

flexibel

Strukturierte Rückmeldung und persönliche Reflexion.

Die Teilnehmenden reflektieren den Workshop anhand ihrer Hand.

Die Rückmeldung kann mündlich im Plenum, in Kleingruppen oder schriftlich erfolgen.

Quelle: Gemeinsam digital Berlin

15% Solutions

15 - 25 min. flexibel

Handlungsfähigkeit stärken und ins Tun kommen.

Die Teilnehmenden überlegen, welche Schritte sie bereits jetzt selbst umsetzen können – unabhängig von äußeren Bedingungen. Die Ergebnisse werden geteilt und reflektiert.

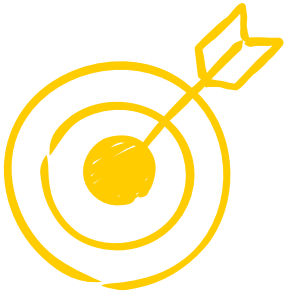
Quelle: Design Thinking Methoden Katalog

Zielscheibe

10 - 20 min. flexibel

Visuelles Feedback zu verschiedenen Aspekten des Workshops.

Eine Zielscheibe mit mehreren Ringen wird vorbereitet. Die Mitte steht für „trifft voll zu“, die äußeren Ringe für geringere Zustimmung. Kategorien können z.B. Inhalt, Methodik, Praxisbezug oder Atmosphäre sein. Die Teilnehmenden markieren ihre Einschätzung mit Punkten oder Klebepunkten. Die Ergebnisse werden gemeinsam betrachtet und kurz besprochen.



Quelle: Methodenkartei Uni Oldenburg

Notizen und Ideen

Miro – für Online- und Präsenzworkshops

beliebig

beliebig

Kollaboratives Arbeiten und Visualisierung.

Miro ist ein digitales Whiteboard, das simultanes Arbeiten ermöglicht. Teilnehmende können Post-its, Mindmaps, Diagramme und Bilder einfügen oder Prozesse visualisieren. Es eignet sich besonders für die gemeinsame Ideenentwicklung, Projektplanung, Strukturierung von Workshop-Inhalten und Ergebnissicherung.

Praxisbeispiel:
In einem Brainstorming können Teams auf Miro gleichzeitig Ideen sammeln und clustern. Durch farbliche Markierungen oder Formen wird die Übersicht verbessert. Miro ermöglicht zudem Breakout-Gruppen, in denen die Ergebnisse anschließend zusammengeführt werden.

Mentimeter – für Aktivierung, Feedback und Meinungsbilder

beliebig

beliebig

Interaktive Beteiligung aller Teilnehmenden

Mentimeter ist ein interaktives Abstimmungs- und Präsentationstool. Teilnehmende antworten anonym über Smartphone oder Laptop. Ergebnisse werden live als Wortwolke, Diagramm oder Skala angezeigt, sodass der Workshop sofort visuell reflektiert werden kann.

Praxisbeispiel:
Zu Beginn des Workshops kann eine Erwartungsabfrage durchgeführt werden. Zwischendurch können Stimmungsbilder oder Quizfragen eingesetzt werden, um Aktivität und Aufmerksamkeit zu steigern. Am Ende können Reflexionsfragen ausgewertet werden, z.B. „Welche Erkenntnis nehme ich mit?“

Padlet – zur Sammlung, Reflexion und Dokumentation

beliebig

beliebig

Gemeinsames Sammeln von Ideen und Materialien

Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Links, Videos oder Dateien gesammelt werden können. Teilnehmende können Inhalte kommentieren und liken. Die Pinnwand bleibt auch nach dem Workshop zugänglich, sodass Ergebnisse langfristig nutzbar sind.

Praxisbeispiel:
Teilnehmende dokumentieren Ideen aus Gruppenarbeiten, reflektieren Ergebnisse oder teilen Best-Practice-Beispiele. Padlet kann auch für asynchrone Arbeitsphasen nach dem Workshop genutzt werden, z.B. für den kollegialen Austausch.

Notizen und Ideen

WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN
Changemaker Training

Mappe Globales Lernen – Methoden für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit

https://www.bildung-trifft entwicklung.de/files/media/Dokumente/_Mappe/BtE_Mappe_Globales_Lernen_2024_barrierefrei.pdf

Globales Lernen für Radikalen Wandel

https://venro.org/publikationen/detail/globales-lernen-fuer-radikalen-wandel-bildung-und-die-grosse-sozial-oekologische-und-oekonomische-transformation

Orientierungsrahmen für den Lernbereich – Globale Entwicklung

https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf

Die Ziele für Nachhaltige Entwicklung im Unterricht

https://ges.engagement-global.de/files/2_Mediathek/Mediathek_EG/Angebote_A_Z/GES/Broschuere_DE-SDG-Barrierefrei-web.pdf

Wirkungen verstehen, beobachten und nutzen - Eine Einführung in die Praxis wirkungsorientierter Evaluationen in der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit

https://venro.org/fileadmin/user_upload/Dateien/Daten/Publikationen/Handbuch/VENRO_Handreichung_Bildung_Wirkt_2021.pdf

WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN
Changemaker Training

Toolkit for Online-Exchange

https://assets.ctfassets.net/7wl9zvp70267/2Qlf8GD3TcfEBOufjvzTOA/6406f1497f7bac013586b846f5971fea/Masifunde_Online-Austausch_Toolkit_2020.pdf

Einfach gute Methoden

https://einfachgutelehre.uni-kiel.de/methoden

EPIZ! Lernmaterialien

https://epiz-berlin.de/lernmaterialien/

Eine Welt: Toleranz und Globales Lernen
Arbeitsblätter und weitere Unterrichtsmaterialien

https://www.bildungsserver.de/schule/toleranz-und-globales-lernen-im-unterricht-3376-de.html

WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN
Changemaker Training

Handprint care - Eine Didaktik des verantwortungsvollen Handelns in der Schule

https://www.engagement-global.de/files/2_Media/Publikationen/Programme/GEB/ESD-Handprint-Care.pdf

Bildungsmaterialen: innovative Formate für Nachhaltigkeit

https://ecomove.de/bildungsmaterialien/

IMPRESSUM

Dieses Heft ist im Rahmen des Projektes “Changemaker SH – Globales Lernen an Schulen” in enger Zusammenarbeit mit masifunde learner development und minc entstanden.
Changemaker SH ein Projekt der Heinrich-Böll-Stiftung Schleswig-Holstein und wurde gefördert von Bingo! Die Umweltlotterie.

V.i.S.d.P: Ghader Al Holu & Janina Löwe
Druck: Repro Renard
Erscheinungsjahr 2026
Herausgeberin:
Heinrich-Böll-Stiftung Schleswig-Holstein e.V.
Weimarer Straße 6
24106 Kiel

Weitere Informationen unter www.boell-sh.de

Be the change you want to see in the world.

CHANGE MAKER SH