

Gestaltungskompetenz - Übersicht über Teilkompetenzen -

	Kompetenz	Schlagworte	Unterrichts- beispiel	Methoden	Bemerkungen
I	Vorausschauendes Denken und Kenntnisse im Bereich von Zukunftsszenarien und Zukunftsentwürfen	Kreativität, Phantasie und Imagination; Perspektivwechsel: Gegenwart aus der Zukunftsperspektive betrachten; Entwicklung eigener Visionen, nicht nur Aneignung und Interpretation von bereits vorgegebenen Szenarien	Zukunfts- werkstatt Bio/Deutsch Sek.. I Verkehrsvision Sek. I	Phantasiereisen Zukunftswerkstätten Kreatives Schreiben Ideenwettbewerbe	
II	Fähigkeit zu interdisziplinären Herangehensweisen bei Problemlösungen und Innovationen	Erkennen und Verstehen von System- zusammenhängen; Umgang mit Komplexität; Problemorientierte Verknüpfung und vernetztes Denken	Honig-Projekt Sek. I Energie Sek. II	Projektlernen Syndrome globalen Wandels Produktlinienanalysen	
III	Vernetzungs- und Planungskompetenz	Projektieren und Handeln der Akteure, Selbstorganisation und Antizipation, Nebenfolgen und Überraschungseffekte; Schnelle Veränderbarkeit und Vorläufigkeit des Wissens; Fehler- freundlichkeit; im Gegensatz dazu: Lernen durch Schock;	Schulhof (Stange) Grundschule Radwege Sek. I Planspiel Flughafen Sek. II	Planungszirkel Planspiele Planning for real Szenario-Technik	
IV	Fähigkeit zur Gemeinschaftlichkeit und Solidarität	Gerechtigkeitskonzepte; Empathie und Mitleid; Humanität und andere Werte; Urteilsbildung und gesellschaftliche Verständigung	Autofreier Tag (Schulen) Fußball- und Kaffeeprojekte (Sek. I und II) Partnerschaften	Partnerschaftliche Kooperation Solidaritätsaktionen Soziale Dienste Internet- und Email-Projekte	

V	Verständigungskompetenz und Fähigkeit zur Kooperation	Teambildung, Kommunikationsfähigkeit; Konfliktbewältigung; Konsensbildung, transkulturelle Verständigung; Differenzen und Übereinstimmungen in Wahrnehmungen, Sichtweisen und Einstellungen	Internet- und E-Mail-Projekte (Sek. I) Schulprogrammentwicklung (Schweden)	Delphi-Verfahren Zukunftskonferenzen Stärke-Schwäche-Profile in Teams Mediation (Win-Win)	
VI	Fähigkeit, sich und andere motivieren zu können	Motive des Verhaltens; Lebensstile, Wohlbefinden, Gewohnheiten; Erlebniswert, Spaß, Attraktivität, soziale Kontexte, Mitbestimmung, zeitliche Begrenzung	Lärmprojekte Sek. I Klassenfahrten Edutainment	Werbeaktionen Ausstellungen Ratgeber Design	
VII	Kompetenz zur distanzierten Reflexion über individuelle wie kulturelle Leitbilder	Selbstwahrnehmung, Erkennen und Reflektieren eigener Wünsche und Interessen, kulturelle Bedingtheit des eigenen Verhaltens, Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Leitbildern	Zeitprojekte Sek. I Pro-Auto-Argumente Sek. I	Selbsterfahrungs- und Wahrnehmungsspiele Philosophieren mit Kindern und Jugendlichen Analyse von Werbung Lernform szenisches Spiel	