

No. 3



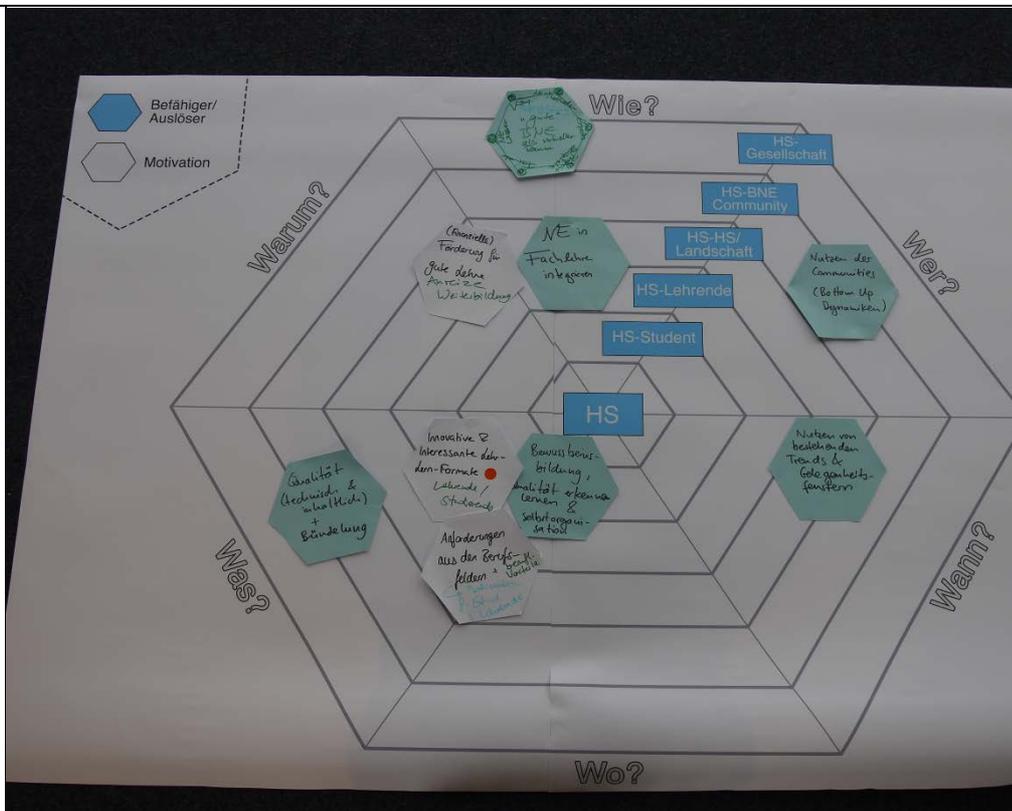
Die Metapher des „Wunderschweins“ ist der zentrale Punkt dieser Arbeitsgruppe geworden. Die Metapher, welche in dem ersten Workshop entstanden ist, zog sich durch die gesamten zwei Tage.

No. 4



Die Kennlernrunde wurde durch die Methode „Dreieck der Gemeinsamkeiten“ moderiert.

No. 5



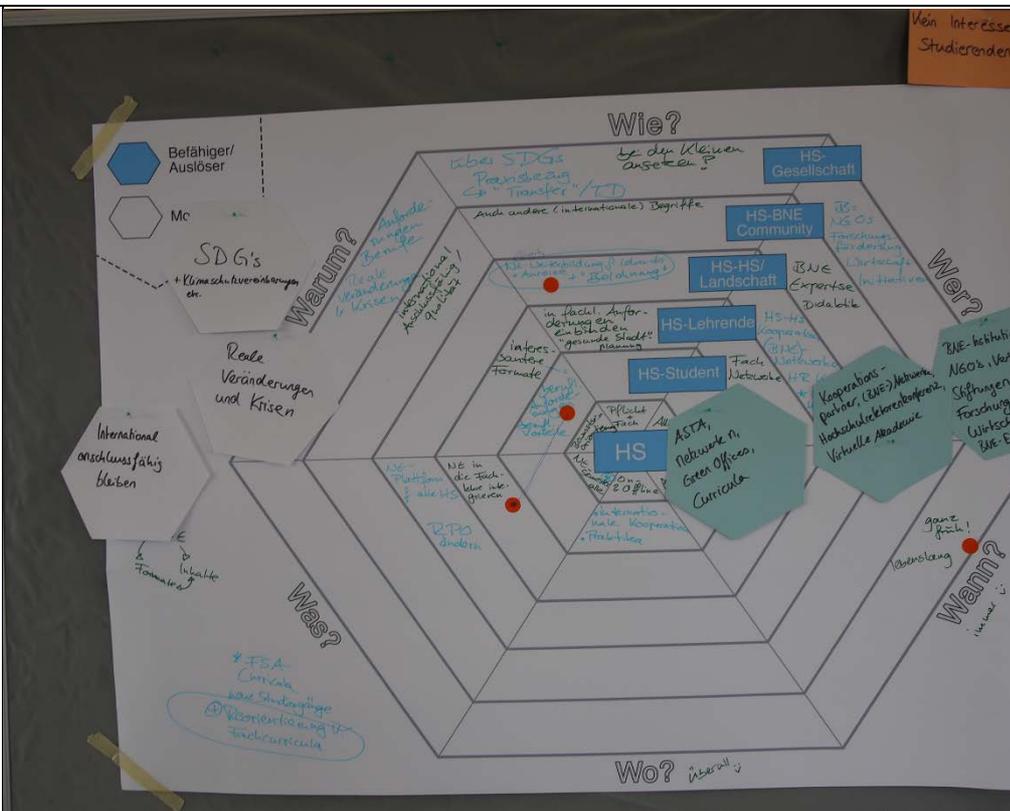
Innerhalb des Workshops „Ecosystem Model BNE“ wurde mit der Fragestellung: „Wie kann BNE langfristig und effektiv im Hochschulraum on und offline verankert werden? Welche Stakeholder sind wichtig?“ gearbeitet. Die Gruppen haben mit unterschiedlichen Restriktionen gearbeitet.

No. 6



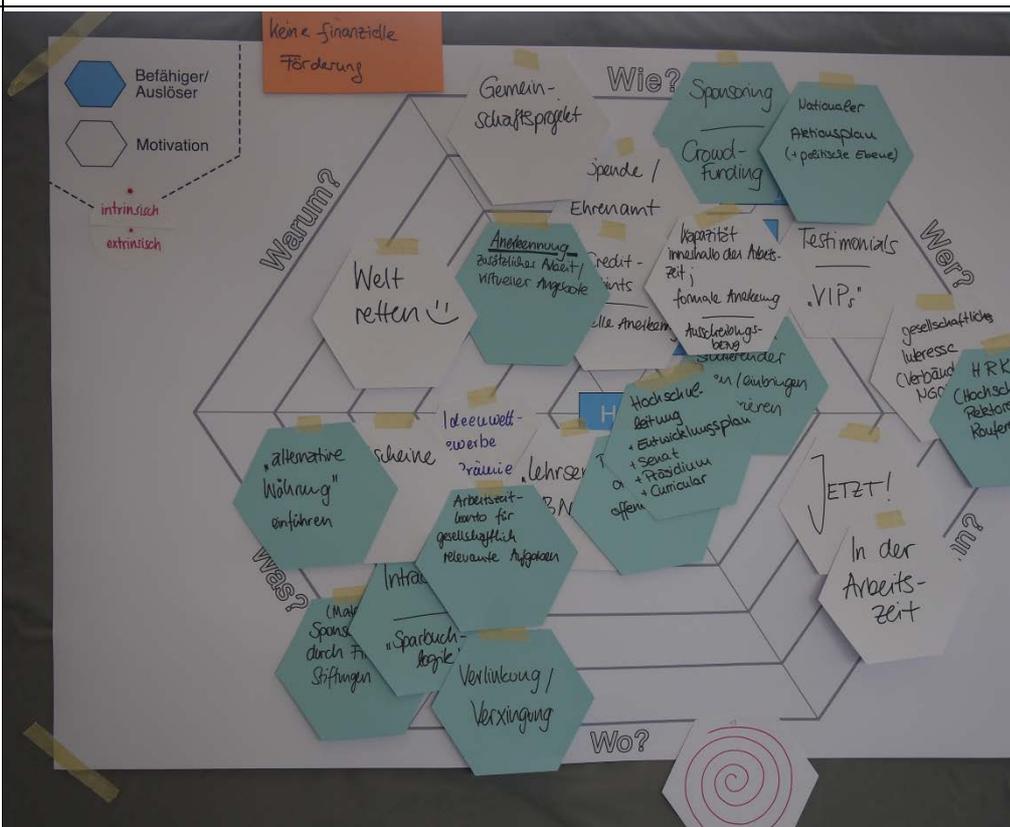
Diese Arbeitsgruppe hatte die Aufgabe die Befähiger/Auslöser und Motivationen einzutragen mit der Restriktion: „keine politische Unterstützung“.

No. 7



Diese Arbeitsgruppe hat die Fragestellung bearbeitet unter der Restriktion „kein Interesse seitens der Studierenden“.

No. 8



Die dritte Arbeitsgruppe hatte die gleiche Fragestellung zu bearbeiten unter der Restriktion „keine finanzielle Förderung“.

No.
9



Prof. Dr. Müller-Christ beginnt die Tagung mit einer Darstellung zwischen realem und virtuellem Hochschulraum.

No.
10



Innerhalb der Arbeitsgruppen werden die Fragestellungen besprochen.

No.
11



Innerhalb der Kleingruppen wird die Kennlernrunde mit dem Bearbeiten des „Dreiecks der Gemeinsamkeiten“ begonnen.

No.
12



Fachliche Gruppendiskussion innerhalb des Workshops.

No.
13



Kennenlernen
innerhalb der
Kleingruppen.

No.
14



Der
Workshop
„Visuelle
Synektik“
wurde unter
anderem
durch
Bildreize
unterstützt.

No.
15



Arbeiten
innerhalb
der Gruppen
in den
Workshops.

No.
16



Besprechung
des Bremer
Teams über
weitere
Anreize für
die
Workshops.

No.
17



Angeregtes
Arbeiten
innerhalb der
Workshops.

No.
18



Die Fragestellungen
wurden auch
kontrovers
diskutiert und
haben neue
Denkanstöße
hervorgebracht.

No.
19



In Bezug auf das im vorangegangenen Workshop entstandene Bild zu BNE im Hochschulraum und unter Berücksichtigung unterschiedlicher Stakeholdergruppen, soll ein visionäres Narrativ entstehen, welches beschreibt, wie der virtuelle Hochschulraum aussieht, wenn er von BNE durchströmt wird unter Berücksichtigung der virtuellen und analogen Lehre.

No.
20



Innerhalb des Geschichten-Workshops wurde Lego-Serious-Play eingesetzt, um neue Bilder entstehen zu lassen.

No.
21



Die Arbeit innerhalb der Workshops wurde künstlerisch festgehalten und die Bilder werden in die weitere Arbeit mit einfließen.

No.
22



Abschlussrunde des 2 tägigen Workshops in Bremen.