

Gestaltungskompetenz VI

Fähigkeit, sich und andere motivieren zu können

Methoden:

Werbeaktionen

Ausstellungen

Ratgeber

Design

- Lebensstile, Wohlbefinden, Gewohnheiten
- Erlebniswert, Spaß, Attraktivität
- Soziale Kontexte (andere unterstützen)
- Mitbestimmung (sich einbringen können)
- Zeitliche Begrenzung

Beispiele: Lärmprojekte
Klassenfahrten
Edutainment

