

TEACH		Kippunkte		s6	Session Plan EQF Niveau 5 Lernergebniseinheit TEACH 1
		Zielsetzungen • xxx			Trainer
Methoden • xxx			Platz		xxx
			Zeit		xxx
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Was sind Kipp-Punkte im Allgemeinen? - Parallelen in natürlichen und künstlichen Systemen - Kippunkte in der Gesellschaft (kollektive und individuelle Ebene) - Ausgangssituation, steigende Aktion, Krise, Lyse - Die Macht und Tiefe der Frage - Wie können wir paradoxe Probleme lösen - Kenntnisse vs Wissen, Spiele vs. freies Spiel - Individuelles vs und kollektives Lernen, morphogenetische Felder - Konfliktstufen nach Glasl 			Unterlagen xxx	
Tätigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Etwas Ungewöhnliches tun <ul style="list-style-type: none"> o Laden Sie ein etwas Ungewöhnliches oder Anderes zu tun, offen zu sein für Neues/Unbekanntes, Überraschendes, Kontroverses - außerhalb der Komfortzone o Zur Beobachtung einladen o - Reflexion: helfen Sie, die Verbindungen zu persönlichen Kippunkten und Herausforderungen herzustellen, heben Sie die Einsichten hervor und fassen Sie sie zusammen - Paradoxe Fragen <ul style="list-style-type: none"> o Individuelle Übung: Fragen und Antworten auf paradoxe Probleme (jeder Teilnehmer stellt eine "paradoxe" Frage, die nicht objektiv beantwortet werden kann, ein anderer Teilnehmer gibt eine persönliche Antwort und stellt die nächste Frage) o Gruppenübung (6-3-5-Methode) mit der gleichen Frage o Reflexion über die Ergebnisse beider Problemlösungswege 			Hilfsmittel - xxx	
Vorbereitung xxx					