



README zur Workshopreihe Sehnsucht

Konzept, Einsatzmöglichkeiten und Materialien

1. Ziel der Workshopreihe

Die Workshopreihe „Sehnsucht“ erschließt das Thema aus unterschiedlichen Perspektiven: lebensgeschichtlich, kulturell, politisch, historisch und kreativ. Alle Formate ermöglichen persönliche Reflexion ebenso wie gesellschaftspolitische Auseinandersetzung und einen Diskurs im Kontext politischer Bildung..

2. Aufbau der Reihe

Die Reihe besteht aus mehreren eigenständigen Modulen. Jedes Modul folgt einer ähnlichen Grundstruktur:

- Einstieg – Hinführung und Sensibilisierung
- Phase 1 – Entdecken, Wahrnehmen, Erforschen
- Phase 2 – Vertiefung, kreative oder dialogische Bearbeitung
- Abschluss – Reflexion, Transfer, Verankerung

Alle Workshops sind so konzipiert, dass sie für sich allein stehen, aber auch kombinierbar sind.

3. Einsatzmöglichkeiten

A. Einzelworkshops (45–60 Minuten)

Optimal für punktuelle Angebote oder Impulse.

B. Mehrere Workshops kombiniert (120–180 Minuten)

Durch die Kombination von zwei oder drei Modulen entstehen vertiefende Halbtageseinheiten.

C. Ganzer Studientag

Alle Workshops können für ein Tagesformat verbunden werden.

D. Flexible Anpassung

Alle Module sind offen und anpassbar – je nach Zielgruppe, Kontext und Bildungssetting.

4. Materialien und Formate

Die Workshop-Designs stehen als editierbare Word-Dateien zur Verfügung. Ergänzend gibt es alle Präsentationen sowohl als PDF für den unmittelbaren Einsatz als auch als PowerPoint-Datei (pptx), sodass sie bei Bedarf leicht angepasst werden können. Zudem nutzen einige Workshops digitale Elemente wie Timeline, Mosaik oder Sehnsuchtsatlas.

5. Didaktische Leitgedanken

Die Workshopreihe orientiert sich an einem heutigagogischen Ansatz: Die Teilnehmenden gestalten ihren Lernprozess aktiv mit. Heutagogik betont selbstgesteuertes Lernen – die Lernenden definieren eigene Lernwege und bringen individuelle Perspektiven ein. Dabei entstehen Selbstbestimmung, Reflexion und Eigenverantwortung.

Die Rolle der Lehrenden ist begleitend, nicht steuernd. Diskursorientierte Methoden unterstützen dabei, Sichtweisen auszutauschen und kritisch zu hinterfragen. Gamification-Elemente – wie die Karten, digitale Tools und spielerische Reflexionsanlässe – erleichtern Lernenden den Zugang und stärken die Motivation. Alle Module verbinden persönliche Reflexion mit kollaborativen Lernprozessen in einer partizipativen Lernumgebung.

Die Materialien sind ohne großen Vorbereitungsaufwand einsetzbar, niederschwellig und flexibel anpassbar für verschiedene Zielgruppen.

6. Kontakt & Weiterentwicklung

Die Materialien dürfen im Rahmen des Projekts eingesetzt und angepasst werden. [Rückmeldungen sind herzlich willkommen.](#)