Das schnelle Methodenglossar
für unterwegs

Methoden to go!

Aktivierende Lehrmethoden
Ideen für die Hochschullehre

Institut für konstruktives Arbeiten,
Leben, Lernen
Eva-Maria Schumacher
www.lernen-als-weg.de

ISBN 978-3-9822890-3-8

befähigen statt belehren!

Urheberrechtlich geschützt.

EINSTIEG
WISSEN ANEIGNEN
WISSEN DISKUTIEREN
WISSEN ANWENDEN
ERGEBNISSE SICHERN
AUSSTIEG

AKTIVIERENDE METHODEN

... für die Lehrveranstaltungssitzung (Einstieg, Hauptteil, Ausstieg)

... für Kontakt- und Selbststudium

... für Blockveranstaltungen

... für den Semesterverlauf

Einstieg

1. Analogiegraffiti
2. Antworten-Karussell
3. Aufmerksamkeitswecker
4. Dreieck der Gemeinsamkeiten
5. Elevator Pitch
6. Erwartungsabgleich
7. Fast Networking
8. Freakshow
9. Glückstopf
10. Kugellager/Speeddating
11. Lebendige Statistik
12. Murmelgruppen
13. Netzbild
14. Orientierungsfragen
15. Partnerinterview
16. Placemat
17. Powerpoint-Karaoke
18. Schockmemory light
19. Wiederholungstreppe

Wissen aneignen

1. Archäologiekongress
2. Bienenkorb
3. Gruppenpuzzle
4. Flipped/inverted classroom
5. Kognitive Landkarte
6. Leittextmethode
7. Lernteamcoaching
8. Lerntempoduett
9. Referat/Präsentation
10. Sandwich
11. Stationenlernen

Wissen diskutieren

1. Battle of Theories
2. Debatte
3. Expert/innendiskussion
4. 6-Hüte-Methode
5. Lautsprechermethode
6. Lehrgespräch
7. Open Space
8. Pooldiskussion/fish bowl
9. Posterdiskussion/ brainwriting
10. Pro-Contra-Diskussion
11. Seminar im Seminar
12. Stille Diskussion
13. Think pair share
14. Tempo-Thesen-Runde
15. Viereck
16. World Café

Wissen anwenden

1. Action learning
2. Application Cards
3. Cognitive apprenticeship
4. Echtprojekt
5. Fallstudie
6. Forschendes Lernen
7. Planspiel
8. Problembasiertes Lernen
9. Projektarbeit
10. Rollenspiel
11. Service learning
12. Szenariobasiertes Lernen
13. Tagungssimulation
14. Zukunftswerkstatt

Ergebnisse sichern

1. Lehrgespräch
2. Lernspaziergang
3. Lerntagebuch
4. Mindmap
5. Metaplan
6. One Minute Paper
7. Posterpräsentation
8. Scrabble
9. Strukturlegetechnik
10. Vernissage
11. Was ist klar/unklar?
12. Zusammenfassendes Glossar

Ausstieg

1. Aha-Effekt
2. Blitzlicht
3. Cliffhanger
4. Ein-Antwort-Zusammenfassung
5. Fünf-Finger-Feedback
6. Impulssätze
7. Memory
8. Prüfungsfragen
9. Quiz
10. Scrabble
11. Spickzettel
12. Stimmungsbarometer
13. Zettelfeedback

Einstieg

AKTIVIERENDE LEHRMETHODEN

Wohin geht die Reise?

ZIELE:

Kennenlernen, Erwartungsabgleich,
Neugierde wecken, Orientieren,
Einstieg ins Thema, Vorwissen erheben,
Wiederholen...

Was war nochmal???
Vom (wieder) Reinkommen.

DIE METHODEN

1. Analogiegraffiti, 2. Antworten-Karussell, 3. Aufmerksamkeitswecker, 4. Dreieck der Gemeinsamkeiten, 5. Elevator Pitch, 6. Erwartungsabgleich, 7. Fast Networking, 8. Freakshow, 9. Glückstopf, 10. Kugellager/Speeddating, 11. Lebendige Statistik, 12. Murmelgruppen, 13. Netzbild, 14. Orientierungsfragen, 15. Partnerinterview, 16. Placemat, 17. Powerpoint-Karaoke, 18. Schockmemory light, 19. Wiederholungstreppe

IDEE: Eine Methode als Ritual für Einstieg und Ausstieg

DIE METHODEN NACH ZIELEN

KENNENLERNEN: Dreieck der Gemeinsamkeiten, Erwartungs-abgleich, Fast Networking, Freakshow, Lebendige Statistik, Netzbild, Partnerinterview
INS THEMA KOMMEN: Analogie-Graffiti (Kognitive Landkarte), Aufmerksamkeitswecker, Placemat
WIEDERHOLEN: Antworten-Karussell, Elevator Pitch, Glückstopf, Kugellager, Murmelrunde, Powerpoint-Karaoke, Schockmemory light, Orientierungsfragen, Quiz (siehe Ausstieg), Wiederholungstreppe

1. ANALOGIE-GRAFFITI

Auf ein Plakat oder eine Tafel wird ein Kernbegriff geschrieben. Die Lernenden sollen nun zu jedem Buchstaben einen Begriff suchen, den sie mit dem Kernbegriff in Verbindung bringen. Diese werden dann visualisiert und erheben so das Vorwissen oder Fragen.

3. ANTWORTENKARUSSELL

Der Lehrende gibt eine Aufgabe oder stellt eine Frage in den Raum und jede/r gibt dazu ein Statement ab.
Die Idee dahinter: Je früher Lernende sprechen, desto eher entsteht eine Gesprächskultur. Bei großen Gruppen vorher Zweier-Murmelgruppen bilden und dann das Ergebnis der Murmelgruppe abfragen.

3. AUFMERKSAMKEITSWECKER

Aufmerksamkeitswecker wie Beispiele, Zitate, Filmsequenzen, widersprüchliche Aussagen, Thesen oder Provokationen werden zum Einstieg eingesetzt um Neugierde zu wecken und um ins Thema zu führen. Dabei sind Berufswelt- und Lebensweltbezüge besonders geeignet. Zum Ausstieg sollte der Aufmerksamkeitswecker wieder aufgegriffen und als Fazit didaktisch rückbindend eingesetzt werden.

4. DREIECK DER GEMEINSAMKEITEN

Jeweils drei Lernende finden sich zu Kleingruppen zusammen und erhalten ein Flipchart sowie drei Stifte. Darauf malen sie ein Dreieck und an die Ecken schreiben sie jeweils ihren Namen. Dann schreiben sie ihre Gemeinsamkeiten, die sie durch eine Unterhaltung herausfinden, an die jeweiligen Seiten oder in die Mitte des Dreiecks, wenn alle diese Gemeinsamkeit teilen. Die gemeinsame Verbindung aller drei kann einen inhaltlichen Bezug haben. Nach einer vorgegebenen Zeit stellt jeder einen anderen aus der Gruppe dem Plenum vor.

5. ELEVATOR PITCH

Ein Kurzbericht wird gegeben, der nicht länger als eine Fahrstuhlfahrt (elevator) dauern darf. Die Lernenden müssen innerhalb einer halben Minute eine Zusammenfassung erstellen. (Stellen Sie sich vor, Sie treffen Ihre Chefin und sie fragt, wie das Projekt läuft. Sie haben zwei Stockwerke Zeit zu berichten.)

6. ERWARTUNGSABGLEICH

Der Erwartungsabgleich ist statt einer klassischen Erwartungs-abfrage ein gemeinsamer Aushandlungsprozess, wo allen klar wird, dass sie Teil des Lernprozesses sind und Verantwortung haben.

7. FAST NETWORKING

In Form von Mini-Interviews fragen sich die Studierenden in Kleingruppen das Wissen untereinander ab. Anschließend verdichten sie ihre Ergebnisse und visualisieren sie auf Plakaten, um sie dann im Plenum zu präsentieren.

8. FREAKSHOW

Kennenlernmethode: Der Lehrende gibt drei Satzfragmente vor, die die Studierenden der Reihe nach beantworten und sich so kennen lernen: 1. Ich heiße ..., 2. Ich studiere dieses Fach, weil ... (oder andere themenbezogene Fragen) und 3. Ich bin der/die einzige im Raum, der/die ... (Dinge wie z. B. ich bin der einzige, der schon einmal auf dem Mount Cook in Neuseeland war“).

9. GLÜCKSTOPF

Das zu bearbeitende Sachgebiet wird genannt. Die Großgruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt. Die Kleingruppen suchen pro Gruppenmitglied einen Schlüsselbegriff zum Sachgebiet und schreiben diese auf Karten. Die Karten werden verdeckt an die nächste Gruppe weitergereicht. Jedes Mitglied dieser Gruppe zieht eine der Karten und erläutert den gezogenen Begriff. Der Rest der Gruppe hört zu, ergänzt, korrigiert und/oder stellt Fragen.

10. KUGELLAGER/SPEEDDATING

Alle Lernenden setzten sich in einem Innen- und Außenstuhlkreis jeweils zu zweit gegenüber. Nun wird zu einer bestimmten Aufgabe/Frage zu zweit gearbeitet. Nach wenigen Minuten setzt sich der Außenkreis einen Stuhl weiter, so dass neue Zweierteams entstehen. Im Hörsaal sprechen Personen der 1./2., 3./4. Reihe etc.

11. LEBENDIGE STATISTIK

Der Lehrende stellt der Gruppe Fragen zu Herkunft, Meinungen, Vorerfahrung o. ä. Die Gruppe positioniert sich dann im Raum nach den vorgegebenen Positionen (etwa pro/kontra, Nord/Süd/West/Ost) und kommt so ins Gespräch, z. B. durch Statements oder Kurzinterviews. Im Hörsaal findet die Positionierung durch Handheben statt.

12. MURMELGRUPPEN

Je zwei Personen diskutieren über eine Frage oder formulieren eine Frage und geben das Ergebnis ins Plenum zurück. Bei großen Gruppen werden Dreiergruppen gebildet und die Ergebnisse werden nur exemplarisch abgerufen.

13. NETZBILD

Auf einer Moderationswand werden alle Namen in einem Kreis aufgeschrieben. Nun treffen sich immer zwei Personen, lernen sich kennen und diskutieren eine thematische Frage. Das Ergebnis dieser Frage wird nun auf die Moderationswand visualisiert, indem eine Verbindung zwischen den zwei Namen gezogen wird das Ergebnis als Symbol visualisiert.

14. ORIENTIERUNGSFRAGEN

Zum Einstieg formulieren Lehrende eine Reihe von Fragen, die als Set den Inhalt der Veranstaltung abdecken. Die gibt er/sie den unvorbereiteten Lernenden – entweder via ILIAs vorab oder als Ausdruck in der ersten Sitzung. Die Antworten sind also teilweise geraten oder basieren auf ‚Gefühlen' – unmittelbar danach besprechen die Lehrenden die Antworten kurz und machen dann im Verlauf der Vorlesung immer wieder Querverweise darauf.

15. PARTNERINTERVIEW

Zum Kennen lernen interviewen sich jeweils zwei Personen gegenseitig und stellen dann den jeweils anderen im Plenum kurz vor.

16. PLACEMAT

Dreier- oder Vierergruppen diskutieren eine Arbeitsfrage, indem sie zunächst individuell auf einem Abschnitt eines Arbeitsblattes die eigenen Gedanken niederschreiben, bevor sie diese mit der Gruppe diskutieren und ein gemeinsames Arbeitsergebnis abstimmen. Dieses wird im Gruppenfeld, das in der Mitte des Plakates eingezeichnet ist, aufgeschrieben. Dieses Ergebnis wird dann im Plenum vorgestellt.

17. POWERPOINT-KARAOKE

Die Lernenden sollen eine Powerpoint-Folie der letzten Sitzung oder zu einem unbekannten Thema spontan als Einstieg in die Wissensvermittlung erklären und kommentieren. Alternativ sollen zu einem Begriff auf einer Karteikarte eine Stehgreifrede bzw. spontaner Kurzvortrag gehalten werden.

18. SCHOCKMEMORY LIGHT

Der Lehrende schreibt am Ende der Sitzung die fünf wichtigsten Begriffe auf Karteikarten oder lässt die Lernenden die fünf wichtigsten Begriffe formulieren. Zu Beginn der nächsten Sitzung werden die Karten verteilt und die Lernenden sollen je einen Begriff kurz erklären.
Schockmemory light: Die Lernenden können bei ihren Nachbarn nachfragen oder in den Unterlagen schauen. Die Inhalte werden dann gemeinsam in einem Lehrgespräch zusammengefasst.

19. WIEDERHOLUNGSTREPPE

Der Lehrende zeichnet an der Tafel o. a. eine Treppe auf. Die Lernenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jeder Gruppe wird ein farbiger Magnet zugeordnet. Fragen zur Lehre werden den jeweiligen Gruppen gestellt. Nach korrekter Antwort wandert der Magnet eine Treppenstufe höher. Bei falscher Antwort rückt der Magnet eine Treppenstufe zurück. Die Gruppe, die die Treppe als erste erklommen hat, gewinnt das Spiel.

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

Wissen aneignen

AKTIVIERENDE LEHRMETHODEN

Vom Wissen
zum Verstehen
zum Können

ZIELE:

Texte lesen, Fragen stellen,
Präsentieren, Erklären,
Kooperativ lernen...

Mitwisser werden!

1. ARCHÄOLOGIE-KONGRESS

Studierendengruppen erhalten einen zerschnittenen Text und sollen diesen wieder zusammensetzen. Im Anschluss werden die Lösungen verglichen und diskutiert.

BIENENKORB

Eine Gruppe wird für etwa 10 bis 15 Minuten in Untergruppen (je nach Gruppengröße in Untergruppen von drei bis sechs Personen) aufgeteilt, um ein Problem, eine Aufgabe zu diskutieren, zu lösen. Jede Untergruppe bestimmt eine Person, die anschließend die Ergebnisse der Gesamtgruppe vorträgt.

3. GRUPPENPUZZLE

Es werden Kleingruppen gebildet, die sich für je ein Expert/innenthema entscheiden. Die ExpertInnengruppen erhalten Literaturhinweise und Material, erarbeiten sich das Thema und besprechen im Anschluss die Art der Vermittlung in den Kleingruppen. Die Expert/Innen gehen in ihre Kleingruppe zurück und vermitteln alle parallel den erarbeiteten Inhalt. Im Anschluss gibt es eine weiterführende Diskussion oder Anwendung des Themas an einem Fallbeispiel im Plenum.

4. FLIPPED CLASSROOM

„Umgedrehter Unterricht“ vertauscht die Phasen der Wissensvermittlung und -anwendung, indem Lernende sich im Selbststudium den Stoff selbst durch Texte oder Lernvideos anwenden. In der Lehrveranstaltung selbst wird dann das Wissen diskutiert oder geübt. Die Wissensvermittlung findet also nicht in der Präsenzlehre statt.

5. KOGNITIVE LANDKARTE

Durch die Visualisierung von Wissensgebieten, etwa durch Concept map, Advanced Organizer oder Mindmap wird ein Thema in verschiedenen Strukturierungsweisen anschaulich dargestellt und unterstützt so den Wissenserwerb und das Verständnis für Zusammenhänge und Bezüge.

6. LEITTEXTMETHODE

Die Studierenden erhalten Texte mit Leitfragen und Quellenhinweisen, deren Inhalt sie sich selbstständig erarbeiten. Im Anschluss werden die Ergebnisse präsentiert und die Studierenden erhalten ein Feedback durch den Lehrenden oder die anderen Lernenden.

7. LERNTEAMCOACHING

Die Lernenden werden in Gruppen eingeteilt. Zunächst erarbeitet jede/r durch einen vorgegebenen Lerntext die Inhalte und bearbeitet die Fragen und Aufgaben individuell. Beim Teamlernen werden die Ergebnisse zusammengebracht und Unklares gemeinsam gelöst. Beim Lernteamcoaching trifft sich die Gruppe mit dem Lehrenden, dem jetzt als Lerncoach die Ergebnisse und noch offenen Fragen präsentiert werden. Im Lehrgespräch erarbeitet der Lerncoach gemeinsam mit den Studierenden die Antworten.

8. LERNTEMPODUETT

Zwei Texte werden in zwei Gruppen verteilt. Alle lesen gleichzeitig und machen sich Notizen, um ihren Teil gleich einem Mitlernenden erklären zu können. Wer fertig ist, signalisiert dies nonverbal bis jemand mit dem anderen Text sich anschließt. Beide arbeiten zusammen und erklären sich gegenseitig ihren Text, dann werden die Texte ausgetauscht und vertiefend gelesen. Im Anschluss findet im Plenum eine Diskussion statt.

9. REFERAT/PRÄSENTATION

Ein bestimmtes Thema wird von einer Einzelperson oder von Gruppen erarbeitet, vorbereitet und anschließend mit Hilfe verschiedener Medien und Methoden (Powerpoint, Poster) vor dem Plenum präsentiert. Während ein Referat häufig auf einem Thesenpapier aufbaut, beinhaltet eine Präsentation immer auch einen Medieneinsatz.

10. SANDWICH

Der Lehrende deutet kurz eine Aufgabenstellung an und bittet die Lernenden, über Ansätze einer Lösung nachzudenken oder darüber, welche Methoden etc. angewendet werden könnten. Die Ideen der Lernenden ruft der Lehrende ab (Boden). Der Lehrende erklärt dann die Theorien, Berechnungen, Hintergrundinformationen, Schritte etc., die zur Lösung des Falls notwendig sind (Belag). Im Anschluss sollen die Lernenden das erworbene Wissen anwenden (Deckel).

11. STATIONENLERNEN

Lehrende oder Lernende gestalten Lernstationen, die verschiedene Lernzielebenen (Wissen aneignen, anwenden etc.) integrieren. Studierende gehen nun durch die Stationen und bearbeiten die Aufgaben und Übungen. Die Lernzielkontrolle findet entweder durch eine Musterlösung oder durch ein Abschlussplenum statt.

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

Wissen diskutieren

AKTIVIERENDE LEHRMETHODEN

Denkst Du noch
oder sprichst Du schon?

ZIELE:

Verständnisfragen klären, Perspektiven einnehmen, argumentieren, abwägen, vergleichen, kritisch betrachten, wissenschaftlich und fair debattieren lernen...

Stillaktive vor!

6. BATTLE OF THEORIES

Die Lernendenteams erhalten die Aufgabe, eine eigene und eine gegnerische Theorie inhaltlich vorzubereiten. Zwei Teams treten in einem „battle“ gegeneinander an. Ein Sprecher eröffnet die Sitzung mit einem Kurzstatement. Das anschließende Battle dauert ca. 15 Min. Im Anschluss stimmt das Publikum und eine Jury darüber ab, welche Theorie am überzeugendsten war.

3. DEBATTE

In einem Halbkreis stehen verschiedene Stühle. Lernende bekommen Rollenkarten und können sich kurz in ihre Rolle hineinversetzen. Wie in einer Talkshow werden nun zu einem gewissen Thema Argumente vorgetragen. Ein zuvor bestimmter Moderator führt durch die Debatte und achtet darauf, dass die Teilnehmer sich aussprechen lassen und dass jeder seine Argumente vorbringen kann.

3. EXPERT/INNENDISKUSSION

Expert/innen aus Organisationen, Firmen etc., die über ein bestimmtes Thema mit den Lernenden diskutieren, werden eingeladen. Alternativ können auch Lernende aus verschiedenen Bereichen als Expert/innen eingeladen werden, die dann miteinander diskutieren.

4. 6-HÜTE-METHODE

Zu einem geeigneten Thema werden sechs Perspektiven/ Positionen eingenommen und diskutiert. Diese können im Laufe der Zeit auch getauscht werden: Neutrale Position (weißer Hut), subjektiv/emotional (rot), negativ (schwarz), positiv (gelb), innovativ (grün), moderierend (blau).

5. LAUTSPRECHERMETHODE

Nach einer ersten Vorlesungsphase erhalten die Lernenden den Auftrag, Fragen zum Inhalt auf Zettel zu schreiben und an die vorab ausgewählten Lead-Learner (Lautsprecher) weiter zu reichen. Die Lautsprecher stellen dann stellvertretend für die Kommilitonen die Fragen. Die restlichen Fragen werden auch am Ende der Vorlesung eingesammelt und werden als Wiederholung in der nächsten Vorlesung aufgegriffen.

6. LEHRGESPRÄCH

Beim Lehrgespräch gibt es im Unterschied zur Diskussion eine stärkere Lernzielorientierung und Fokussierung auf den Lehrenden. Die Hauptaufgabe liegt bei den aktivierenden Fragen durch den Lehrenden. Zunächst kann in einer Murmelgruppe diskutiert werden, bevor Beiträge ins Plenum fließen.

7. OPEN SPACE

Die Lernenden benennen Unterthemen und Arbeitsanliegen zum Hauptthema und heften diese an eine Anschlagtafel an. Jeder Lernende entscheidet sich für ein Thema, das in einer Gruppe bearbeitet und dann dokumentiert wird. Weitere Themen werden danach in neuen Gruppen bearbeitet oder vertieft.

8. POOLDISKUSSION/FISHBOWL

Gruppen werden eingeteilt und erarbeiten sich über Texte ausgewählte Konzepte oder Theorien. Im Anschluss treffen sich alle, um die Pooldiskussion durchzuführen. Dazu wird ein Innenkreis aufgebaut mit einem Stuhl für jede Theorie. Der Lehrende moderiert die Diskussion mit den Stellvertreter/innen der Theorien. Ein Wechsel der Stellvertreter/innen ist erwünscht und wird manchmal auch vorgegeben.

9. POSTERDISKUSSION

Auf Plakate wird je eine Fragestellung oder Aussage aufgeschrieben. Die Lernenden verteilen sich an die Plakate, diskutieren das Thema und schreiben ihre Ideen und Anmerkungen dazu auf. In weiteren Schritten können die Gruppen wechseln und weitere Plakate ergänzen.

10. PRO-KONTRA-DISKUSSION

Die Lernenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe stellt die Pro-Gruppe dar, eine die Kontra-Gruppe. Die Gruppen bekommen Zeit, sich Argumente auszudenken. Anschließend sollen sie über das Thema mit Hilfe der Argumente diskutieren.
Ein Rollenwechsel von Pro nach Contra ist nach einer gewissen Zeit sinnvoll.

11. SEMINAR IM SEMINAR

In einem großen Seminar wird extra ein Diskussionstisch eingerichtet. Jede Woche sitzen andere Studierende dort, um über den Text zu diskutieren, bzw. an dem Thema zu arbeiten. Andere Studierende hören zu, können aber auch Fragen einbringen.

12. STILLE DISKUSSION

Ein Frage oder These wird auf ein Plakat geschrieben. Die Lernenden schreiben ihre Beiträge auf und dürfen nicht sprechen! Die Beiträge sollen sich schriftlich aufeinander beziehen. Im Anschluss werden wichtige Punkte herausgegriffen und ein Fazit gezogen.

13. THINK PAIR SHARE

Der Lehrende gibt eine Frage oder Aufgabe ins Plenum. Die Lernenden denken zunächst selbst darüber nach, tauschen sich dann paarweise aus und vergleichen Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Im dritten Schritt werden einige der Beiträge im Plenum vorgestellt.

14. TEMPO-THESEN-RUNDE

Der Lehrende bereitet Karteikarten mit Thesen vor, gerne auch gewagte Thesen. Diese Thesen werden unter den Lernenden verteilt und jeder Lernende muss zu seiner These als Einstieg in die Diskussion kurz Stellung beziehen.

15. VIERECK

Nach einem Vortrag oder Referat werden auf vier Plakaten Thesen, Fragen oder Impulse zum Thema aufgeschrieben und schreibend diskutiert. Die Lernenden verteilen sich auf die Plakate und wechseln von Zeit zu Zeit. Am Ende werden die Ergebnisse im Plenum zusammengefasst.

16. WORLD CAFÉ

Drei Plakate mit jeweils drei Fragen werden in drei Runden von immer neu gemischten Gruppen parallel bearbeitet. Dabei lernen sich alle kennen und arbeiten gleichzeitig inhaltlich. Im Anschluss werden die visualisierten Ergebnisse im Plenum zusammenfassend präsentiert.

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

Wissen anwenden

AKTIVIERENDE LEHRMETHODEN

Vom Wissen
zum Handeln
zur Kompetenz

ZIELE:

Umsetzen, üben, in Projekten arbeiten, transferieren, situieren, Probleme lösen, Neues entwickeln, Forschendes Lernen...

Die Kunst der situierten Didaktik

1. ACTION LEARNING

Vier bis acht Lernende mit verschiedenen Kompetenzen und Hintergründen setzen sich zusammen und bearbeiten ein Problem. Jeder ist für seinen eigenen Lernerfolg sowie für den der Gruppe verantwortlich. Im Anschluss wird das Ergebnis extern bewertet und der Lernprozess gemeinsam reflektiert.

APPLICATION CARDS

Lehrende beschriften Karteikarten auf einer Seite mit Theorien, Fachtermini oder anderen Stichworten. Die Lernenden tragen dann eine konkrete Anwendung (z. B. Alltagsbezug oder konkretes Beispiel) auf der anderen Seite ein.

3. COGNITIVE APPRENTICESHIP

Lehrende zeigen praktisch wie Lernende eine Aufgabe lösen können (Modeling). Sie werden mit einer Aufgabe betraut und sollen sie selbständig bewältigen. Die Lehrenden bauen ein Gerüst und helfen bei Fragen (Scaffolding). Die Lernenden bringen ihr Wissen dann zur Sprache (Articulation). Danach wird die Problemlösung mit der anderer Lernender verglichen (Reflection). Die Lernenden sind nun in der Lage, eine eigene Aufgabe, wie medizinische Vorgänge oder Forschungsvorhaben, zu bearbeiten (Exploration).

4. ECHTPROJEKT

Lernende bearbeiten Projektaufträge, die aus beruflichen oder gesellschaftlichen Zusammenhängen kommen. Dazu werden Projektgruppen gebildet, die die Aufgabenstellung und Zielvereinbarung konkretisieren und eine Projektplanung erstellen. Die Arbeit wird in verschiedenen Projektteams mit Reviews und einer Ergebnispräsentation durchgeführt. Ein Echtprojekt zeichnet sich durch reale Auftraggeber aus, die auf der Suche nach Lösungen sind.

5. FALLSTUDIE/CASE STUDY

Ein Fall ist eine möglichst wirklichkeitsgetreue Beschreibung eines Problems. Dazu gehören Fakten, Meinungen und Erwartungen, die die Entscheidungssituation beeinflussen. Der Fall wird einzeln oder in Gruppen nach vereinbarten Gesichtspunkten beurteilt und konkrete Maßnahmen zur Lösung des Falls entwickelt.

6. FORSCHENDES LERNEN

Die Lernenden bearbeiten eine Fragestellung mit Mitteln des wissenschaftlichen Arbeitens und Forschens. So erlernen sie beispielsweise in kleinen Forschungsexperimenten wie Forschung geht und was bei einem Forschungsprozess – von der Fragestellung bis zur Präsentation/Veröffentlichung – wichtig ist. Zudem ist es eine wichtige Vorbereitung auf die Abschlussarbeit.

7. PLANSPIEL

Ein Planspiel setzt sich aus mehreren Gruppen zusammen, die mit- und gegeneinander nach einem vorher festgelegten Plan und definierten Rollen spielen, um ein Problem aus verschiedenen Perspektiven zu begreifen/nach Lösungen zu suchen. Jede Gruppe vertritt dabei eine Abteilung/Einrichtung und entwickelt eine Strategie nach vorgegebenen Daten.

8. PROBLEMBASIERTES LERNEN

Ein Problem/Fall wird vom Lehrenden konstruiert oder ausgewählt. Gruppen bearbeiten das Problem im sog. Siebensprung: Klärung von Verständnisfragen, Definition des Problems, Sammlung von Hypothesen und Ideen, Ordnung von Hypothesen und Ideen, Formulierung von Lernzielen, Erarbeitung der Lerninhalte, Synthese und Diskussion der Inhalte, Reflexion des Lern- und Gruppenprozesses.

9. PROJEKTARBEIT

Die Lernenden finden sich in Gruppen zusammen und beschäftigen sich über einen vorgegebenen Zeitraum mit einem Thema und bearbeiten es selbstständig. Die Lehrenden begleiten die Projektarbeit mit mehr oder weniger Unterstützung. Zum Schluss werden die Ergebnisse präsentiert und bewertet.

10. ROLLENSPIEL

Studierende agieren aus der Perspektive einer bestimmten Person oder Gruppe heraus. Zunächst wird die Gruppe eingestimmt und mit dem Problem konfrontiert. Teilnehmer/innen werden ausgesucht. Der Szenenaufbau wird dargelegt, wobei die Zuschauenden Beobachtungsaufgaben erhalten. Das Rollenspiel wird durchgeführt und im Anschluss reflektiert und abstrahiert.

11. SERVICE LEARNING

In einer Lehrveranstaltung werden verschiedene Themen behandelt. Dieses Wissen soll in der Praxis zur Anwendung kommen. Dazu werden Kooperationspartner außerhalb der Hochschule gesucht, die Unterstützung brauchen und Studierenden die Gelegenheit geben, ihr Wissen in die Praxis zu transferieren.

12. SZENARIOBASIERTES LERNEN

Lernende agieren in einer virtuellen Organisation und wenden anhand situierter Sachverhalte Wissen situationsangemessen an. In Rollenspielen mit externen Rollenspielern, die Mitglieder der virtuellen Organisation sind, werden entwickelte Lösungen und Handlungsstrategien erprobt. Die Ereignisse der Organisation schreiten fort und die Lernenden müssen das Wissen der Situation und Beteiligten angemessen anwenden.

13. TAGUNGSSIMULATION

In der Zukunftswerkstatt werden neue Ideen und Lösungen in drei Phasen erarbeitet. In der Kritikphase sollen alle ihren Unmut zu dem Problem äußern. Die Beschwerden und negativen Äußerungen werden auf Karteikarten festgehalten. In der Phantasiephase werden Visionen und Utopien beschrieben. In dieser Phase geht es noch nicht darum, Lösungen zu finden. In der Verwirklichungsphase werden die beiden ersten Phasen verknüpft. Es werden Lösungen und Ideen entwickelt und Maßnahmen und Schritte definiert.

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

Ergebnisse sichern

AKTIVIERENDE LEHRMETHODEN

Das war ja ganz interessant. Aber - wo stehen wir jetzt eigentlich?

ZIELE:

Fazit, Quintessenz, Präsentation von Arbeitsergebnissen, Zusammenfassung von Diskussionen, Wichtiges ...

Für den Pessimisten ist alles Mist. Der Optimist sucht, ob im Mist noch was zu finden ist.

1. LEHRGESPRÄCH

Beim Lehrgespräch gibt es im Unterschied zur Diskussion eine stärkere Lernzielorientierung und Fokussierung auf den Lehrenden. Die Kunst liegt hier bei den aktivierenden Fragen durch den Lehrenden. Um möglichst viele zu beteiligen, bietet es sich an, die Frage zunächst in einer Murmelgruppe besprechen zu lassen, bevor die Beiträge ins Plenum fließen.

LERNSPAZIERGANG

Visualisierte Ergebnisse aus der bisherigen Lehrveranstaltung werden im Raum aufgehängt. Die Lernenden erhalten entweder den Impuls, wichtige Punkte nochmals für sich einzusammeln oder sie erhalten als Lernzielkontrolle ein Blatt mit Fragen, die es zu lösen gilt. Im Anschluss gibt es ein noch ein Fazit im Plenum.

3. LERNTAGEBUCH

Im Lerntagebuch werden wichtige Inhalte und Erkenntnisse zum Lern- und Arbeitsprozess notiert. Im Lernportfolio werden darüber hinaus weitere Arbeitsergebnisse eingefügt. Sie sind entweder frei zu gestalten oder die Lehrenden geben Aufgaben und Impulsfragen zum „Was und Wie“ vor. Zumeist gibt es eine Feedbackschleife, in der Lerntagebücher mit Lehrenden oder Lernenden besprochen werden. Sie dienen auch als Leistungsnachweis.

4. MINDMAP

Während einer Sitzung oder Diskussion wird parallel oder abschließend ein Mindmap mit den wichtigsten Aspekten/ Ergebnissen visualisiert. In der Mitte steht das Thema und anhand von vorgegebenen Kategorien werden die Ergebnisse einsortiert.

5. METAPLAN

Diese Methode kommt aus der Moderation und unterstützt Gruppen bei der Bearbeitung von Fragen und Problemen durch die sog. Kartenabfrage. Eine Problemfrage wird der Gruppe präsentiert, die zunächst ihre Antworten auf Karteikarten schreibt. Anschließend werden die Karteikarten auf einer Moderationswand gesammelt und dann nach Kriterien geclustert.

6. ONE MINUTE PAPER

Der/die Lehrende teilt Fragebögen aus, die die Lernenden kurz beantworten.
Variante: Die Lernenden schreiben auf einen Zettel kurz die wichtigsten Erkenntnisse aus der letzten Lehr/Lernsequenz auf.

7. POSTERPRÄSENTATION

Lernende erarbeiten zu einem erlernten Inhalt ein Poster, das im Plenum als Vernissage präsentiert und diskutiert wird. Poster können als Ergebnis einer Gruppenarbeit oder Projekt-arbeit auch als Leistungsnachweis zum Einsatz kommen.

8. SCRABBLE/KOGNITIVE LANDKARTE/ GRAPHIC RECORDING

Auf ein Plakat wird ein zentraler Begriff senkrecht geschrieben. Die Lernenden nennen nun Begriffe zu diesem Ankerbegriff, die waagerecht in den Begriff wie bei einem Kreuzworträtsel eingetragen werden. Das Scrabble oder andere kognitive Landkarten werden auch zur Erhebung des Vorwissens oder zum Fazit ziehen genutzt. Beim Graphic Recording werden die gesamten Lern- und Diskussionsprozesse parallel graphisch dargestellt und dokumentiert.

9. STRUKTURLEGETECHNIK

Ankerbegriffe werden auf Karten geschrieben. Die Lernenden bekommen die Aufgabe, die Begriffskarten in eine Struktur zu legen, die Zusammenhänge verdeutlicht, Ober- und Unterbegriffe trennt oder einen Prozessablauf zeigt.

10. VERNISSAGE

Nach einer Gruppenarbeitsphase werden die Ergebnisse auf Postern festgehalten und im Raum aufgehängt. An jedem Poster steht ein Mitglied der jeweiligen Gruppe. Alle anderen schauen sich die Ergebnisse wie bei einer Vernissage an, stellen Fragen oder diskutieren die Ergebnisse.

11. WAS IST KLAR/UNKLAR?

Zum Ende einer Lerneinheit, Diskussion oder auch einer Lehrveranstaltung wird eine Abfrage gemacht, was klar geworden ist und was noch unklar ist. Unklares wird dann direkt aufgegriffen und erklärt oder kann als Einstieg zur nächsten Stunde genutzt werden.

12. ZUSAMMENFASSENDES GLOSSAR

Als Zusammenfassung werden an die Lernenden Theorien, Begriffe oder Themen verteilt, die in Form eines Glossars im laufenden Semester erstellt und dann zusammengeführt werden können, auch beispielsweise in Form eines Wikis.

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

Ausstieg

AKTIVIERENDE LEHRMETHODEN

Von wegen
keine Zeit mehr...

ZIELE:

Fazit, Lernzielkontrolle,
Zusammenfassung, Wiederholung,
Feedback (vgl. Ergebnisse sichern) ...

... einen merK-würdigen Abschluss finden!

DIE METHODEN

1. Aha-Effekt, 2. Blitzlicht, 3. Cliffhanger, 4. Ein-Antwort-Zusammenfassung, 5. Fünf-Finger-Feedback, 6. Impulssätze, 7. Memory, 8. Prüfungsfragen, 9. Quiz, 10. Scrabble, 11. Spickzettel, 12. Stimmungsbarometer, 13 Zettelfeedback

Diese Methoden eignen sich auch anderswo.

DIE METHODEN NACH ZIELEN

FAZIT: Aha-Effekt, Bezug zum Aufmerksamkeitswecker (s. Einstieg), Blitzlicht, Ein-Wort-Zusammenfassung, Scrabble
LERNZIELKONTROLLE: Impulssätze, Memory, Prüfungsfragen, Quiz, Spickzettel
FEEDBACK: Fünf-Finger-Feedback, Stimmungsbarometer/ Punktabfrage, Zettelfeedback
AUSBLICK: Aha-Effekt und Frage (für‘s Selbststudium), Cliffhanger

1. AHA-EFFEKT

Zum Ausstieg halten die Lernenden schriftlich das Wichtigste zur Sitzung in Form eines Aha-Effektes und einer Frage fest. Diese Ergebnisse können exemplarisch im Plenum vorgestellt werden oder zum Einstieg ins Selbststudium dienen.

BLITZLICHT

Der Lehrende gibt eine Frage in das Plenum und die Studierenden können dazu Antworten, Assoziationen äußern. Enthaltungen sind explizit erlaubt.

3. CLIFFHANGER

Ähnlich wie bei der TV-Serie „Lindenstraße“ wird zum Ende der Sitzung ein Spannungsbogen zur nächsten Sitzung in Form einer Frage, Ankündigung o. ä. aufgebaut.

4. EIN-WORT-ZUSAMMENFASSUNG

Zusammenfassung einer Theorie, eines Themas oder Konzeptes in einem vorgegebenen Umfang. Besonders gut eignen sich Vorgaben wie „ein Adjektiv“, „ein Symbol“ oder „ein Satz“.

5. FÜNF-FINGER-FEEDBACK

Jeder Lernende soll eine Rückmeldung zur Lehrveranstaltung schriftlich oder mündlich mit Hilfe der fünf Finger geben. Dabei hat jeder Finger eine Bedeutung: Daumen (Das fand ich super!), Zeigefinger (Das nehme ich mit!), Mittelfinger (Das hat mir gestunken!), Ringfinger (So war es für mich!), Kleiner Finger (Das kam mir zu kurz!).

6. IMPULSSÄTZE

Der Lehrende schreibt Impulssätze oder Satzanfänge zu einem Thema an die Tafel, die die Lernenden entweder mündlich, in Murmelgruppen oder schriftlich auf Karteikarten beantworten und anschließend vorstellen.

7. MEMORY

Wie in einem Memory-Spiel werden Begriffe verdeckt mit den dazugehörigen Definitionen auf Karteikarten geschrieben. Die Lernenden drehen abwechselnd ein Kärtchen um und müssen dazu den passenden Begriff/Definition finden.

8. PRÜFUNGSFRAGEN FORMULIEREN/BEANTWORTEN

Nach einer Sitzung werden die Lernenden aufgefordert, eine mögliche Prüfungsfrage aufzuschreiben. Dann tauschen sie diese mit einem anderen Lernenden aus und versuchen diese zu beantworten. Im Anschluss werden zwei bis drei Fragen und Antworten im Plenum besprochen. Der Rest kann als Einstieg für die nächste Sitzung dienen.

9. QUIZ

Der/die Lehrende oder Lernende bereiten Fragen vor, die die Lernenden beantworten müssen. Die Fragen sind offen zu beantworten oder es gibt verschiedene Antwortmöglichkeiten. In großen Gruppen werden Lernzielfragen über Feedbacksysteme wie etwa Clicker in der laufenden Lehrveranstaltung oder am Ende als Lernzielkontrolle eingesetzt.

10. SCRABBLE

Auf ein Plakat wird ein zentraler Begriff senkrecht geschrieben. Die Lernenden benennen nun Begriffe zu diesem Ankerbegriff, die waagerecht in den Begriff wie bei einem Scrabble oder Kreuzworträtsel eingetragen werden.

11. SPICKZETTEL

Am Ende der Veranstaltung sollen die Lernenden einen Spickzettel erstellen. Dieser hat den Zweck, dass Wichtiges aufgeschrieben wird und dadurch so gut behalten wird, dass der Spickzettel nicht zum Einsatz kommt.

12. STIMMUNGSBAROMETER

Auf einer visualisierten Zielscheibe oder Matrix werden Fragen zum Thema, Vortragstempo etc. gestellt. Alle Lernenden enthalten entsprechend je einen Punkt zu jedem Thema und sollen diese aufkleben. Je nach Zielgenauigkeit weiter innen oder außen.

13. ZETTELFEEDBACK

Zum Abschluss einer Lehrveranstaltung schreiben Lernende Rückmeldungen auf einen Zettel. Diese können Wünsche und Anregungen beinhalten, etwa was wiederholt gesagt werden soll oder wie sie noch besser lernen können. Die Zettel werden beim Raus gehen in einen Briefkasten/Kiste gelegt.

Zettelfeedback oder andere Methoden können natürlich auch digital umgesetzt werden. Dazu werden etwa Aufgaben, Kommentare und Fragen zur Lehrveranstaltung in einem Forum o. ä. auf einer Lernplattform oder in sozialen Medien (in geschlossenen Räumen) eingestellt oder erhoben und von Kommiliton/innen, Lehrenden oder Tutor/innen kommentiert.

NOTIZEN FÜR WEITERE METHODEN

LITERATUR UND LINKS

Brinker, T.; Schumacher, E.: Befähigen statt belehren. Neue Lehr- und Lernkultur an Hochschulen. Lehrkit für Hochschuldozierende. Arbeitsbuch mit 66 Methodenkarten. Bern 2014

Wenn's mal nicht klappt

Schumacher, E.: Schwierige Situationen in der Lehre. Farmington Hills 2011

www.lernen-als-weg.de

www.lehridee.de

IMPRESSUM

Methoden to go!

constructif

Idee. Umsetzung. Vertrieb:
constructif, Eva-Maria Schumacher
Lenneuferstraße 16, 58119 Hagen, Tel. 02334 444415
schumacher@lernen-als-weg.de
www.lernen-als-weg.de

Design: S. Stumpf Kommunikation & Design
91207 Lauf, Tel. 09123 981771
stumpf@stumpf-design.de

Methoden to go!