

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
	Header2		Interaktion mit der Umwelt					
I_ENVIRO_INDIVIDUAL	Particle	1	Jeder Mensch handelt und reagiert innerhalb seiner individuell verschiedenen Umwelt.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
I_ENVIRO_CONNECTED	Particle	2	„Umwelt“ und „Individuum“ sind nicht voneinander getrennt. Sie sind miteinander verknüpft.	Kann schöner formuliert sein.			1	Jeder Mensch ist mit seiner Umwelt verwoben.
I_ENVIRO_ENVIROTOHUMAN	Particle	3	Jegliche Einflüsse seitens der Umwelt eines Menschen haben ihren Anteil daran, wie dieser Mensch fühlt, denkt und folglich handelt.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
I_ENVIRO_HUMANTOENVIRO	Particle	4	Das Verhalten eines jeden Menschen beeinflusst, wie sich dessen Umwelt gestaltet, wie sich andere Menschen fühlen, worüber sie sich Gedanken machen und wie sie handeln.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
I_ENVIRO_HUMANTOSYS	Particle	5	Das Verhalten eines jeden Menschen beeinflusst, wie Gesellschaftssysteme funktionieren.	verschieben nach WE_SOCIO – dort passender				VERSCHIEBEN
I_ENVIRO_INTERDEP	Particle	6	Ein Mensch und seine Umwelt stehen stets in Wechselwirkung und beeinflussen sich gegenseitig.				2	Wir stehen stets in Wechselwirkung mit unserer Umwelt: Was wir tun, wirkt sich auf andere Menschen und alles andere in unserer Umwelt aus – was andere Menschen tun und auch sonst in unserer Umwelt geschieht, wirkt sich auf uns aus.
	Header2		Bedürfnisse – Die Perspektive des Individuums					
I_NEEDS_STRIVE4SATIS	Particle	1	Jeder Mensch strebt zu jedem Zeitpunkt seiner Existenz nach persönlicher Zufriedenheit.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	I_NEEDS_SATISNEEDS aufnehmen, um Missverständnisse zu vermeiden und gleichzeitig Partikel einzusparen			Wir Menschen versuchen zu jedem Zeitpunkt unserer Existenz, über die Erfüllung unserer Bedürfnisse, persönliche Zufriedenheit zu erreichen.
I_NEEDS_SATISNEEDS	Particle	2	Durch die Erfüllung von Bedürfnissen können wir persönliche Zufriedenheit erreichen.		Einbetten in I_NEEDS_STRIVE4SATIS			LÖSCHEN
neu in 1.1	Particle				Wir sind noch zu unklar, welche Rolle Gefühle spielen.	I_NEEDS_FEELINGS	2	Unsere Gefühle sind die emotionale Verbindung zu unseren Bedürfnissen.
I_NEEDS_TRIEDSTRATS	Particle	3	Jegliche Handlung - jegliche Aktion und Reaktion - eines Menschen sind versuchte Strategien, die der Befriedigung eigener Bedürfnisse dienen.		„Aktion und Reaktion“ eher unwichtiger als „bewusst oder unbewusst bzw. Innen und Außen“ Relativsatz kann vereinfacht werden	I_NEEDS_MOTIVBYNEEDS		Jegliche Handlung eines Menschen – ob bewusst oder unbewusst, ob in uns oder unserer Umwelt - sind versuchte Strategien zur Befriedigung eigener Bedürfnisse.
neu in 1.1	Particle				Zur Verdeutlichung von I_NEEDS_TRIEDSTRATS	I_NEEDS_DEEPESTMOTIV	4	Die tiefste Motivation eines jeden Menschen ist stets die Erfüllung von Bedürfnissen; nie die Schädigung anderer Menschen oder sonstiger Elemente seiner Umwelt.
I_NEEDS_STRATSOURCE	Particle	4	Ein Mensch entnimmt seine Handlungsstrategien seiner Lebenserfahrung als Teil seiner persönlichen Realität. Sie werden ständig bewusst sowie unbewusst entworfen, verfeinert oder verworfen.		Der Kern der Aussage liegt versteckt.		5	Wir können nur auf Handlungsstrategien zurückgreifen, die wir gesehen, erlebt, erlernt oder neu kombiniert haben. Jederzeit testen, verfeinern oder verwerfen wir unsere Handlungsstrategien - bewusst wie unbewusst.
I_NEEDS_1STRATMANY	Particle	5	Eine einzige Handlungsstrategie kann zur Erfüllung von mehr als nur einem Bedürfnis dienen.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
I_NEEDS_1NEEDMANY	Particle	6	Ein einziges Bedürfnis kann stets durch verschiedene Handlungsstrategien erfüllt werden.		persönlicher machen und Kreativität als Zugang hinzufügen.			Es gibt stets eine Vielfalt an Handlungsstrategien, um ein bestimmtes Bedürfnis zu erfüllen. Unsere Kreativität ist der Zugang zu dieser Vielfalt.
I_NEEDS_DIFFPRIOS	Particle	7	Für einen einzelnen Menschen hat jedes Bedürfnis eine andere Wertigkeit. Einige sind dringlicher als andere.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	Nächste 3 Partikel zusammenfassen und persönlicher machen.	I_NEEDS_PRIORITIES		Die Priorisierungen unserer Bedürfnisse kann von Mensch zu Mensch und von Zeitpunkt zu Zeitpunkt unterschiedlich sein.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_new	Text Version 1.1
L_NEEDS_PRIOSCHANGE	Particle	8	Die Wertigkeiten von Bedürfnissen eines Menschen verändern sich.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	geht auf in L_NEEDS_PRIORITIES			LÖSCHEN
L_NEEDS_INDIVPRIOS	Particle	9	Die Wertigkeit von Bedürfnissen können von Mensch zu Mensch verschieden sein.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	geht auf in L_NEEDS_PRIORITIES			LÖSCHEN
	Header2		Die Entwicklungsgeschichte des Individuums					
L_DEVHIST_DIFFCOMP	Particle	1	Die Entwicklungsgeschichte, d.h. die Zusammensetzung und zeitliche Abfolge von Einflüssen und Umweltsignalen, die über seinen Lebenszeitraum wirken, ist für jeden Menschen verschieden.		Der Kern der Aussage liegt versteckt.			Jeder Mensch hat seine individuell verschiedene Entwicklungsgeschichte.
	Header3		Einfluss der Genetik					
L_DEVHIST_GENESUNITE	Particle	1	Im Moment der Befruchtung vereinen sich die Gene der Mutter mit denen des Vaters und bilden den Bauplan neuen menschlichen Lebens. Dieser Bauplan ist der genetische Code des Individuums – das Genom bzw. Erbgut.		persönlicher machen und L_DEVHIST_UNIQUEGENES direkt integrieren			Im Moment der Befruchtung vereinen sich die Gene der Mutter mit denen des Vaters und bilden den Bauplan neuen menschlichen Lebens. Dieser Bauplan ist der einzigartige* genetische Code eines jeden von uns – das Genom bzw. Erbgut. *bis auf eineiige Zwillinge und Mehrlinge – diese haben identisches Erbgut.
L_DEVHIST_UNIQUEGENES	Particle	2	Das Erbgut eines jeden Menschen ist einzigartig (ausgenommen eineiige Zwillinge oder Mehrlinge).	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	in L_DEVHIST_GENESUNITE integrieren			LÖSCHEN
L_DEVHIST_SPECIESCODE	Particle	3	Es gibt spezifische Eigenschaften der Spezies Mensch, die über Gene im Erbgut kodiert sind, die alle Menschen gemeinsam haben.		Das vereint uns Menschen. Muss klarer werden.		2	Einige spezifische Eigenschaften, die über Gene im Erbgut kodiert sind, haben alle Menschen gemeinsam – wir alle atmen, haben Blut in unseren Adern, usw.
L_DEVHIST_EPIGEN	Particle	4	Die einen Menschen umgebenden Lebensbedingungen sowie seine Lebensweise haben Einfluss darauf, wie bestimmte Gensequenzen wirken. Dies passiert durch epigenetische Prozesse über die gesamte Lebensdauer eines Menschen.		Letzter Satz hat keinen Mehrwert. Noch deutlicher durch „auf sein Leben auswirken“ Persönlicher machen		3	Die uns umgebenden Lebensumstände sowie unsere gewählte Lebensweise beeinflussen stets, ob und wie sich bestimmte Gensequenzen auf unser Leben auswirken. (Epigenetik)
	Header3		Einfluss von Nahrung und anderen physischen Gegebenheiten					
L_DEVHIST_FOODQUALITY	Particle	1	Die regelmäßige Aufnahme von Wasser und Nahrung ist eine biologische Notwendigkeit eines sich entwickelnden Menschen. Die Wasser- und Nahrungsmittelqualität beeinflussen die Gesundheit, Fitness und Krankheitsresistenz eines Menschen.		persönlicher machen			Die regelmäßige Aufnahme von Wasser und Nahrung ist eine biologische Notwendigkeit eines sich entwickelnden Menschen. Die Wasser- und Nahrungsmittelqualität beeinflussen unsere Gesundheit, Fitness und Krankheitsresistenz.
L_DEVHIST_PHYSDANGER	Particle	2	Umwelteinflüsse wie toxische Chemikalien, extreme Lautstärke, Temperatur oder Strahlung können die Entwicklung und Gesundheit des Organismus eines Individuums erheblich gefährden.		persönlicher machen			Umwelteinflüsse wie toxische Chemikalien, extreme Lautstärke, Temperatur oder Strahlung können die Entwicklung und Gesundheit unseres Organismus erheblich gefährden.
	Header3		Einfluss von Sozialisation					
L_DEVHIST_SOCIALIZATION	Particle	1	Sozialisation beschreibt den aktiven und passiven Transfer von gesellschaftlichen Werten, Haltungen, Weltansichten, Erfahrungen, Konzepten, Wissen, Fertigkeiten und somit Verhaltensmustern des sich entwickelnden Menschen.		„des sich entwickelnden Menschen“? Dies ist eine Definition			VERSCHIEBEN (neu als Definition)

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
L_DEVHIST_ADOPT	Particle	2	Jeder Mensch nimmt seine Umwelt wahr. Auf je weniger Erfahrung ein Mensch in seiner Wahrnehmung zurückgreifen kann, desto eher eignet er sich Gedanken und Verhaltensmuster seiner Mitmenschen an (z.B. bei Kindern).		„in seiner Wahrnehmung“ verwirrt mich (Flo) → „dabei“ ersetzt das gut z.B. BEI Kindern verwirrt mich ebenfalls Erster Satz ist zu unkonkret. „Gedanken“ anreichern mit Haltungen und Werten		1	Wir nehmen das Verhalten unserer Mitmenschen wahr. Auf je weniger Erfahrung wir dabei zurückgreifen können, desto eher eignen wir uns Gedanken, Haltungen, Werte und Verhaltensmuster unserer Mitmenschen an (z.B. übernehmen Kinder tendenziell die Verhaltensmuster der Kultur, in der sie aufwachsen).
L_DEVHIST_CHILDREN	Particle	3	Eltern, die Familie und generell das soziale Umfeld, in dem ein Kind aufwächst, haben einen erheblichen Einfluss auf dessen Blick auf die Welt sowie dessen Fertigkeiten, sich in der Welt zurecht zu finden.				2	Keine Textänderung
L_DEVHIST_SOCIALSHAPE	Particle	4	Sowohl Freundeskreise, Bildungssysteme und Arbeitsumfelder als auch gesellschaftliche Bewegungen, Institutionen, Traditionen und Gesetze beeinflussen u.a. Werte, Haltungen und somit die Verhaltensmuster eines Menschen.		persönlicher machen		3	Unsere Werte, Haltungen und somit unsere Verhaltensmuster werden u.a. sowohl durch unsere Freundeskreise, Bildungssysteme und Arbeitsumfelder als auch gesellschaftliche Bewegungen, Institutionen, Traditionen und Gesetze beeinflusst
L_DEVHIST_FREEDOMSHAPE	Particle	5	Die Verhaltensmuster eines Menschen werden in großem Umfang davon beeinflusst, welche Entfaltungsmöglichkeiten die derzeitige Organisationsstruktur der Gesellschaft ermöglicht bzw. erlaubt.		persönlicher machen		4	Unsere Verhaltensmuster werden in großem Umfang davon beeinflusst, welche Entfaltungsmöglichkeiten uns die derzeitige Organisationsstruktur der Gesellschaft ermöglicht bzw. erlaubt.
	Header3		Einfluss von Spiritualität					
L_DEVHIST_SPIRIT	Particle	1	Spirituelle Erfahrungen können einen tiefgreifenden Einfluss auf das Verhalten eines Menschen ausüben.		persönlicher machen und Sein hinzufügen			Spirituelle Erfahrungen können einen tiefgreifenden Einfluss auf unser Sein und unser Verhalten ausüben.
	Explanation	2	Spiritualität ist ein großer, vielschichtiger, verschieden erklärter Begriff. Menschen setzen sich mit den verschiedensten Persönlichkeitstypen der Astrologie, des Enneagramms, verschiedensten Naturlehren, Traumdeutung, Mystik, Tarot, Religionen, Energien, Auren, Ahnungen, Vorstellungen über die Herkunft der Menschen oder das Leben nach dem Tod, Eingebungen, Erscheinungen und vielen anderen Formen von Spiritualität auseinander. Alle gemein haben spirituelle Themen, dass zwar wenig verstanden und schwer greifbar sind, aber eine in gleichem Maße faszinierende Wirkung ausüben und Menschen bereichern und beflügeln können.					Keine Textänderung
	Header3		Auswirkung von Lebenserfahrungen					
L_DEVHIST_PERMANENT	Particle	1	Die Gesamtheit aller Umwelteinflüsse wirkt in allen Lebensphasen eines Menschen. Besonders sensibel reagieren Menschen auf Einflüsse in frühen Entwicklungsphasen, einschließlich der pränatalen Phase.		„präinatale Phase“ einfacher machen. Und persönlicher machen			Die Gesamtheit aller Umwelteinflüsse wirkt in all unseren Lebensphasen. Besonders sensibel reagieren wir Menschen auf Einflüsse in frühen Entwicklungsphasen, auch bereits während der Schwangerschaft.
L_DEVHIST_DEEPEXP	Particle	2	Das Leben bringt durch die Gesamtheit aller Umwelteinflüsse teils tiefgreifende Erfahrungen mit sich, die Wahrnehmung und Verhalten eines Menschen über das gesamte Leben hinweg beeinflussen. Dies können sowohl glückliche, schmerzliche oder anderweitig prägende Erfahrungen sein.		„glückliche“ durch „erkenntnisreiche“ oder „erhellende“ ersetzen Persönlicher machen und einfacher machen			Das Leben bringt teils erkenntnisreiche, schmerzliche oder anderweitig prägende Erfahrungen mit sich, die unsere Wahrnehmung und unser Verhalten über unser gesamtes Leben hinweg beeinflussen.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
L_DEVHIST_TRAUMA	Particle	3	Schmerzhafte, bedrohliche oder anderweitig tiefgreifende Lebenserfahrungen können Traumata hervorrufen, welche besonders starke Auswirkungen auf Gesundheit, persönliche Entwicklung und Potentialentfaltung haben.		einfacher und persönlicher machen			Schmerzhafte oder existenziell bedrohliche Lebenserfahrungen können Traumata hervorrufen, welche besonders starke Auswirkungen auf unsere Gesundheit, persönliche Entwicklung und Potentialentfaltung haben.
	Header2		Wahrnehmung					
L_SENSE_SENSES	Particle	1	Wir alle haben Sinne, mit deren Hilfe wir uns selbst und die Signale aus unserer Umwelt erfassen können.		einfacher machen			Wir alle haben Sinne, mit deren Hilfe wir uns selbst und unsere Umwelt erfassen können.
L_SENSE_IMPRINT	Particle	2	Durch Erfahrungen im Laufe unserer Entwicklungsgeschichte prägen sich unsere persönliche Realität und unsere persönliche Wahrheit (z.B. Haltungen, Meinungen und Überzeugungen).					Keine Textänderung
L_SENSE_ASSESSMENT	Particle	3	Unsere persönliche Wahrheit beeinflusst bewusst wie unbewusst unsere Wahrnehmung und trägt somit dazu bei, erfasste Signale für uns auf verschiedene Weise einzuordnen zwischen "gut" oder "schädlich", "vertrauenswürdig" oder "verdächtig" sowie "bekannt" oder "fremd".		Beispiele für Kategorien zu weit weg von dem Erleben der Menschen heute.			Unsere persönliche Wahrheit beeinflusst bewusst wie unbewusst unsere Wahrnehmung und trägt somit dazu bei, erfasste Signale für uns auf verschiedene Weise einzuordnen zwischen "gut" oder "schlecht", „heilsam“ oder „schädlich“, "vertrauenswürdig" oder "verdächtig" sowie "bekannt" oder „fremd“.
L_SENSE_ABSTRUTH	Particle	4	Es passiert uns Menschen, die Annahmen unserer persönlichen Wahrheit als „absolute Wahrheit“ zu deklarieren. Manchmal vergessen wir, dass es Annahmen bleiben.					Keine Textänderung
L_SENSE_DIFFPERCEPT	Particle	5	Jeder Mensch hat eine verschiedene Wahrnehmung der gemeinsamen Umwelt. Folglich kann die Wahrnehmung desselben Umweltsignals im Vergleich zu anderen Individuen abweichen, was zu unterschiedlichen Reaktionen in ähnlichen Situation und Umgebungen führen kann.		einfacher und persönlicher machen			Jede*r von uns nimmt die gemeinsame Realität verschieden wahr, weshalb wir uns in ähnlichen Situationen und Umgebungen oft unterschiedlich verhalten.
L_SENSE_CHANGEREALITY	Particle	6	Setzen wir uns anderen Einflüssen aus, können wir neue Erfahrungen machen und somit unsere persönliche Realität wie auch unsere persönliche Wahrheit, und schließlich unsere Wahrnehmung verändern.		in L_BEHAV_CHANGE integriert			LÖSCHEN
	Header2		Verhalten					
L_BEHAV_STATE	Particle	1	Die Einflüsse bzw. Umweltsignale in der Entwicklungsgeschichte eines Menschen führen zur seiner jeweiligen momentanen körperlichen und mentalen Verfassung.		„körperlicher und mentaler Zustand“ verändern zu „Seinszustand“, um es ganzheitlicher und unkomplizierter zu transportieren. Und persönlicher machen			Die verschiedenen Einflüsse im Laufe unserer Entwicklungsgeschichte führen zu unserem jeweiligen momentanen Seins-Zustand.
L_BEHAV_STATECHANGE	Particle	2	Unser mentaler sowie unser körperlicher Zustand verändern sich kontinuierlich.		„körperlicher und mentaler Zustand“ verändern zu „Seinszustand“, um es ganzheitlicher und unkomplizierter zu transportieren.			Unser Seins-Zustand verändert sich kontinuierlich.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
L_BEHAV_ENVPLUSSTATE	Particle	3	Das Verhalten eines Menschen ist die direkte Folge seines momentanen körperlichen und mentalen Zustands im Zusammenspiel mit den aktuellen Umwelteinflüssen zu einem bestimmten Zeitpunkt.		„körperlicher und mentaler Zustand“ verändern zu „Seinszustand“, um es ganzheitlicher und unkomplizierter zu transportieren. Und persönlicher machen			Unser Verhalten ist die direkte Folge unseres momentanen Seins-Zustands im Zusammenspiel mit den momentanen Umwelteinflüssen.
L_BEHAV_DEVHISTKEY	Particle	4	Das Verhalten eines Menschen liegt in seiner Entwicklungsgeschichte begründet. Deshalb ist es notwendig, die Bedeutung und individuelle Auswirkung von Umwelteinflüssen zu verstehen, um das Verhalten von (Gruppen von) Menschen in einer bestimmten Situation nachvollziehen zu können.					Keine Textänderung
verschoben	Particle				Von L_SENSE_CHANGEREALITY hierher verschoben, um Fokus auf Verhalten-sänderung zu legen, nicht nur auf Veränderung der Wahrnehmung	L_BEHAV_CHANGE	5	Wir können unser Verhalten und unsere Wahrnehmung ändern, indem wir uns neuen Einflüssen aussetzen (z.B. neue Orte besuchen oder mit fremden Menschen sprechen). Dadurch machen wir neue Erfahrungen, und verändern somit unsere persönliche Realität wie auch unsere persönliche Wahrheit, die wiederum unsere Wahrnehmung und unser Verhalten beeinflusst.
	Header2		Motivation		Unseren Fokus verdeutlichen			Motivation von innen heraus
L_MOTIV_REWARDS	Particle	1	Belohnungen von außen, die für eine Aufgabe angeboten werden, führen tendenziell dazu, dass der extrinsisch motivierte Mensch die selbe Art von Belohnung erwartet, wenn sie oder er eine ähnliche Aufgabe erhält.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
L_MOTIV_ADDICTION	Particle	2	Extrinsisch motivierte Menschen können abhängig von Belohnung werden. Verringern sich Belohnungen für eine bestimmte Tätigkeit oder bleiben diese aus, verringert sich die Motivation dieser Menschen, und kann dazu führen, dass sie diese Tätigkeit nicht mehr aufnehmen wollen.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
neu in 1.1	Particle				Intrinsische Motivation als uns alle bewegende Kraft spürbar machen	L_MOTIV_INNERMOVEMENT	1	Jede*n von uns beschäftigen Themen, die uns (emotional) bewegen. Diese Themen bewegen uns von innen heraus (intrinsisch).
neu in 1.1	Particle				Intrinsische Motivation als uns alle bewegende Kraft spürbar machen	L_MOTIV_FOLLOWINTRINSIC	2	Unsere intrinsisch motivierten Themen sind Wegweiser zu tiefgründiger Zufriedenheit.
neu in 1.1	Particle				Intrinsische Motivation als uns alle bewegende Kraft spürbar machen	L_MOTIV_PATHMOOD	3	Dem Weg unserer intrinsischen Motivation zu folgen, kann für uns sowohl inspirierend als auch beängstigend sein.
neu in 1.1	Particle				Intrinsische Motivation als uns alle bewegende Kraft spürbar machen	L_MOTIV_GUIDANCE	4	Die Begleitung durch andere Menschen kann uns helfen, einen für uns stimmigen Weg zu finden, wie wir intrinsisch motivierte Themen angehen können.
L_MOTIV_INTRINSICWORK	Particle	3	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte sein, dass Menschen Tätigkeiten soweit wie möglich aufgrund ihrer intrinsischen Motivation ausüben.		zu eng formuliert	L_MOTIV_INTRINSICBENACT	5	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die Etablierung von Kulturen und Systemen sein, in denen wir Menschen unser Sein und Handeln soweit wie möglich an unserer intrinsischen Motivation ausrichten können.
L_MOTIV_PARTIAL	Particle	4	Tätigkeiten, denen Menschen nachgehen, können Anteile intrinsischer und Anteile extrinsischer Motivation enthalten.		einfacher machen		6	Unsere Handlungen können Anteile intrinsischer und Anteile extrinsischer Motivation enthalten.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
L_MOTIV_DISCONNECTION	Particle	5	Die systematische Anwendung von äußeren Anreizen bei gleichzeitigem Ignorieren der intrinsischen Motivation eines Menschen kann zum Verlust der emotionalen Verbindung des Menschen zu seinen Bedürfnissen und somit dem Verlust seiner intrinsischen Motivation führen. (Trennung von sich selbst).				7	Keine Textänderung
L_MOTIV_CONNBASIS	Particle	6	Die emotionale Verbindung eines Menschen zu seinen Bedürfnissen ist eine Notwendigkeit, damit er gezielt tiefgründige Zufriedenheit anstreben kann.		persönlicher und deutlicher machen			LÖSCHEN
neu in 1.1	Particle				Die Wichtigkeit von Authentizität für die Gesellschaft reinbringen	L_MOTIV_INTRINSICSAKEY	8	Je authentischer Menschen ihrer intrinsischen Motivation folgen (können), desto näher kommen wir einer Gesellschaft, die für alle von uns funktioniert.
	Header2		Lernen		geht im Kapitel jetzt zusätzlich um geschützte Räume, um überhaupt sein und damit lernen zu können			Selbstbestimmtes Lernen
neu in 1.1	Particle				es fehlt der Bedarf an geschützten Räumen im Prozessdokument, zum Sein und Wachsen	L_LEARN_SAFESPACE	1	Jede*r von uns braucht geschützte Räume, in denen wir ganz wir selbst sein und eigenständig wachsen können.
neu in 1.1	Particle				Empathie und Begleitung fehlen im Prozessdokument	L_LEARN_NEED4GUIDANCE	2	Empathische Begleitung – auch durch uns selbst - kann uns dabei helfen, uns unseren Themen zu nähern, damit sein zu können, sie in ihrer Ganzheit zu erfassen, sowie mögliche Wege zu gestalten.
neu in 1.1	Particle				Empathie reinbringen	L_LEARN_ABLE4EMPATHY	3	Jeder Mensch ist empathiefähig.
L_LEARN_EVERYBODY	Particle	1	Jeder Mensch eignet sich Wissen und Fertigkeiten an, um eigene Vorhaben zu realisieren oder um Herausforderungen zu begegnen.		persönlicher machen		4	Wir alle eigenen uns Wissen, Fertigkeiten und neue Handlungsstrategien an, um unsere Vorhaben zu realisieren und unseren Herausforderungen zu begegnen.
L_LEARN_INTRINSICBASE	Particle	2	Ein Mensch kann vor allem dann effektiv lernen, wenn sein Interesse einer inneren (intrinsischen) Motivation entspringt.		persönlicher machen		5	Wir können vor allem dann effektiv lernen, wenn unser Interesse unserer inneren (intrinsischen) Motivation entspringt.
neu in 1.1						L_LEARN_LEARNANDGUIDE	6	Jeder Mensch kann sowohl lernen als auch begleiten.
L_LEARN_GUIDANCE	Particle	3	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte es sein, dass jeder Mensch über sein gesamtes Leben hinweg bei seinem Lernprozess begleitet werden kann.		„Begleitung“ deutlicher einbeziehen	L_LEARN_PROVIDEGUIDE	7	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte es sein, dass jeder Mensch über sein gesamtes Leben hinweg bei seinem Lernprozess Begleitung finden kann.
L_LEARN_SUPPORTINTRINSIC	Particle	4	Ein Schwerpunkt der Begleitung von Menschen bei ihrem eigenen Lernprozess sollte die Unterstützung intrinsischer Motivation und Neugier sein.				8	Keine Textänderung
L_LEARN_REFLECTION	Particle	5	Ein Schwerpunkt der Begleitung von Menschen bei ihrem eigenen Lernprozess sollte die Unterstützung der Reflektion ihrer Lebenssituation sein.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
L_LEARN_CREATIVITY	Particle	6	Ein Schwerpunkt der Begleitung von Menschen bei ihrem eigenen Lernprozess sollte die Unterstützung ihrer Kreativität beim Überwinden von Herausforderungen sein.				9	Keine Textänderung
L_LEARN_MULTISENSUAL	Particle	7	Je mehr Sinne eine Lernerfahrung anregt, desto eindringlicher wird sie. Eigenes Ausprobieren und Erleben eines Lernfeldes trägt zur Effektivität des Lernprozesses bei.	Verletzung Kriterium 21 Inhalt kontrovers – relevant für Prozessdokument				LÖSCHEN
L_LEARN_ACCESS	Particle	8	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte es sein, jedem Menschen Zugang zu Wissen und Informationen zu ermöglichen.		um Fertigkeiten erweitern		10	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte es sein, jedem Menschen Zugang zu Wissen, Informationen und Fertigkeiten zu ermöglichen.
L_LEARN_TRAVEL	Particle	9	Jedem Menschen sollte es möglich sein, die Welt zu bereisen.		konkretisieren		11	Jedem Menschen sollte es möglich sein, die Welt zu bereisen, um andere Menschen, Kulturen und Lebenswelten erleben zu können.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_new	Text Version 1.1
L_LEARN_PRACTICE	Particle	10	Jedem Menschen sollte es möglich sein, Wissen und Fertigkeiten auszuprobieren, zu testen, zu üben und zu trainieren.		konkret schreiben, dass wir Orte und Möglichkeiten brauchen – auf Ressourcen allgemein ausweiten.	L_LEARN_RESOURCES	12	Jeder Mensch sollte auf die aus dessen Sicht notwendigen Ressourcen (z.B. Orte zum Trainieren, Ausrüstung zum ausprobieren) Zugriff haben, um selbstbestimmt lernen zu können. Außerdem sollte jeder Mensch diese Ressourcen sowie jene, die sie im Lernen begleiten wollen, suchen und finden können.
L_LEARN_TEACHINTRINSIC	Particle	11	Viele Menschen sind bereit, ihr Wissen und ihre Fertigkeiten aktiv an andere weiterzugeben.		können die Aussage verstärken. „bereit“ zu „intrinsisch motiviert“		13	Viele Menschen begleiten andere Menschen gern und aus intrinsischer Motivation heraus. Sie haben Freude daran, ihr Wissen und ihre Fertigkeiten aktiv an andere Menschen weiterzugeben.
L_LEARN_TEACHCONTACT	Particle	12	Jedem Menschen sollte es möglich sein, Kontakt mit jenen aufzunehmen, die Wissen und Fertigkeiten aktiv vermitteln bzw. sich darüber austauschen wollen.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	Konsolidieren geht auf in L_NEEDS_PRIORITIES			LÖSCHEN
L_LEARN_TEACHWAY	Particle	13	Wissen und Fertigkeiten sollten auf verständliche Art und Weise vermittelt werden.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	geht in L_LEARN_RESSOURCES AUF			LÖSCHEN
L_LEARN_SHOWINTERDEP	Particle	14	Zur ganzheitlichen Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten sollten Verbindungen und Abhängigkeiten zwischen einzelnen Themengebieten aufgezeigt werden.				14	Keine Textänderung
	Header2		Gesellschaft					
WE_SOCIO_CONNECTION	Particle	1	Jeder einzelne Mensch ist Teil der Umwelt eines jeden anderen. Daher steht jeder Mensch direkt oder indirekt mit jedem anderen Menschen auf der Erde in Verbindung.		persönlicher machen			Jede*r von uns ist Teil der Umwelt eines jeden anderen Menschen. Daher steht jede*r von uns direkt oder indirekt mit jedem anderen Menschen auf der Erde in Verbindung.
verschoben	Particle			Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	verschoben von L_ENVIRO	WE_SOCIO_HUMANTOSYS	2	Jede*r von uns beeinflusst das Verhalten anderer Menschen und daher auch die Kulturen und Systeme in unserer globalen Gesellschaft.
WE_SOCIO_INDIVIDUAL	Particle	2	Jeder Mensch verfolgt individuell verschiedene Interessen, Lebensentwürfe und Ziele.	Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	in WE_SOCIO_CONFLICT aufgehen lassen			LÖSCHEN
verschoben	Particle			Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	von WE_COORD_CONFLICT	WE_SOCIO_CONFLICT	3	Die Handlungsstrategien von einzelnen Menschen oder Gruppen (unsere Werte, Interessen, Lebensentwürfe und Ziele) können in Konflikt miteinander stehen – nicht Menschen selbst oder ihre Bedürfnisse.
verschoben	Particle			Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	von WE_COMM_ESCALATION	WE_SOCIO_ESCALATION	4	Konflikte können eskalieren und zu Gewalt führen – auf allen Ebenen des Seins (z.B. körperlich, mental, emotional, usw.)
WE_SOCIO_WINWIN	Particle	3	Beziehungen, die für alle Beteiligten Vorteile bringen (Win-Win-Beziehungen), nutzen jedem einzelnen Menschen als auch der Gesellschaft im Ganzen.				7	Keine Textänderung
WE_SOCIO_WINCULTURE	Particle	4	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die Etablierung einer Kultur des Miteinander sein, die für alle Menschen Vorteile bringen.				8	Keine Textänderung
WE_SOCIO_RESOLVE	Particle	5	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die Unterstützung der Auflösung von Ziel-, Interessen- und Strategiekonflikten sein, damit sich jeder einzelne Mensch so frei wie möglich entfalten kann.		persönlicher machen		9	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die Unterstützung der Auflösung von Ziel-, Interessen- und Strategiekonflikten sein, damit sich jede*r von uns so frei wie möglich entfalten kann.
WE_SOCIO_RESOLVETOPEACE	Particle	6	Je effektiver jeder einzelne Mensch Konflikte durch entsprechende Fertigkeiten sowie durch Unterstützung von außen auflösen kann, desto eher ist die Kultur der Gesellschaft von Synergie und Frieden geprägt.		persönlicher machen		10	Je effektiver jede*r von uns Konflikte durch entsprechende Fertigkeiten sowie durch Unterstützung von außen auflösen kann, desto eher ist die Kultur unserer globalen Gesellschaft von Synergie und Frieden geprägt.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_new	Text Version 1.1
WE_SOCIO_PROSUPPORTENV	Particle	7	Ein Mensch kann persönliche Ziele in einer Unterstützenden Umwelt sehr viel angenehmer und effizienter erreichen als in einer Feindseligen Umwelt.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument	Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar. Greifbarere Aussagen herausarbeiten.			LÖSCHEN
WE_SOCIO_MUTUALSUPPORT	Particle	8	Ein Mensch in einer Unterstützenden Umwelt ist bestrebt, sie zu erhalten, anstatt ihr zu schaden.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument	Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar. Greifbarere Aussagen herausarbeiten.			LÖSCHEN
WE_SOCIO_NOHARMONY	Particle	9	Ein Mensch in einer Feindseligen Umwelt sieht evtl. wenig Anlass oder hat keinen Zugriff auf die nötigen Ressourcen, eigene Anstrengungen zu unternehmen, seine Verhaltensweisen mit seiner Umwelt in Einklang zu bringen.		Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar. Greifbarere Aussagen herausarbeiten. Persönlicher machen		6	Nehmen wir Teile unserer Umwelt (z.B. andere Menschen) als nicht-unterstützend wahr, fällt es uns schwerer, Anlass zu sehen, unsere Verhaltensweisen mit diesen Teilen in Einklang zu bringen.
WE_SOCIO_MUTUALDAMAGE	Particle	10	Beraubt eine Feindselige Umwelt einen Menschen seiner Ressourcen, die folglich seiner Bedürfniserfüllung fehlen, entstehen Gründe, diese Umwelt zu bekämpfen.		Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar. Greifbarere Aussagen herausarbeiten. Persönlicher machen	WE_SOCIO_VIOLENCE	5	Kommen wir in Not, weil wir die Erfüllung unserer Bedürfnisse durch Teile unserer Umwelt (z.B. andere Menschen) bedroht sehen, kann es uns passieren, dass wir diesen Teilen gewalttätig begegnen – im Großen wie im Kleinen
WE_SOCIO_CHANGE	Particle	11	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die Umwandlung von Nicht-unterstützenden und Feindseligen Umwelten in Unterstützende Umwelten sein.	Verletzung Kriterium 21 – relevant für Prozessdokument	Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar. Greifbarere Aussagen herausarbeiten.		6	LÖSCHEN
			Header2	Bedürfnisorientierte Koordination				
WE_COORD_CONFLICT	Particle	1	Die Handlungsstrategien (Werte, Interessen, Lebensentwürfe und Ziele) von einzelnen Menschen oder Gruppen können in Konflikt miteinander stehen.	Kriterium 8 – ist leicht verständlich Kriterium 11 – Ausfülldauer des Prozessdokuments ist attraktiv	besser verschieben zu WE_SOCIO_CONFLICT, um Lesefluss zu verbessern			VERSCHIEBEN
WE_COORD_RESBYNBC	Particle	2	Konflikte können durch die koordinierte Befriedigung von Bedürfnissen gelöst werden. (Bedürfnisorientierte Koordination)				1	Keine Textänderung
WE_COORD_STRATASPECTS	Particle	3	Jede Handlungsstrategie eines Menschen enthält verschiedene für diesen Menschen wichtige Aspekte. Diese Aspekte können wiederum in dahinter liegende Bedürfnisse zerlegt werden, die ein Mensch zu erfüllen versucht.				2	Keine Textänderung
WE_COORD_SHAREDESSENCE	Particle	4	Kollidierende Handlungsstrategien enthalten stets eine Essenz gemeinsamer Aspekte, die es allen Beteiligten und Betroffenen ermöglicht, eine Lösung zu entwickeln, die für alle von ihnen funktioniert.				3	Keine Textänderung
WE_COORD_EXCHANGE	Particle	5	Bedürfnisorientierte Koordination braucht einen gemeinsamen Kommunikationsprozess (z.B. Austausch von Wahrnehmungen, Wissen, Perspektiven und Hintergründen), der gemeinsames Verständnis schafft.				4	Keine Textänderung
WE_COORD_COOPBASE	Particle	6	Zur bedürfnisorientierten Koordination braucht es Kooperation aller Beteiligten und Betroffenen mit dem gemeinsamen Ziel, eine Lösung zu finden, die für alle von ihnen funktioniert				5	Keine Textänderung
WE_COORD_SYSCONSENSUS	Particle	7	Eine Lösung, die für alle funktioniert, stößt bei keinem der Beteiligten oder Betroffenen auf Widerstände, Bedenken oder Sorgen. (Systemischer Konsens)				6	Keine Textänderung

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
WE_COORD_WINWAY	Particle	8	Bedürfnisorientierte Koordination ist für alle Betroffenen und Beteiligten effektiver und nachhaltiger hinsichtlich der Erfüllung ihrer Bedürfnisse als andere Wege der Lösungsfindung.				7	Keine Textänderung
WE_COORD_SOLUTIONSTEP	Particle	9	Bei Mangel an Ressourcen (z.B. Zeit, Kreativität, Informationen, Einflussmöglichkeiten) kann es scheinen, also ob eine Lösung, die für alle funktioniert, nicht gefunden werden kann. Allerdings ist es auch dann möglich, unter diesen Umständen eine Zwischenlösung zu finden, die in diesem Moment für alle funktioniert.				8	Keine Textänderung
verschoben	Particle			Kriterium 8 – ist leicht verständlich	Von WE_COMM_PROTECT	WE_COORD_PROTECT	9	Im Falle gewaltsamer Auseinandersetzungen benötigt eine Gesellschaft Strategien, Menschen voreinander zu schützen. Bedürfnisorientierte Koordination sollte dabei stets angestrebt werden.
	header2		Bedürfnisorientierte Kooperation					
WE_COOP_FOSTER	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die systematische Förderung von Kooperation sein.					Keine Textänderung
WE_COOP_INFLUENCE	Particle	2	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte darin bestehen, Menschen zu ermöglichen, Strukturen und Prozesse, an denen sie beteiligt oder von denen sie betroffen sind, den eigenen Bedürfnissen entsprechend anpassen zu können. Somit kann verhindert werden, dass Menschen mit starren Systemen in Konflikt geraten.					Keine Textänderung
WE_COOP_PRIVILEGE	Particle	3	Authentische und effiziente Kooperation kann dadurch erschwert werden, dass Verhaltensweisen aufgrund von Merkmalen wie Geschlecht, Hautfarbe, usw. bewertet werden. Geschieht diese Bewertung über längere Zeit innerhalb einer Gesellschaft, können sich unbewusste Dominanzstrukturen manifestieren.					Keine Textänderung
WE_COOP_APPLYNBC	Particle	4	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die konsequente Anwendung von Bedürfnisorientierter Koordination sein – in Entscheidungsprozessen sowie Konflikten.					Keine Textänderung
WE_COOP_PEACE	Particle	5	Die Auflösung und Vermeidung gesellschaftlicher Konflikte durch Bedürfnisorientierte Koordination ist ein erfolgversprechender Ansatz, um eine globale Gesellschaft in Frieden zu ermöglichen.		Beziehungsebene fehlt			Die Auflösung und Vermeidung gesellschaftlicher Konflikte durch Bedürfnisorientierte Koordination ist ein erfolgversprechender Ansatz, um Beziehungen, die für alle Vorteile bringen, und folglich eine globale Gesellschaft in Frieden zu ermöglichen.
	header2		Bedürfnisorientierte Kommunikation					
WE_COMM_LISTENING	Particle	1	Es dient der Verständigung, wenn alle Beteiligten und Betroffenen ihre Sichtweisen vortragen können, während die jeweils anderen zuhören und zu verstehen versuchen.					Keine Textänderung
WE_COMM_OBSERVATIONS	Particle	2	Es dient der Verständigung, wenn Situationen anhand von Beobachtungen anstatt Interpretationen geschildert werden.					Keine Textänderung
WE_COMM_REFERENCE	Particle	3	Es dient der Verständigung, wenn Bezug auf die persönliche oder gemeinsame Realität genommen wird anstatt auf eine vermeintliche „absolute“ Realität.					Keine Textänderung
WE_COMM_SEEINGISNOTAGREEING	Particle	4	Die Sichtweise eines Menschen zu verstehen, ist unabhängig davon, ob man sie teilt.		verständlicher machen			Einen anderen Menschen empathisch zu verstehen bedeutet nicht, seinen Handlungsstrategien zuzustimmen oder seine persönliche Wahrheit zu teilen.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1	
WE_COMM_HIDDENNEEDS	Particle	5	Gespräche, bei denen die Aspekte und Bedürfnisse der beteiligten Parteien hinter Vorwürfen und Rechtfertigungen verborgen bleiben, können langwierig und kräftezehrend sein und führen schließlich weder zu Verständigung noch zu nachhaltigen Lösungen.					Keine Textänderung	
WE_COMM_ESCALATION	Particle	6	Konflikte können eskalieren und zu Gewalt führen – psychisch wie körperlich.	Kriterium 8 – ist leicht verständlich	zu polar „körperlich und psychisch“ ... wir können mehr erfassen			Konflikte können eskalieren und zu Gewalt führen – auf allen Ebenen des Seins (z.B. körperlich, mental, emotional, usw.) VERSCHIEBEN	
WE_COMM_PROTECT	Particle	7	Im Falle gewaltsamer Auseinandersetzungen benötigt eine Gesellschaft Strategien, Menschen voreinander zu schützen. Bedürfnisorientierte Koordination sollte dabei stets angestrebt werden.	Kriterium 8 – ist leicht verständlich	Verschieben zu WE_SOCIO_ESCALATION Verschieben zu WE_COORD_PROTECT			VERSCHIEBEN	
	Header2		Knappheit und Reichhaltigkeit						
ECO_RES_WORLDINSCARCITY	Particle	1	Ressourcenknappheit ist ein allgegenwärtiges Phänomen, das den Zugang zu tiefgründiger Zufriedenheit für einen Großteil der globalen Gesellschaft erschwert.					Keine Textänderung	
ECO_RES_DELIBABUNDANCE	Particle	2	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die gezielte Schaffung von Ressourcenreichhaltigkeit sein.					Keine Textänderung	
ECO_RES_WAYSTOABUNDANCE	Particle	3	Ressourcenreichhaltigkeit bzgl. einer bestimmten Ressource kann auf zwei Wegen erreicht werden: 1) indem die Menge dieser Ressource vergrößert wird 2) indem die Strategien zur Befriedung von Bedürfnissen so angepasst werden, dass sie weniger bzw. andere Ressourcen benötigen					Keine Textänderung	
ECO_RES_SCARTECH	Particle	4	Konzepte wie Eigentum, Tauschhandel und Geld sind Technologien zum Umgang mit Knappheit.					Keine Textänderung	
ECO_RES_SCARASBASIS	Particle	5	Die Integration von Konzepten wie Eigentum, Tauschhandel und Geld als Basis gesellschaftlicher Entwicklung kann dazu führen, dass Menschen Knappheit als unveränderlichen Zustand annehmen.					Keine Textänderung	
ECO_RES_ACCESSREQUIRED	Particle	6	Erst der Zugang zu einer Ressource ermöglicht einem Menschen, diese Ressource zu nutzen.					Keine Textänderung	
ECO_RES_DELIBACCESSABUN	Particle	7	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die gezielte Schaffung von Zugriffsreichhaltigkeit sein.					Keine Textänderung	
ECO_RES_NEEDSBASEDCOORD	Particle	8	Den Umgang mit Ressourcen durch Bedürfnisorientierte Koordination zu organisieren, kann Knappheit zu einer gemeinsam getragenen Herausforderung für alle Beteiligten und Betroffenen machen und darüber hinaus zu Ressourcenreichhaltigkeit führen.					Keine Textänderung	
	Header2		Technologie						
ECO_TECH EVERYBODY	Particle	1	Jeder Mensch nutzt permanent Technologie. Jeder Mensch entwirft, entwickelt und verwendet kontinuierlich Methoden und Werkzeuge – bewusst und unbewusst.					Keine Textänderung	

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
neu in 1.1	Example				Beispiel, um Technologie plastisch zu machen			Die Buchstaben, die du in diesem Moment liest, sind Ausdruck von Technologie. Lesen selbst ist ein Stück Technologie. Das Display oder das Stück Papier, auf das du schaust, sind Technologie. Der Stuhl, auf dem du sitzt, und die Kleidung, die du trägst, sind Technologie. Jedes Bakterium, jede Pflanze und jedes Tier nutzt Methoden, um Vorhaben, wie Nahrungssuche oder Verteidigung gegen Feinde, umzusetzen. Wir Menschen entwickeln Rezepte, um Anweisungen festzuhalten, damit wir immer und immer wieder köstliche Mahlzeiten kreieren können. Wir nutzen Besprechungen als eine vieler Methoden, um uns auszutauschen und Strategien zu entwickeln..
ECO_TECH_IMPACT	Particle	2	Die Anwendung von Methoden und Werkzeugen kann einem Zweck dienlich sein und gleichzeitig die Vorhaben anderer Menschen beeinflussen.					Keine Textänderung
ECO_TECH_AWAREDEV	Particle	3	Bei der Entwicklung von Technologie sollte ihr Zweck und Anwendungsbereich so tiefgründig und ganzheitlich wie möglich verstanden sowie angrenzende Fachdisziplinen miteinbezogen werden, um die Technologie mit der Umwelt zu harmonisieren.					Keine Textänderung
ECO_TECH_APPLYNBC	Particle	4	Sollte ein Mensch mit einer Technologie in Konflikt geraten oder eine neue Idee einbringen, sollte diese Technologie durch Bedürfnisorientierte Koordination reflektiert und eine Lösung gefunden werden, die für alle funktioniert.					Keine Textänderung
ECO_TECH_EASY2USE	Particle	5	Methoden und Werkzeuge sollten einfach zu benutzen sein.					Keine Textänderung
ECO_TECH_CONFIGURABLE	Particle	6	Methoden und Werkzeuge sollten auf individuelle Bedürfnisse angepasst werden können.					Keine Textänderung
ECO_TECH_EASY2LEARN	Particle	7	Wissen und Anleitungen zu Methoden und Werkzeugen sollten einfach zu verstehen sein.					Keine Textänderung
ECO_TECH_RESSOURCELIMITS	Particle	8	Auf unserer Erde sind Material- und Energieressourcen in Menge und Regenerationsrate begrenzt.					Keine Textänderung
ECO_TECH_EFFICIENCY	Particle	9	Methoden und Werkzeuge sollten in jeglicher Hinsicht ressourceneffizient sein – in Entwurf, Produktion, Anwendung und Wiederverwertung.					Keine Textänderung
ECO_TECH_USERENEWABLES	Particle	10	Die globale Gesellschaft sollte hauptsächlich schnell-erneuerbare Ressourcen verwenden.					Keine Textänderung
ECO_TECH_ENABLEREUSE	Particle	11	Langsam-erneuerbare und nicht-erneuerbare Ressourcen sollten in einer Art und Weise genutzt werden, die ihre Wiederverwendung ermöglicht.					Keine Textänderung
ECO_TECH_CRADLE2C	Particle	12	Alle Materialien, die die globale Gesellschaft nutzt, sollten entweder mit natürlichen Ressourcenkreisläufen der Ökosysteme harmonisieren oder in ökonomischen Ressourcenkreisläufen verbleiben.					Keine Textänderung
ECO_TECH_SUSTAINCONS	Particle	13	Die Verbrauchsrate von Material und Energie sollte niedriger sein als deren Regenerationsrate.					Keine Textänderung
ECO_TECH_LONGLIFE	Particle	14	Werkzeuge sollten so langlebig wie möglich sein.					Keine Textänderung
ECO_TECH_REPAIRABLE	Particle	15	Werkzeuge sollten reparierbar sein.					Keine Textänderung
ECO_TECH_UPDATABLE	Particle	16	Werkzeuge sollten aktualisierbar sein. Das bedeutet, es sollte möglich sein, defekte und veraltete Komponenten auszutauschen.					Keine Textänderung
ECO_TECH_ENABLERECCYC	Particle	17	Werkzeuge sollten für ihre Wiederverwertung entwickelt sein. Das bedeutet, dass die Materialien defekter oder veralteter Werkzeuge auf einfache Art und Weise extrahiert werden können.					Keine Textänderung
	Header2		Ressourcenreichhaltigkeit-Schaffende-Ökonomie					

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
			Kommunikationssysteme					
ECO_SYS_COMM	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten Kommunikationssysteme sein, die es allen Menschen ermöglichen, zu jedem Zeitpunkt über den gesamten Globus hinweg zu kommunizieren.					Keine Textänderung
ECO_SYS_COMMRELIPRIV	Particle	2	Die Kommunikationssysteme sollten schnell und zuverlässig sein sowie den Schutz der Privatsphäre so weit wie möglich garantieren.					Keine Textänderung
ECO_SYS_COMMPREFER	Particle	3	Jeder Mensch sollte Kommunikationssysteme so nutzen können, wie es der persönlichen Vorliebe entspricht.					Keine Textänderung
ECO_SYS_COMMEVERYTHING	Particle	4	Jedem Menschen sollte es ermöglicht sein, Erfahrungen, Ideen, Sorgen, Bedarf an Ressourcen und generell alles kommunizieren zu können, was sie oder er kommunizieren möchte.					Keine Textänderung
ECO_SYS_COMMEASY	Particle	5	Die Kommunikation zwischen Menschen und den verschiedenen ökonomischen Systemen sollte so intuitiv und angenehm wie möglich gestaltet sein.					Keine Textänderung
ECO_SYS_COMMINTERACTION	Particle	6	Einzelne ökonomische Systeme sollten auf effektive Art und Weise miteinander kommunizieren und interagieren können.	„Miteinander“ klein				Einzelne ökonomische Systeme sollten auf effektive Art und Weise miteinander kommunizieren und interagieren können.
			Wissens- und Informationsplattformen					
ECO_SYS_PLATFORMS	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten Wissens- und Informationsplattformen sein, damit jeder Mensch lernen kann.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PLATEASY	Particle	2	Wissens- und Informationsplattformen sollten so konzipiert sein, dass sie das einfache Auffinden und Verstehen von Inhalten ermöglichen, indem diese Inhalte anschaulich aufbereitet werden.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PLATCODEV	Particle	3	Wissens und Informationsplattformen sollten es ermöglichen, Inhalte kooperativ zu reflektieren, damit sie ergänzt, verfeinert, veranschaulicht oder in sonstiger Weise weiterentwickelt werden können.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PLATEXCHANGE	Particle	4	Wissens- und Informationsplattformen sollten es ermöglichen, zu erfahren, was andere Menschen hinsichtlich eines Themengebietes oder Wissensaspektes erlebt haben.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PLATCONTACT	Particle	5	Es sollte möglich sein, jene zu kontaktieren, die ihr Wissen teilen und andere beim Lernen unterstützen wollen.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PLATFURTHER	Particle	6	Es sollte möglich sein, einen Überblick über themenspezifische Materialien wie Bücher, Filme, Reportagen, Studien, Vorlesungen, Seminare, Workshops, Trainings und andere Möglichkeiten zur Verbesserung von Fertigkeiten sowie themenverwandte Methoden und Werkzeuge zu erhalten.					Keine Textänderung
			Personenverkehrssysteme					
ECO_SYS_TRAVEL	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten verlässliche Personenverkehrssysteme sein, über die die Vielfalt der Welt durch Reisen erlebbar und der direkte Austausch mit anderen Menschen ermöglicht wird.					Keine Textänderung
ECO_SYS_TRAVELCONVENIENT	Particle	2	Es sollte möglich sein, individuell, komfortabel und verlässlich zu reisen.					Keine Textänderung
			Nachfrageübersichtssysteme					
ECO_SYS_DEMANDOVERVIEW	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten geeignete Systeme sein, um einen permanenten Überblick über die Nachfrage an Ressourcen zu erhalten.					Keine Textänderung

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
Header3 Ressourcenübersichtssysteme								
ECO_SYS_RESOVERVIEW	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten geeignete Systeme sein, die permanent Überblick über mögliche Ressourcen bieten.					Keine Textänderung
ECO_SYS_RESWHICH	Particle	2	Ressourcenübersichtssysteme sollten Informationen darüber bereitstellen, welche Ressourcen verfügbar sind.					Keine Textänderung
ECO_SYS_RESRERATE	Particle	3	Ressourcenübersichtssysteme sollten Informationen darüber bereitstellen, in welchem Maße sich Ressourcen regenerieren.					Keine Textänderung
ECO_SYS_RESREGMAT	Particle	4	Ressourcenübersichtssysteme sollten Materialien erfassen, die in produzierten Werkzeugen enthalten sind.					Keine Textänderung
Header3 Wiederverwendungs- und Wiederverwertungssysteme								
ECO_SYS_CYCLE	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten effektive Wiederverwendungs- und Wiederverwertungssysteme sein.					Keine Textänderung
ECO_SYS_CYCLE2OPTIONS	Particle	2	Die Wiederverwendungs- und Wiederverwertungssysteme sollten entscheiden, ob ein nicht mehr benötigtes Werkzeug an anderer Stelle weiterverwendet oder als Materialquelle dem Wirtschaftssystem zurückgeführt wird.	das mit dem Wirtschaftssystem kann raus				Die Wiederverwendungs- und Wiederverwertungssysteme sollten entscheiden, ob ein nicht mehr benötigtes Werkzeug an anderer Stelle weiterverwendet oder als Materialquelle freigegeben wird.
Header3 Entwurfs- und Konfigurationssysteme								
ECO_SYS_DEVCONF	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten Entwurfs- und Konfigurationssysteme sein, die Menschen bei Gestaltung (Design) und Test von Werkzeugen unterstützen.					Keine Textänderung
ECO_SYS_DEVCONFGUIDE	Particle	2	Entwurfs- und Konfigurationssysteme sollten Menschen dabei unterstützen, auf einfache Weise von einer Idee zu einem fertigen Werkzeug zu gelangen (z.B. durch Vorschläge und Hinweise bei Berechnungen, Konstruktion, durch Simulation, Materialauswahl, uvm.)					Keine Textänderung
ECO_SYS_DEVCONFASSURE	Particle	3	Entwurfs- und Konfigurationssysteme sollten dafür sorgen, dass entwickelte Werkzeuge mit dem Ökosystem der Erde sowie gesellschaftlichen Kriterien harmonieren.					Keine Textänderung
ECO_SYS_DEVCONFPROVIDE	Particle	4	Werkzeuge, die über Entwurfs- und Konfigurationssystemen fertiggestellt wurden, sollten umgehend zur Bestellung angeboten werden, um die Vielfalt an Werkzeugen zu erweitern.					Keine Textänderung
Header3 Produktions- und Verteilungssysteme								
ECO_SYS_PRODDISTRI	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten flexible Produktions- und Verteilungssysteme sein, durch die Materialien und Werkzeuge effizient und zeitnah dorthin gelangen, wo sie gebraucht werden.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PRODDEMBASED	Particle	2	Die Produktionssysteme sollten die Produktionsmenge auf Basis kontinuierlicher Analysen der Nachfragesituation bestimmen, um Reichhaltigkeit weitestgehend sicherzustellen.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PRODREGADVANCE	Particle	3	Die Produktionssysteme sollten regelmäßig nachgefragte Werkzeuge im Voraus produzieren.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PRODIREGORDER	Particle	4	Die Produktionssysteme sollten unregelmäßig nachgefragte Werkzeuge auf Bestellung produzieren.					Keine Textänderung
ECO_SYS_DISTRISHORTDELIV	Particle	5	Die Verteilungssysteme sollten die Zeit zwischen Bestellung und Lieferung so kurz wie möglich gestalten.					Keine Textänderung

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
ECO_SYS_DISTRIFLEXCAP	Particle	6	Die Verteilungssysteme sollten ihre Kapazitäten über den gesamten Globus hinweg dynamisch der Nachfrage anpassen können.					Keine Textänderung
ECO_SYS_DISTRIPRECISE	Particle	7	Die Verteilungssysteme sollten Materialien und Werkzeuge so individuell, schnell, akkurat, verlässlich und so sorgfältig wie möglich an ihre Bestimmungsorte bringen.					Keine Textänderung
ECO_SYS_PRODDISTRISHORANGE	Particle	8	Produktions- und Verteilungssysteme sollten Materialien und Werkzeuge in möglichst kurzer Entfernung zu ihren Bestimmungsorten lagern und produzieren, um die Ressourceneffizienz zu erhöhen (Kurze-Wege-Strategie)					Keine Textänderung
	Example	9	Ein Beispiel zur Produktion und Verteilung von Nahrungsmitteln: Die lokale Nahrungsmittelproduktion beliefert vorrangig die ortsansässigen Einwohner mit nährstoffreichen, gesunden Nahrungsmitteln. Nahrungsmittel, die nicht im regionalen Klima produziert werden können, werden in anderen Teilen der Welt produziert. Folglich kümmert sich die lokale Nahrungsmittelproduktion zusätzlich um die Produktion von Nahrungsmitteln, die aus anderen Regionen angefragt werden. Die Verteilungssysteme sorgen für eine schnelle und dem jeweiligen Nahrungsmittel angemessene Auslieferung, damit jede Art von Nahrung frisch und wohlschmeckend an jeden Ort der Welt geliefert werden kann. Wie genau die lokale Nahrungsmittelproduktion organisiert ist, kann von Region zu Region variieren. Dies könnten sowohl vollautomatische Produktionssysteme sein als auch das Ergebnis der Leidenschaft und Kreativität von Gärtnern, Bauern und anderen Freunden der Handarbeit. Wahrscheinlich ist eine Kombination aus beidem, die guter Koordination bedarf.					Keine Textänderung
	Header3		Energiesysteme					
ECO_SYS_ENGYABUNDANCE	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten Energiesysteme sein, die Energie in Reichhaltigkeit bereitstellen.					Keine Textänderung
ECO_SYS_ENGYRENEWABLE	Particle	2	Die Energiesysteme sollten Energie aus ausschließlich sauberen und schnell-erneuerbaren Energiequellen bereitstellen (z.B.: Sonne, Wind, Wasser, Erdwärme)					Keine Textänderung
ECO_SYS_ENGYDYNAMIC	Particle	3	Die Energieerzeugungs- und -verteilungssysteme sollten so flexibel wie möglich funktionieren, um den Energiebedarf an jedem Ort und zu jedem Zeitpunkt decken zu können.					Keine Textänderung
ECO_SYS_ENGYSHORANGE	Particle	4	Die Energiesysteme sollten Energie möglichst dort produzieren, wo sie gebraucht wird, um die Ressourceneffizienz des Gesamtsystems zu erhöhen. (Kurze-Wege-Strategie)					Keine Textänderung
	Example	5	Beispielsweise könnten die Oberflächen von Gebäuden so entworfen sein, dass sie Sonnenlicht und andere Energieformen einfangen und damit das Gebäude selbst mit Energie versorgen können. Jede Überproduktion an Energie könnte in das regionale und globale Energieverteilungssystem eingespeist werden. Zur Schaffung von Energiereichhaltigkeit wäre es sehr effektiv, wenn so viele Gebäude wie möglich mehr Energie erzeugen würden als sie verbrauchen.					Keine Textänderung
	Header3		Vernetzung aller ökonomischen Systeme					

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
ECO_SYS_NET	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte die Vernetzung der ökonomischen Systeme sein, damit sie sinnvoll miteinander interagieren können.					Keine Textänderung
ECO_SYS_NETMEASURE	Particle	2	Durch die Informationen aus den Ressourcen- und Nachfrageübersichtssystemen kann der Grad an Reichhaltigkeit gemessen werden. Auf diese Weise kann das globale Wirtschaftssystem Ressourcenengpässe frühzeitig erkennen und entsprechend reagieren.					Keine Textänderung
	Header3		Optionale Automatisierung					
ECO_SYS_OPTAUTO	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollten flexible Anpassungsmöglichkeiten des Automatisierungsgrades sein, damit Menschen entscheiden können, ob sie Tätigkeiten manuell oder automatisch ausführen möchten. (Optionale Automatisierung)					Keine Textänderung
	Header3		Transparenz					
ECO_SYS_TRANSPARENCY	Particle	1	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte Transparenz auf allen Ebenen der Gesellschafts- und Wirtschaftssysteme sein, damit Menschen deren Strukturen und Abläufe intensiv beobachten, erleben, studieren und schließlich verbessern können.					Keine Textänderung
	Header2		Bevölkerungsgröße					
ECO_POP_COMPLEXITY	Particle	1	Je mehr Menschen auf dem Planeten leben, desto mehr Anstrengungen müssen evtl. unternommen werden, um Ressourcenreichhaltigkeit zu schaffen.					Keine Textänderung
ECO_POP_ACCEPTANCE	Particle	2	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte sein, eine zu einem Zeitpunkt gegebene Bevölkerungsgröße zu akzeptieren und künftige Entwicklungen bei der Organisation von Gesellschaftsstrukturen berücksichtigen zu können.					Keine Textänderung
ECO_POP_UNDERSTAND	Particle	3	Ein Entwicklungsziel der globalen Gesellschaft sollte das Verständnis sein, welche Lebensumstände innerhalb einer Gesellschaft zum Wachsen bzw. zum Sinken der Bevölkerungsgröße führen.					Keine Textänderung
ECO_POP_CHILDASSTRAT	Particle	4	Die Bevölkerungsgröße einer Gesellschaft, in der Menschen die Befriedigung ihrer Bedürfnisse besser bewerkstelligen können, indem sie viele Kinder haben, wird folglich wachsen.					Keine Textänderung
ECO_POP_FREEDOM	Particle	5	Der Zugriff auf Freiheiten wie z.B. den Reichtum der Welt für sich zu entdecken, um ihn auszuschöpfen, sich selbst auszuprobieren, sich zu entfalten oder mehr Zeit für sich zu haben, kann einen Einfluss auf die Anzahl der eigenen Kinder haben.					Keine Textänderung
ECO_POP_CONSCIOUS	Particle	6	Die globale Gesellschaft sollte ausführlich über Verhütungsmethoden informieren und freien Zugang zu Verhütungsmitteln ermöglichen, um Menschen eine bewusste Entscheidung für Kinder zu ermöglichen.					Keine Textänderung
ECO_POP_FULLFOCUS	Particle	7	Wenn ein Mensch jedes seiner Kinder ganzheitlich begleiten, deren Aufwachsen erleben und die benötigte Zuwendung geben möchte, wird dieser Mensch vermutlich eher weniger als mehr Kinder haben.					Keine Textänderung
	Header1		Definitionen					

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_new	Text Version 1.1
DEF_NEED	Definition	1	Ein Bedürfnis beschreibt das Verlangen nach einer bestimmten Qualität des Lebens. Bedürfnisse können erfüllt oder nicht erfüllt sein. Sie grenzen sich ab von konkreten Handlungen /Handlungsstrategien und sind unabhängig von Ort, Zeit, materiellen Dingen sowie anderen Menschen.		Definition eher schwierig, vor allem eher schwierig emotional anzudocken.			Ein Bedürfnis beschreibt das Verlangen nach einer bestimmten Qualität des Lebens. Ein Bedürfnis grenzt sich ab von konkreten Handlungen /Handlungsstrategien, ist stets lebensbejahend und jedem Menschen vertraut. Ein Bedürfnis kann erfüllt oder nicht erfüllt sein.
	Example		Beispiele für Qualitäten des Lebens / Bedürfnisse: Frieden, Licht, Nähe, Nahrung, Raum, Kraft, Gemeinschaft, Handlungsfähigkeit, Abenteuer, Austausch, Lernen.					Keine Textänderung
neu in 1.1					Definieren, was es für uns bedeutet, zu begleiten	DEF_GUIDANCE	2	Einen anderen Menschen zu Begleiten bedeutet, einen schützenden Raum zu bieten und zu halten, in dem ein Mensch sich ganz zeigen, eigenständig wachsen und entwickeln kann. Darüber hinaus bedeutet es, Impulse für seine Orientierung zu geben, die dieser Mensch als unterstützend empfindet.
DEF_INFLUENCE	Definition	2	Ein Einfluss ist ein Signal, welches eine Auswirkung auf den Zustand eines Menschen erzeugt.		Konkretisierung zu Seins-Zustand hilfreich		3	Ein Einfluss ist ein Signal, welches eine Auswirkung auf den Seins-Zustand eines Menschen erzeugt.
neu in 1.1					Definieren, was Empathie für uns bedeutet	DEF_EMPATHY	4	Empathie (Mitgefühl) ist die Fähigkeit, sich in die Lage eines Lebewesens hineinversetzen und deshalb nachempfinden und verstehen zu können. Selbstempathie ist dabei die Fähigkeit dieses Mitgefühl, Nachempfinden und Verständnis auch sich selbst entgegenzubringen. „(Selbst)Empathie geben“ grenzt sich ab von anderen Formen der Begleitung, wie z.B: - Ratschläge geben - Analysieren - Lösungen vorschlagen - Sympathisieren - Relativieren - Mitleiden
DEF_EXPERIENCE	Definition	3	Eine Erfahrung ist eine durch ein Signal entstandene und durch den Wahrnehmungsprozess beeinflusste bewusste wie unbewusste Auswirkung im Organismus.				5	Keine Textänderung
neu in 1.1				Definition Fertigkeit fehlt		DEF_SKILL	6	Ein Mensch beherrscht eine Fertigkeit, wenn er eine erprobte und durch bewusste Erfahrung gestützte Methode, wiederholt erfolgsversprechend einsetzen kann.
DEF_SOCIETY	Definition	4	Eine Gesellschaft repräsentiert eine Gruppe von Individuen, die miteinander in Verbindung stehen.				7	Keine Textänderung
DEF_CONFLICT	Definition	5	Ein Konflikt ist die Kollision von Handlungsstrategien, durch die sich mindestens ein Mensch in seinen Vorhaben eingeschränkt sieht.				8	Keine Textänderung
DEF_NEEDBASCOORD	Definition	6	Bedürfnisorientierte Koordination bedeutet, gemeinsam Handlungsstrategien zu entwickeln, die die Bedürfnisse aller Betroffenen und Beteiligten integrieren.				9	Keine Textänderung
DEF_COOPERATION	Definition	7	Kooperation bedeutet, ein gemeinsames Ziel anzustreben.				10	Keine Textänderung
DEF_LEARN	Definition	8	Lernen ist ein Prozess, den jeder Mensch durchläuft, um durch die Aneignung von Wissen und Fertigkeiten eigene Bedürfnisse besser befriedigen zu können.				11	Keine Textänderung
DEF_TECHMETHOD	Definition	9	Eine Methode ist eine Art und Weise, etwas zu tun, um einen Zweck zu erfüllen.				12	Keine Textänderung
DEF_EXTMOTIV	Definition	10	Extrinsische Motivation ist der Drang etwas zu tun, um eine versprochene Belohnung zu erhalten bzw. eine angedrohte Strafe zu vermeiden.		Noch konkreter und bildlicher machen		13	Extrinsische Motivation ist der Drang etwas zu tun, um eine versprochene Belohnung zu erhalten, anderen Menschen zu gefallen bzw. um nicht von anderen Menschen verurteilt zu werden oder eine angedrohte Strafe zu erfahren.

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
DEF_INTMOTIV	Definition	11	Intrinsische Motivation ist ein innerer Antrieb, der einen Menschen dazu veranlasst, dem nachzugehen, was ihn interessiert, seine Neugier weckt, ihn inspiriert oder ihn vor Herausforderungen stellt. Der Mensch geht einer Tätigkeit nach, ohne irgendeine Belohnung von außen dafür zu erwarten bzw. eine Strafe zu fürchten, weil die Aufgabe selbst oder die erzielten Ergebnisse unmittelbar zur Befriedigung der Bedürfnisse dieses Menschen beitragen.				14	Keine Textänderung
DEF_PERSREALITY	Definition	12	Die Persönliche Realität eines Menschen bildet sich aus den Sichtweisen, Konzepten und Annahmen darüber, wie die Welt ist, und welche Strategien ihm zur Bedürfniserfüllung zur Verfügung stehen.		zu schwammig. Muss sich klar von Persönlicher Wahrheit abgrenzen		15	Die Persönliche Realität eines Menschen ist die Gesamtheit aller von ihm erfassten Signale (Beobachtungen). Dazu gehört auch die Gesamtheit an möglichen Strategien, welche diesem Menschen aus dessen Sicht zur Bedürfniserfüllung zur Verfügung stehen.
DEF_PERSTRUTH	Definition	13	Die Persönliche Wahrheit ist das eigene Bewertungssystem eines Menschen, um in der persönlichen Realität Orientierung zu finden, welche Handlungsstrategien erfolgreicher als andere zur Erfüllung seiner Bedürfnisse beitragen. Dies umschließt seine Haltungen, Meinungen und Überzeugungen sowie die Einordnung in Kategorien wie z.B. "gut" oder "schädlich", "vertrauenswürdig" oder "verdächtig" sowie "bekannt" oder "fremd".	BewertungsSYSTEM passt nicht zu dem, was wir sagen wollen.	Aufzählungen können greifbarer sein.		16	Die Persönliche Wahrheit eines Menschen ist die Bewertung seiner Beobachtungen. Diese Bewertung dient seiner Orientierung, um zu entscheiden, welche Handlungsstrategien erfolgreicher als andere zur Erfüllung seiner Bedürfnisse beitragen. Dies umschließt seine Haltungen, Meinungen und Überzeugungen sowie die Einordnung in Kategorien wie z.B. "gut" oder "schlecht", „heilsam“ oder „schädlich“, "vertrauenswürdig" oder "verdächtig" sowie "richtig" oder „falsch“.
DEF_ABUCREECO	Definition	14	Reichhaltigkeit-Schaffende Ökonomie ist ein Wirtschaftssystem, welches gezielt Ressourcen- und Zugriffsreichhaltigkeit etabliert.				17	Keine Textänderung
DEF_RES	Definition	15	Eine Ressource ist etwas, das ein Mensch nutzt, um Bedürfnisse zu befriedigen. Ressourcen sind dabei Teil von Handlungsstrategien.				18	Eine Ressource ist etwas, das ein Lebewesen nutzt, um Bedürfnisse zu befriedigen. Ressourcen sind dabei Teil von Handlungsstrategien.
	Example		Beispiele von Ressourcen sind: Materialien, Energie, Werkzeuge, Lebensraum, Information, Wissen, Fertigkeiten, Zeit. Erfüllte Qualitäten des Lebens /Bedürfnisse können ebenfalls Ressourcen sein: Kreativität, Kraft, Leichtigkeit, ...					Keine Textänderung
DEF_RESFASTRENEW	Definition	16	Schnell-erneuerbare Ressourcen sind Ressourcen, die sich in eher kurzer Zeitdauer regenerieren – wie z.B. Sonnenlicht, Holz, Hanf.				19	Keine Textänderung
DEF_RESSLOWRENEW	Definition	17	Langsam-erneuerbare Ressourcen sind Ressourcen, die sich in eher langer Zeitdauer regenerieren – wie z.B. fossile Brennstoffe und Diamanten.				20	Keine Textänderung
DEF_RESNORENEW	Definition	18	Nicht-erneuerbare Ressourcen sind Ressourcen, die keine signifikante Regenerationsrate aufweisen – wie z.B. Metalle.				21	Keine Textänderung
DEF_SCARCITY	Definition	19	Ressourcenknappheit bedeutet, dass eine Ressource nicht in ausreichenden Mengen verfügbar ist, um bzgl. einer bestimmten Strategie Bedürfnisse zu befriedigen.				22	Keine Textänderung
	Example		Knappheit ist offensichtlich, wenn jemand zu wenig zu essen oder zu wenig Platz zum Wohnen hat. Knappheit ist sichtbar, wenn eine Bibliothek unzureichende Informationen bietet oder Ärztinnen und Krankenpfleger in einem Krankenhaus kontinuierlich unter hohem Stress stehen und entkräftet sind. Auch das Gefühl mangelnder Inspiration, Zeit oder mangelndem Einfallsreichtum kann als Knappheit von Ressourcen angesehen werden.					Keine Textänderung
DEF_ABUNDANCE	Definition	20	Ressourcenreichhaltigkeit heißt, dass mehr als genug einer bestimmten Ressource zur Verfügung steht, um bzgl. einer Handlungsstrategie Bedürfnisse zu befriedigen.				23	Keine Textänderung

ID	Typ	order	Text Version 1.0	Kommentare CA intern	Kommentare CA intern als Folge von Feedback	ID_new	order_ new	Text Version 1.1
verschoben						DEF_SOCIALISATION	24	Sozialisation beschreibt den aktiven und passiven Transfer von gesellschaftlichen Werten, Haltungen, Weltansichten, Erfahrungen, Konzepten, Wissen, Fertigkeiten und schließlich Verhaltensmustern von Mensch zu Mensch.
DEF_TECH	Definition		Technologie ist die zweckbestimmte Kombination von Ressourcen – Entwurf, Entwicklung und Nutzung von Methoden und Werkzeugen -, um Bedürfnisse angenehmer (effizienter, schöner, einfacher, usw.) zu befriedigen.				25	Keine Textänderung
DEF_ENV	Definition		Umwelt ist alles, was einen Menschen umgibt - physisch, sozial, mental, spirituell usw.				26	Keine Textänderung
DEF_ENVHOSTILE	Definition		Eine Feindselige Umwelt ist eine Umwelt, welche weder Unterstützung, Fürsorge noch Rat bereitstellt bzw. Unterstützung sogar verweigert oder mehr noch, das Individuum missbraucht oder misshandelt.		Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar.			LÖSCHEN
DEF_ENVSUPPORT	Definition		Eine Unterstützende Umwelt unterstützt einen Menschen so ganzheitlich wie möglich bei der Erfüllung seiner <u>Bedürfnisse</u> .		Konzept „Unterstützende ↔ Feindselige Umwelt“ zu polar.			LÖSCHEN
DEF_BEHAVIOR	Definition		Menschliches Verhalten ist ein Synonym für die Gesamtheit menschlicher Aktivität. Menschliches Verhalten steht immer im Bezug zu einer das Individuum umgebenden Umwelt.				27	Keine Textänderung
DEF_PERCEPTION	Definition		Wahrnehmung ist die Aufnahme von Signalen durch unsere Sinne sowie der Prozess unseres Organismus, diese Signale zu filtern und zu kategorisieren, um sie in ein aus Sicht des Organismus sinnvolles Gesamtbild einzufügen.				28	Keine Textänderung
DEF_TECHTOOL	Definition		Ein Werkzeug ist eine Sache, mit der man etwas tun kann, um einen Zweck zu erfüllen.				29	Keine Textänderung
neu in 1.1				Definition von Wissen fehlt		DEF_KNOWLEDGE	30	Wissen ist die Gesamtheit von bewussten Erfahrungen, Informationen und verfügbaren Handlungsstrategien eines Menschen.
DEF_SATISFACTION	Definition		Zufriedenheit ist ein angenehmer Gemütszustand und erzeugt angenehme Gefühle. Ein Mangel an Zufriedenheit erzeugt hingegen unangenehme Gefühle.		Gemütszustand durch Seins-Zustand ersetzt.		31	Zufriedenheit ist ein angenehmer Seins-Zustand und erzeugt angenehme Gefühle. Ein Mangel an Zufriedenheit erzeugt hingegen unangenehme Gefühle.
DEF_ACCABUNDANCE	Definition		Zugriffsreichhaltigkeit beschreibt die Situation, in der ein Individuum dann sofortigen Zugriff auf Ressourcen hat, wenn sie oder er diese Ressource benötigt.				32	Keine Textänderung