



Das Buch zum Methopedia-Wiki

<http://de.methopedia.eu>

Potsdam 2010



Redaktion: Christian Niemczik
Satz und Layout: Peter Koppatz unter Verwendung des Textsatzsystems LATEX
Redaktionsschluss: 23.02.2010

1. Vorwort

Methopedia richtet sich an Trainer und Dozenten, die ihre Seminare aktiver durch Seminarmethoden gestalten wollen. Als Lehrende stellen wir uns mehr oder weniger laut Fragen, wie man aktives Lernen in Großgruppen gestaltet, wie man die Onlinephasen im E-Learning organisiert oder was man tun kann, um kleinere Seminargruppen in Präsenzveranstaltungen aufzulockern. Methopedia bietet dafür Methoden wie WebQuests, Expertenlernen, ABC Listen, Stationenlernen oder Eisbrecher wie „Funky Questions“. Um die Methoden aus den über 100 möglichen zu finden, die man für spezifische Situationen benötigt, kann man in Kategorien suchen und diese auch kombinieren, wie z.B. „Anfangsphase eines Seminars“ und „online“.

Im Internet und in der Literatur finden sich viele solcher Methodenpools, die jedoch alle den Nachteil haben, dass sie nicht durch die Anwender, also die Trainer, veränderbar sind. Die Methoden in Methopedia sind deshalb in einem Wiki mit einer bestimmten Struktur hinterlegt. Das Wiki ermöglicht jedem, der sich anmeldet, die Methodenbeschreibungen zu verändern und durch Beispiele, Kommentare, Links, Präsentationen oder Videos zu bereichern.

Welche Idee steckt hinter den Methoden? Viele von uns kennen das formelle Lernen als passives Aufnehmen von Informationen, durch Vorträge, Vorlesungen, Referate oder Präsentationen (die durch Powerpoint auch nicht besser werden). Oder als Lernen für die Prfung, gepaart mit dem gewissen Kick durch Stress, der uns hilft, den Lernstoff endlich zu lernen. Meist stellt man nach einiger Zeit – und hoffentlich nach der Prüfung – jedoch fest, dass man vieles vergessen hat. Aber geht das auch anders? Gibt es Wege, nach denen auch Comenius vor über 300 Jahren schon gefragt hat? „Erstes und letztes Ziel unserer Didaktik soll es sein, die Unterrichtsweise aufzuspüren und zu erkunden, bei welcher die Lehrer weniger zu lehren brauchen, die Schüler dennoch mehr lernen; in den Schulen weniger Lärm, Überdruß und unnütze Mühe herrsche, dafür mehr Freiheit, Vergnügen und wahrhafter Fortschritt.¹“. Die Methoden in Methopedia und deren Erweiterbarkeit durch uns Nutzer können einen Beitrag leisten, um das Lernen kooperativer und individueller zu gestalten, und um so zum Lernfortschritt beizutragen.

Entsprechend fasst die Europäische Kommission im Report „The use of ICT to support innovation and lifelong learning for all“ das lernerzentrierte und kooperative Lernen wie folgt zusammen: „The reviewed studies showed that learner-centred guidance, group work and inquiry projects result in better skills and competencies and that interactive forms of e-learning can lead to a more reflective, deeper and participative learning, learning-by-doing, inquiry learning, problem solving, creativity, etc all play a role as competencies for innovation ...²“

Seien Sie eingeladen in die Welt der Methoden und die gemeinsamen Lernens. Probieren Sie einige Methoden aus, schreiben Sie Ihre Meinungen, Erfahrungen, Änderungen in Methopedia und berichten Sie Ihren Kollegen davon.

Methopedia ist ein Gemeinschaftsprodukt des EU-Projektes Comble (www.comble-project.eu).

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg!

¹Gudjons, H.; Winkel, R. (Hrsg.): Didaktische Theorien. Bergmann und Helbig, Hamburg 1997. S. 11

²European Commission 2008. The use of ICT to support innovation and lifelong learning for all – A report on progress. [Online] Retrieved August 31, 2009 from <http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc/sec2629.pdf>

Inhaltsverzeichnis

- 1. Vorwort 3
- 2. Übersicht Kategorien/Methoden 11
- 3. Lerntheorien 13
- 4. Public Subject Identifier (PSI) 15
 - 4.1. Was ist ein PSI? 15
 - 4.2. Liste der PSI 15
- 5. Methoden 17
 - 5.1. 15 Fragen 19
 - 5.2. ABC-Liste 21
 - 5.3. Ampelspiel 23
 - 5.4. Assoziationskette 25
 - 5.5. Aufgaben delegieren 27
 - 5.6. BlitzEis 29
 - 5.7. Bilder malen 31
 - 5.8. Blitzlicht 33
 - 5.9. Brain writing 35
 - 5.10. Brainstorming 37
 - 5.11. Brief an mich selbst 39
 - 5.12. Collage 41
 - 5.13. Denkhüte 43
 - 5.14. Diagrammabfrage 45
 - 5.15. Dreieck der Gemeinsamkeit 47
 - 5.16. Ergebniskreis 49
 - 5.17. Expertenbefragung 51
 - 5.18. Expertenlernen 53
 - 5.19. Fantasiereise 57
 - 5.20. Feedback 59
 - 5.21. Fishbowl 61
 - 5.22. Fischernetz und Teich 63
 - 5.23. Flipchart-Quiz 65
 - 5.24. Fragerunde 67
 - 5.25. Freiarbeit 69
 - 5.26. Frontale Lerneinheiten 71
 - 5.27. Graffiti Steps 73
 - 5.28. Gruppenspiegel 75
 - 5.29. Hemisphären Alphabet 77
 - 5.30. Heißer Stuhl 79
 - 5.31. Impulsreferat 81
 - 5.32. Ideen-Karussell 83
 - 5.33. Karteikarten 85
 - 5.34. Karusselldiskussion 87
 - 5.35. Kopfstand 89
 - 5.36. Leittext 91
 - 5.37. Lernen durch Lehren 93
 - 5.38. MindMapping 95
 - 5.39. Mnemotechnik 97

- 5.40. Murrelgruppe 99
- 5.41. OpenSpace 101
- 5.42. Podiumsdiskussion 103
- 5.43. Parlamentarische Diskussion 105
- 5.44. Partnerinterview 107
- 5.45. Postkorb 109
- 5.46. Projektmethode 111
- 5.47. Projektarbeit 113
- 5.48. ProKontra 115
- 5.49. Rollenspiel 117
- 5.50. Rasender Reporter 119
- 5.51. Schlüsselrunde 121
- 5.52. SMS 123
- 5.53. Spinnennetz 125
- 5.54. Stationenlernen 127
- 5.55. Teamsteckbrief 129
- 5.56. Tandemlernen 131
- 5.57. Teilnehnergalerie 133
- 5.58. TopicMaps 135
- 5.59. Wandspeicher 137
- 5.60. WebQuests 139
- 5.61. Wochenplanarbeit 141
- 5.62. Zukunftswerkstatt 145

A. Kopiervorlagen zur Lern-Methode Fischernetz und Teich 151

B. Lizenz 157

- B.1. Lizenz 157

Abbildungsverzeichnis

- 5.1. <http://www.flickr.com/photos/oberazzi/318947873/>
Foto von oberazi (abgerufen am 28.09.2009) 19
- 5.2. http://www.pixelio.de/details.php?image_id=303086
Foto von berwis/PIXELIO (abgerufen am 28.09.2009) 21
- 5.3. <http://www.flickr.com/photos/38739655@N00/121955292>
Foto von Tmuna Fish (abgerufen am 09.02.2010) 23
- 5.4. <http://www.flickr.com/photos/judo10/3160092146/>
Foto von a kep (abgerufen am 28.09.2009) 25
- 5.5. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/PT3s78V1vEo> 25
- 5.6. http://www.pixelio.de/details.php?image_id=242773
Foto von Regina Kaute/PIXELIO (abgerufen am 28.09.2009) 27
- 5.7. Workshop-Teilnehmer 11/2009 Potsdam 29
- 5.8. http://www.pixelio.de/details.php?image_id=397653
Foto von Clara J./PIXELIO (abgerufen am 28.09.2009) 31
- 5.9. http://www.pixelio.de/details.php?image_id=401145
Foto von Albrecht E. Arnold/PIXELIO (abgerufen am 28.09.2009) 33
- 5.10. Keine Infos zum Bild 35
- 5.11. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/TR1i1PPd8ZU> 35
- 5.12. <http://www.flickr.com/photos/35175531N05/3265655143/>
Foto von Rick & Crinid(abgerufen am 28.09.2009) 37
- 5.13. <http://www.flickr.com/photos/38891731N00/2512742981/>
Foto von Pingu1963 (abgerufen am 28.09.2009) 39
- 5.14. <http://www.flickr.com/photos/23642817N00/294760764/>
Foto von p0ps Harlow (abgerufen am 28.09.2009) 41
- 5.15. http://www.pixelio.de/details.php?image_id=221571
Foto von S.Hofschlaeger/PIXELIO (abgerufen am: 28.09.2009) 43
- 5.16. <http://www.flickr.com/photos/25541021N00/3791679186>
Foto von mkandlez (abgerufen am 30.09.2009) 45
- 5.17. <http://www.flickr.com/photos/40752609@N00/85145695/>
Foto von Rafael Penaloza (abgerufen am 28.09.2009) 47
- 5.18. <http://www.flickr.com/photos/67604175@N00/88311129/>
Foto: james_michael_hill (abgerufen am 28.09.2009) 49
- 5.19. <http://www.flickr.com/photos/35237092540N01/3380860520/>
Foto von Pete Prodoehl (abgerufen am 28.09.2009) 51
- 5.20. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/R67XIduPxAo> 52
- 5.21. http://methopedia.eu/img/wiki/expertenlernen_upload.png
Bild von Denis Edlich (letzter Zugriff: 26.12.2009) 53
- 5.22. Grafik von Frank Wagner zum Workshop 11/2009 Potsdam 54
- 5.23. <http://www.flickr.com/photos/70285332@N00/2597011218>
Foto von Torley (abgerufen am 22.12.2009) 57
- 5.24. <http://www.flickr.com/photos/95411052N00/3417810671>
Foto von Criterion (abgerufen am 11.11.2009) 59
- 5.25. <http://www.flickr.com/photos/80522246@N00/441555112/>Foto von L. Marie (abgerufen am 28.09.2009) 61
- 5.26. http://www.sn.schule.de/sud/methodenkompndium/module/2/4_12.htm
Foto von www.sn.schule.de (abgerufen am 09.02.2010) 62

- 5.27. <http://www.flickr.com/photos/26117581@N00/3763215>
Foto von Jagger (abgerufen am 29.09.2009) 63
- 5.28. <http://www.flickr.com/photos/35468156671N01/218759918/>
Foto von pauly (abgerufen am 29.09.2009) 65
- 5.29. <http://www.flickr.com/photos/53991500@N00/14102209>
Foto von eshm (abgerufen am 29.09.2009) 67
- 5.30. <http://www.flickr.com/photos/73645804@N00/2908834853/>
Foto von woodleywonderworks (abgerufen am 29.09.2009) 69
- 5.31. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/Y3nR8op9hNg> 69
- 5.32. <http://www.flickr.com/photos/76074333@N00/318034222>
Foto von WorldIslandInfo.com (abgerufen am 29.09.2009) 71
- 5.33. <http://www.flickr.com/photos/18619970@N00/312421966>
Foto von otherthings (abgerufen am 08.02.2010) 73
- 5.34. <http://www.flickr.com/photos/36664496@N03/3711254755>
Foto von Wild Pixels (abgerufen am 29.09.2009) 75
- 5.35. <http://www.flickr.com/photos/32585800@N00/153717242/>Foto von zanzibar (abgerufen am 29.09.2009) 77
- 5.36. <http://www.lehrer-online.de/dyn/bin/447845-447865-1-hemisphaerenalphabet.ppt>
Bild: <http://www.lehrer-online.de/dyn/bin/447845-447865-1-hemisphaerenalphabet.ppt>
(abgerufen am 29.09.2009) 78
- 5.37. <http://www.flickr.com/photos/73674114@N00/82754483/>
Photo by privatenobby (strona odwiedzona: 29.09.2009) 79
- 5.38. Heisser Stuhl 80
- 5.39. <http://www.flickr.com/photos/10259776@N00/3138001676>
Foto von Stig Nygaard (abgerufen am 29.09.2009) 81
- 5.40. <http://www.flickr.com/photos/35613392@N02/3684562461>
Foto von xylDES (abgerufen am 29.09.2009) 83
- 5.41. <http://www.flickr.com/photos/30231516N00/399354425/>
Image by Andy Ciordia (strona odwiedzona: 30.09.2009) 85
- 5.42. http://methopedia.eu/img/wiki/doppelkrei_upload.png
Illustration von Denis Edlich (abgerufen am 26.12.2009) 87
- 5.43. <http://www.flickr.com/photos/22384185@N08/2286643424/>Foto von Sami Taipale
(abgerufen am 30.09.2009) 89
- 5.44. <http://www.flickr.com/photos/14904390@N05/3275165140>
Foto von darkwood67 (abgerufen am 30.09.2009) 91
- 5.45. <http://www.flickr.com/photos/41087714@N00/253197253/>Foto von Rex Pe (abgerufen am 21.11.2009) 93
- 5.46. <http://www.flickr.com/photos/51035756584N01/437729337/>
Foto von Kaeru (abgerufen am 30.09.2009) 95
- 5.47. <http://www.flickr.com/photos/51035672616@N01/47422069>
Foto von moose.boy (abgerufen am 07.11.2009) 97
- 5.48. <http://methopedia.eu/img/wiki/buzz-group.png>
Illustration von Denis Edlich (abgerufen am 23.02.2010) 99
- 5.49. <http://www.flickr.com/photos/13774211N00/35645318/>Foto von Pandiyan (abgerufen am 30.09.2009) 101
- 5.50. <http://www.flickr.com/photos/91545223@N00/2405779789>
Foto von bensonkua (abgerufen am 15.10.2009) 103
- 5.51. Workshop-Teilnehmer 11/2009 Potsdam 105
- 5.52. <http://www.flickr.com/photos/30249912@N00/536286331/>Foto von Lee Jordan
(abgerufen am 30.09.2009) 107
- 5.53. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/Ecu2kcTI8XM> 108
- 5.54. <http://www.flickr.com/photos/86802545@N00/231668965/>
Foto von hawkexpress (abgerufen am 15.10.2009) 109
- 5.55. <http://www.flickr.com/photos/63702881@N00/2109217156/>Foto von Kofoed (abgerufen am 05.02.2010) 111

- 5.56. <http://www.flickr.com/photos/66576488@N00/163568035>
Foto von Or Hiltch (abgerufen am 30.09.2009) 113
- 5.57. <http://www.flickr.com/photos/65919269@N00/3402085047/>
Foto von ntr23 (abgerufen am 30.09.2009) 115
- 5.58. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/OUiSrCaGh8Q> 115
- 5.59. <http://www.flickr.com/photos/35131078@N00/241916452>
Foto von Bifford The Youngest (abgerufen am 30.09.2009) 117
- 5.60. <http://www.flickr.com/photos/45382436@N00/2337146566>
Foto von thivierr (abgerufen am 22.12.2009) 119
- 5.61. <http://www.flickr.com/photos/38235797N03/3573810625/>
Foto von otodo (abgerufen am 06.10.2009) 121
- 5.62. <http://www.flickr.com/photos/96123571@N00/1118312434>
Foto von Nils Geylen (abgerufen am 15.10.2009) 123
- 5.63. <http://www.flickr.com/photos/68489770@N00/2921202536>
Foto von Jus' fi (abgerufen am 30.09.2009) 125
- 5.64. <http://www.flickr.com/photos/39033598@N00/53635181>
Foto von lazytom (abgerufen am 30.09.2009) 127
- 5.65. <http://www.flickr.com/photos/51079514@N00/134224130>
Foto von Torsten Mangner (abgerufen am 16.10.2009) 129
- 5.66. http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/beispiele/beispiel_105.png 130
- 5.67. <http://www.flickr.com/photos/14838693@N00/4995080>
Foto von unaesthetic (abgerufen am 30.09.2009) 131
- 5.68. <http://www.flickr.com/photos/34427466731@N01/13599350/>
Foto von striatic (abgerufen am 16.10.2009) 133
- 5.69. <http://www.ontopedia.net/omnigator/models/index.jsp>
Darstellung im Vizigator (abgerufen am 31.10.2009) 135
- 5.70. <http://www.flickr.com/photos/60364452@N00/1803288927>
Foto von net_efekt (abgerufen am 09.10.2009) 137
- 5.71. <http://www.flickr.com/photos/49462908N00/3951143570>
Foto von Stefan (abgerufen am 30.09.2009) 139
- 5.72. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/o4rel5qOPvU> 140
- 5.73. YouTube-Video
<http://www.youtube.com/v/Cyht-ehlAWY> 140
- 5.74. <http://www.flickr.com/photos/50116207@N00/94997292/>Foto von corazon girl
(abgerufen am 30.09.2009) 141
- 5.75. <http://www.flickr.com/photos/54601088@N00/3687155569>
Foto von ghbrett (abgerufen am 08.10.2009) 145

2. Übersicht Kategorien/Methoden

Methode	Seite	Einzellernen	Partnerlernen	Gruppenlernen	Große Gruppe	Universität	Firmen	Weiterbildung	Ausbildung	Startphase	Hauptlernphase	Endphase	Persönlich	Online	Synchron	Asynchron
15 Fragen	19			x				x	x	x		x				
ABC-Liste	21	x	x	x				x	x	x		x	x			
Ampelspiel	23															
Assoziationskette	25	x		x				x	x	x		x	x			
Aufgaben delegieren	27		x			x		x		x		x				
Bilder malen	31			x				x	x		x	x				
BlitzEis	29	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x			
Blitzlicht	33			x				x	x			x	x	x	x	
Brain writing	35			x	x	x				x		x			x	
Brainstorming	37			x	x	x	x	x	x			x	x			
Brainwriting	35			x	x							x				
Brief an mich selbst	39	x						x	x		x					x
Collage	41		x	x	x			x		x		x				
Denkhuete	43			x				x	x		x	x				
Diagrammabfrage	45			x	x	x	x	x	x		x	x				
Dreieck der Gemeinsamkeit	47			x	x	x	x	x	x			x				
Ergebniskreis	49			x				x	x		x	x				
Expertenbefragung	51			x	x	x	x	x	x		x	x	x			x
Expertenlernen	53			x	x	x	x	x	x		x	x				
Fantasiereise	57															
Feedback	59			x	x	x	x	x	x		x	x				
Fischernetz und Teich	63			x				x	x		x	x				
Fishbowl	61															
Flipchart-Quiz	65			x				x	x	x		x				
Fragerunde	67			x				x	x	x		x	x			
Freiarbeit	69	x		x				x	x		x	x	x			
Frontale Lerneinheiten	71			x	x	x	x	x	x		x	x				
Graffiti Steps	73															
Gruppenspiegel	75			x	x	x	x	x	x			x				
Heißer Stuhl	79			x				x	x	x		x				
Hemisphären Alphabet	77			x	x	x	x	x			x	x				
Ideen-Karussell	83			x				x	x		x	x	x			
Impulsreferat	81	x		x				x	x		x	x				
Karteikarten	85	x			x	x	x	x	x		x	x	x			
Karusselldiskussion	87			x				x	x		x	x				
Kopfstand	89			x				x	x		x	x				
Leittext	91			x	x			x	x		x	x				
LernenDurchLehren	93			x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x
MindMapping	95	x		x							x	x	x			
Mnemotechnik	97	x			x	x	x	x	x		x	x				
Murmelgruppe	99			x	x	x	x	x	x		x	x	x	x		
OpenSpace	101					x	x	x			x	x			x	
Parlamentarische Diskussion	105				x	x	x				x				x	
Partnerinterview	107		x					x	x	x		x				

Podiumsdiskussion	103		x		x	x	x		x		x	
Postkorb	109											
ProKontra	115		x			x	x		x		x	
Projektarbeit	113	x	x	x		x	x			x	x	x
Projektmethode	111											
Rasender Reporter	119											
Rollenspiel	117		x			x	x	x			x	
SMS	123		x		x	x	x	x	x		x	
Scavenger Hunts	??											
Schlüsselrunde	121		x		x	x	x	x			x	
Spinnennetz	125		x			x	x	x			x	
Stationenlernen	127	x	x	x		x	x		x		x	
Tandemlernen	131											
Teamsteckbrief	129		x			x	x	x	x		x	
Teilnehmergealerie	133											
TopicMaps	135	x		x		x	x		x			x
Wandspeicher	137			x		x	x	x	x	x	x	x
WebQuests	139	x	x	x		x	x	x	x		x	x
Wochenplanarbeit	141	x				x	x			x		x
Zukunftswerkstatt	145		x	x		x	x			x		x

3. Lerntheorien

Grundsätzliche Bestandteile in der Beschreibung eines didaktisch-methodischen Konzeptes sind die Begriffe des Lehrens und Lernens, die je nach zugrunde liegender Lerntheorie unterschiedlich definiert sein können. Eine Übersicht zu den wesentlichen Lernparadigmen gibt Baumgartner in der folgenden Tabelle¹.

Im **Behaviourismus** wird der Lernende als „Black Box“ betrachtet. Interne Prozesse, die zum Lernen führen, werden nicht erklärt. Das Lernen besteht darin, externes Wissen auf der internen Repräsentation des Lernenden abzubilden, die den externen Strukturen möglichst nahe kommt². Der Lernerfolg wird darin gesehen, Informationen wiedergeben zu können. Methoden und Problemlösefähigkeiten werden weder betrachtet noch gefördert. Thissen³ kritisiert diese Nürnberger-Trichter-Didaktik“, die oft traditionellen Lehrformen, wie dem Frontalunterricht oder vorlesungsartigem Unterricht, zugrunde liegt. Die einzelnen Kritikpunkte sind:

1. Der Lehrer weiß, was der Lerner in Zukunft wissen soll bzw. muss.
2. Es gibt eine optimale Reihenfolge der „portionsweisen“ Darstellung der Informationen.
3. Der Lehrer kann den Lernprozess steuern.
4. Der Lernende nimmt die Inhalte auf und muss sie bei Befragung wiedergeben können.

Im behaviouristischen Unterrichten werden die Lehrinhalte stark atomisiert, um für Prüfungen auswendig gelernt und anschließend zum großen Teil vergessen zu werden. Die Lernenden verfügen nicht über ausreichende Fähigkeiten, um komplexe realistische Aufgaben zu lösen, da sie zu wenige Möglichkeiten erhalten, sich Strategien zum eigenverantwortlichen Lernen und Problemlösen anzueignen.

Im **Kognitivismus** ist Lernen ein Informationsverarbeitungsprozess, der durch die Denk- und Verstehensprozesse der Lernenden gesteuert wird. Bildung wird als Internalisierung, d. h. Aufnahme und Verarbeitung von Wissen verstanden.

"Die kognitionstheoretische Grundposition unterscheidet sich von der behaviouristischen zunächst dadurch, dass der Lernende als ein Individuum begriffen wird, dass äußere Reize aktiv und selbständig verarbeitet und nicht einfach durch äußere Reize steuerbar ist."⁴ Einfluss hat der Kognitivismus vor allem auf Lernansätze des entdeckenden Lernens⁵:

1. Entdeckendes Lernen wird durch den Lernenden selbst gesteuert.
2. Der Lernende muss Informationen finden, ordnen und Probleme lösen – im Gegensatz zur fertigen Präsentation aller relevanten Informationen.
3. Der Lernende soll Lösungen für Fragen entwickeln - und nicht Fakten auswendig lernen. Dem entdeckenden Lernen wird insgesamt eine motivierende Wirkung zugesprochen⁶.
4. Ziel des Lernens ist der Aufbau einer Problemlöse-Kompetenz.

Lernen wird als Wechselwirkung eines externen Angebots mit der internen Struktur verstanden - im Unterschied zum Konstruktivismus: Kern der konstruktivistischen Position ist die Auffassung, dass Wissen durch eine interne subjektive Konstruktion von Ideen und Konzepten entsteht. Die Betrachtung des Lernens als Informationsverarbeitungsprozess wird die Vorstellung von Wissen als der individuellen Konstruktion

¹Baumgartner, P. & Payr, S. (1994). Lernen mit Software. Reihe Digitales Lernen. Innsbruck

²vgl. Knuth & Cunningham, 1991, S. 164

³vgl. Thissen, 1997, 71f

⁴Tulodziecki et al., 1996, S. 43

⁵vgl. Edelman, 1996, S. 214ff

⁶vgl. Schulmeister, 1996, S. 66

Kategorie	Behaviourismus	Kognitivismus	Konstruktivismus
Hirn ist ein	Passiver Behälter	Informations- verarbeitendes „Gerät“	Informationell geschlos- senes System
Wissen wird	Abgelagert	Verarbeitet	Konstruiert
Wissen ist	Eine korrekte Input- Output-Relation	Ein adäquater interner Verarbeitungsprozess	Mit einer Situation operie- ren zu können
Lernziele	Richtige Antworten	Richtige Methoden zur Antwortfindung	Komplexe Situationen be- wältigen
Paradigma	Stimulus-Response	Problemlösung	Konstruktion
Strategie	Lehren	Beobachten und helfen	Kooperieren
Der Lehrende ist	Autorität	Tutor	Coach, (Spieler) Trainer
Feedback	Extern vorgegeben	Extern modelliert	Intern modelliert
Interaktion	Starr vorgegeben	Dynamisch in Abhän- gigkeit des externen Lernmodells	Selbstreferentiell, zirkul- lär, strukturdeterminiert (autonom)
Programm- Merkmale	Starrer Ablauf, quanti- tative Zeit- und Ant- wortstatistik	Dynamisch gesteuerter Ablauf, vorgegebene Problemstellung, Antwortanalyse	Dynamisch, komplex ver- netzte Systeme, kei- ne vorgegebene Problem- stellung
Software- Paradigma	Lernmaschine	Künstliche Intelligenz	Sozio-technische Umge- bungen
„idealer“ Softwaretypus	Tutorielle Systeme, Drill & Practice	Adaptive Systeme, ITS	Simulationen, Mikrowel- ten, Hypermedia

Tabelle 3.1.: Tabelle: Lernparadigmen und Softwaretypologie

eines aktiven Lerners in einem sozialen Kontext gegenübergestellt⁷. Anstatt des Auswendiglernens von Fakten werden die Lernstrategien und Methodenkompetenzen – „skills and strategies“ – in den Vordergrund gerückt⁸. Die Rolle des Lehrers ist primär die eines „Coaches“, der den individuellen Konstruktionsprozess anregt und unterstützt, wozu die Aktivierung der Lernenden sowie die Förderung von Lernreflexion (Metakognition) gehört. Der Lerncoach stellt die herausfordernde Umgebung bereit, in der die Lernenden Probleme in Zusammenarbeit mit anderen lösen sollen – was deutliche Parallelen zu den kognitivistischen Konzepten des Entdeckenden Lernens aufweist. Allerdings sind konstruktivistische Lernszenarien meist sehr komplex und stellen damit hohe Anforderungen an die Lernenden, denn z.B. in der Lernersteuerung geht ein Teil der Verantwortung vom Lehrenden auf die Lernenden über. Diese sind nun primär selbst und interessegeleitet für die Auswahl, Reihenfolge und Tiefe der Auseinandersetzung mit den Materialien verantwortlich. Jedoch kann eine ausschließliche Ausrichtung am momentanen Interesse der Lernenden zu Problemen führen, da auch zunächst uninteressante Fähigkeiten notwendig sein können⁹. So kann der vollständige Verzicht auf Instruktionen, der von vielen Konstruktivisten angestrebt wird, gerade bei Anfängern durch den Mangel an Vorwissen zu Problemen führen. Für solche Fälle sollten Alternativen erwogen werden, bei denen Basiswissen zunächst in einfachen Kontexten erworben werden kann.

Insgesamt führt die Berücksichtigung kognitivistischer und konstruktivistischer Lerntheorien in Bildungskonzepten zu einer stärkeren Betonung individueller und sozialer Lernprozesse – und damit verbunden zum Aufbau von Problemlösekompetenzen. Dadurch entstehen veränderte Vorstellungen des Lehrens und Lernens gegenüber traditionellen Lernformen. Jedoch ist eine einseitige Festlegung auf eine Position und vollständige Ablehnung anderer Sichtweisen nicht sinnvoll, da die Anwendung jeder Lerntheorie in bestimmten Kontexten zur Zielerreichung beitragen kann¹⁰.

⁷ vgl. Dubs, 1993, S. 449ff

⁸ vgl. Honebein et al., 1991, S. 106

⁹ vgl. Dubs, 1993, S. 453

¹⁰ vgl. ebenda, S. 454

4. Public Subject Identifier (PSI)

4.1. Was ist ein PSI?

Was ist ein PSI (Public Subject Identifier)? Es ist das GPS (Global Positioning System) für das Netz der Dinge und Ideen. Angenommen Sie finden die Lernmethode „Delegation“, aber wie heisst die Methode auf polnisch, wie können sie sich mit einem Kollegen verständigen, wenn es unterschiedliche Bezeichnungen für ein und dieselbe Sache gibt? Wie sollen Sie danach suchen? Auf vielen Gebieten haben sich deshalb Fachsprachen herausgebildet, auf anderen Gebieten gibt es diese Möglichkeit der Kommunikation über eine Fachsprache nicht. Eine Lösung sind PSIs, sie geben einer Sache eine eindeutige ID, wie wir es von den Domainnamen aus dem Internet oder den ISBN-Nummern auf Büchern kennen, es gibt z. B. keine Verwechslungsgefahr mit <http://methopedia.eu>. Wenn Sie nun zukünftig nach dem PSI <http://psi.methopedia.eu/learning-activity/delegation> suchen, werden Sie auch ohne Probleme die Wiki-Seite „Delegowanie“ in der polnischen Sprachversion bzw. „Aufgaben delegieren“ in der deutschsprachigen Version finden.

Das ist alles noch ein wenig Zukunftsmusik, aber mit den PSIs machen wir einen ersten Schritt, hin zum „Semantischen Netz“. Darüber hinaus bietet der PSI-Server zukünftig weiterführende Informationen z. B. über den Autor oder verwandte Themen an.

Mehr Informationen zum PSI-Konzept findet man unter:

http://www.ontopia.net/topicmaps/materials/The_Case_for_Published_Subjects.pdf

4.2. Liste der PSI

PSI	Methode-Name [Seite]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/15-questions	15 Fragen [19]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/abclist	ABC-Liste [21]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/association-chain	Assoziationskette [25]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/delegation	Aufgaben delegieren [27]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/picture-painting	Bilder malen [31]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/black-ice	BlitzEis [29]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/flash-light	Blitzlicht [33]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/brainwriting	Brain writing [35]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/brainstorming	Brainstorming [37]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/letter-to-myself	Brief an mich selbst [39]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/collage	Collage [41]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/thinking-hats	Denkhuete [43]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/knowledge-statistics	Diagrammabfrage [45]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/triangle-of-commonality	Dreieck der Gemeinsamkeit [47]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/expert-questioning	Expertenbefragung [51]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/ring-of-results	Ergebniskreis [49]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/jigsaw	Expertenlernen [53]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/fantasy-travel	Fantasiereise [57]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/feedback	Feedback [59]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/fishing-net-and-pond	Fischernetz und Teich [63]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/flipchart-quiz	Flipchart-Quiz [65]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/round-of-questions	Fragerunde [67]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/self-regulated-learning	Freiarbeit [69]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/frontal-instruction	FrontaleLerneinheiten [71]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/graffiti-steps	Graffiti Steps [73]

http://psi.methopedia.eu/learning-activity/group-mirror	Gruppenspiegel [75]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/hot-seat	Heisser Stuhl [79]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/alphabet	Hemisphären Alphabet [77]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/roundabout-of-ideas	Ideen-Karussell [83]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/keynote-speech	Impulsreferat [81]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/record-cards	Karteikarten [85]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/carousel-discussion	Karusselldiskussion [87]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/key-questions	Leittext [91]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/learning-by-teaching	Lernen durch Lehren [93]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/mnemonics	Mnemonics [97]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/buzz-group	Murmelgruppe [99]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/openspace	OpenSpace [101]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/panel-discussion	Podiumsdiskussion [103]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/partner-interview	Partnerinterview [107]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/project-pursuits	Projektarbeit [113]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/project-method	Projektmethode [111]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/postbox	Postkorb [109]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/pros-and-cons	ProKontra [115]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/rasender-reporter	Rasender Reporter [119]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/role-reversal	Rollenspiel [117]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/round-of-keys	Schlüsselrunde [121]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/sms	SMS [123]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/spiderweb	Spinnennetz [125]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/learing-stations	Stationenlernen [127]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/usergalery	Teilnehnergalerie [133]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/scavenger-hunts	Scavenger Hunts [??]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/topicmap	TopicMaps [135]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/traffic-lights-game	Ampelspiel [23]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/collection-of-ideas	Wandspeicher [137]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/webquest	Webquests [139]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/weekly-chedule	Wochenplanarbeit [141]
http://psi.methopedia.eu/learning-activity/future-workshop	Zukunftswerkstatt [145]

5. Methoden

Sie finden auf den folgenden Seiten die Methoden in alphabetischer Reihenfolge der Namen. Alle Beschreibungen folgen der gleichen Struktur. Ein Bild dient der Wiedererkennung beim schnellen Blättern. Dem Bild folgen dann die Kurzbeschreibung, der Ablauf, benötigte Materialien und Tools, Beispiele sowie Kommentare – wenn diese in den Wiki-Seiten eingetragen wurden. Abgeschlossen wird eine Methode von dem PSI und viel Platz für eigene Notizen. Wenn Ihre eigenen Erfahrungen im Notizteil zunehmen oder Informationen für andere Leser von Interesse sein könnten, würden wir eine Überarbeitung der betreffenden Methode im Wiki begrüßen.

5.1. 15 Fragen



Kurzbeschreibung

Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer muss einen Gegenstand, den die Gruppe ausgewählt hat, erraten.

Ablauf

1. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein/e Teilnehmer/in verlässt den Raum.
2. Die Gruppe bestimmt einen Gegenstand im Raum (z.B. Lampe, Hose eines Teilnehmers, Tür, Fenster usw.).
3. Der/die Teilnehmer/in wird nach dieser Auswahl wieder hereingerufen und muss durch maximal 15 Fragen an die Gesamtgruppe herausfinden, welchen Gegenstand die Gruppe für die Raterunde bestimmt hat.
4. Die Fragen dürfen von der Gesamtgruppe nur mit Ja oder Nein beantwortet werden. Die Anzahl der benötigten Fragen wird aufgeschrieben.
5. Nachdem der/die Teilnehmer/in den Gegenstand erraten hat, bestimmt er/sie den nächsten Ratenden.

Benötigte Tools und Materialien

keine

Beispiele und Links

Fragenbeispiele:

- Ist der Gegenstand in dieser Hälfte vom Raum?
- Ist der Gegenstand aus Metall?
- Ist der Gegenstand größer als...?
- Ist der Gegenstand farbig?

Kommentare

Die zulässige Anzahl der Fragen kann je nach Alter der Teilnehmerinnen und Teilnehmer variiert werden.

Anmerkungen

Ich kenne das Spiel unter der Bezeichnung „Ich sehe was, was Du nicht siehst ...“.

Peter Koppatz

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=19

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/15-questions>

Meine Notizen

5.2. ABC-Liste



Kurzbeschreibung

Zu einem Thema werden Assoziationen gebildet. Dazu wird das Alphabet für den jeweils ersten Buchstaben der Assoziation verwendet.

Ablauf

1. Die Teilnehmer sollen ihre Assoziationen zu dem Thema notieren
2. Der Dozent gibt eine Zeit vor.
3. Nach dieser Zeit lesen die Teilnehmer ihre Assoziationen vor.

Benötigte Tools und Materialien

Karten oder Forum oder Textverarbeitung

Beispiele und Links

Beispiel mit englische Vokabeln:

- A** , – air, airport, animal, ask, a, an, art
- B** , – big, blood, bring, ball, back
- C** , – cat, come, cloud
- D** , – dear, do, dog, drink
- E** , – ear, eat, earth, eye
- F** , – father, flower
- G** , – garden, gear, goal, go
- H** , – home, hear, hot,
- I** , – in, is, if, ice, ice-cream
- J** , – just, join
- K** , – known, knife
- L** , – love, live, life, last, letter
- M** , – more, me, my, mother, most
- N** , – no, not, near, next, name
- O** , – or, old, out, off, on
- P** , – pet, postal
- Q** , – queen
- R** , – right, room
- S** , – soon, some, sun, son
- T** , – this, the, then
- U** , – us, use
- V** , – vehicle

W , – water, war, was, wear

X , – x-mas

Y , – yes. you, your, youth

Z , – zero

Siehe auch:

- <http://www.kinderrattat.de/abcliste.html>
- http://kreativesdenken.com/artikel/abc-liste_nichts_mehr_vergessen.html
- http://www.analograffiti.ch/index_103_00_abc.html

Kommentare

Man weiß mehr als man denkt. Machen Sie doch z.B. mal eine ABC-Liste zu Atomphysik.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/abclist>

Meine Notizen

5.3. Ampelspiel



Kurzbeschreibung

Das Ampelspiel eignet sich dazu, in Einstiegsphasen relativ schnell ein Meinungsspektrum oder Stimmungsbild in der Lerngruppe sichtbar zu machen.

Ablauf

1. Zu Beginn einer Stunde werden der Klasse durch den Lehrer verschiedene, zugespitzte Aussagen vorgetragen.
2. Jeder Teilnehmer hat einen dreiteiligen Kartensatz: Rot, Gelb, Grün.
3. Der Teilnehmer signalisiert nach jeder vorgetragenen Aussage seinen Standpunkt.
4. Rot = Ablehnung, Gelb = Enthaltung, Grün = Zustimmung
5. Eine Abstimmungsrunde bietet sich im Anschluss nicht an.
6. Es kann thematisiert werden, bei welcher Aussage das Positionieren am schwersten fiel.

Benötigte Tools und Materialien

Karten mit drei Farben (rot,gelb,grün)

Quellen

http://www.sn.schule.de/sud/methodenkompodium/module/2/2_1.htm

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/traffic-lights-game>

Meine Notizen

5.4. Assoziationskette



Kurzbeschreibung

Eine Methode, um sich assoziativ einem Thema zu nähern.

Ablauf

1. Das Moderatorenteam notiert auf einem Plakat einen Impulsbegriff, der in Zusammenhang mit der Thematik der Fortbildung steht und für die Teilnehmer auch eine emotionale Dimension hat.
2. Ein Fragezeichen und ein weiterer Begriff, der den ersten karikiert, werden hinzugefügt.
3. Die Teilnehmer werden aufgefordert, die Reihe fortzusetzen.

Benötigte Tools und Materialien

Plakatblatt, Filzstifte

Beispiele und Links



<http://www.youtube.com/v/PT3s78V1vEo>

Siehe auch:

Online-Spiel: <http://www.assoziationskette.de>

Kommentare

Zusammenhangslose Begriffe und Wortreihen lassen sich besser merken, wenn sie in einen übergreifenden Rahmen eingebettet werden.

Quellen

<http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/d/www.verbraucherbildung.de/methodenkoffer/auflockerung/assoziationsketten.html>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/association-chain>

Meine Notizen

5.5. Aufgaben delegieren



Kurzbeschreibung

Werden Entscheidungskompetenzen und Aufgaben von einer Person auf eine andere übertragen, spricht man von Delegation. Es handelt sich dabei um eine spezifische Arbeitsteilung, da die Führungsverantwortung beim Delegierenden bleibt, aber die Handlungsverantwortung abgegeben wird.

Ablauf

Für den Delegierenden:

- Überprüfen Sie, inwieweit Sie tatsächlich delegieren wollen
- Trennen Sie Ihre Aufgaben in wichtige und weniger wichtige
- Definieren Sie die Aufgaben klar und eindeutig.
- Überlegen Sie, wer am besten für die Aufgabe in Frage kommt.
- Informieren Sie den Delegationsempfänger umfangreich und rechtzeitig
- Koordinieren Sie die delegierten Aufgaben
- Lassen Sie sich vom Fortschritt der delegierten Aufgabe informieren, ohne dabei eigenverantwortliches und selbständiges Handeln einzuschränken
- Nutzen Sie die Delegation als Möglichkeit, andere zu motivieren und zu fördern.
- Sorgen Sie dabei auch für eine nötige Weiterbildung, um die Aufgabe erfüllen zu können
- Delegieren Sie frühzeitig und dauerhaft. Treten ähnliche Aufgaben auf, sollten Sie immer an die gleiche Person delegieren
- Geben Sie komplette Aufgaben ab und nicht nur Teilaufgaben
- Vermeiden Sie, eine Aufgabe an 2 Mitarbeiter zu übertragen
- Fragen Sie nach der Bereitschaft und der Fähigkeit des Delegationsempfängers, eine Aufgabe zu übernehmen

Für den Delegationsempfänger:

- Informieren Sie den Delegierenden regelmäßig und umfassend über die Zielerreichung, über Erfolge und Probleme
- Erfragen Sie Zielsetzung, Termine, Rahmenbedingungen und Aufgaben. Fordern Sie Handlungsvollmachten, auch finanzieller Art, um möglichst eigenständig handeln zu können
- Sprechen Sie auftretende Probleme zeitnah bei dem Delegierenden an und bitten Sie ihn um konkrete Unterstützung

Benötigte Tools und Materialien

Abhängig von der Aufgabenstellung

Beispiele und Links

Siehe auch:

- <http://www.coachacademy.de/de;magazin;managementtechniken;d:1123.htm>
- <http://www.trainart.de/checkliste-deleg.htm>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Delegation>

Kommentare

- Entlastung der delegierenden, meist übergeordneten Stellen und damit ein gutes Zeitmanagement
- Nutzung und Förderung der Fähigkeiten sowie Motivation der Mitarbeiter

Kommentare

Voraussetzung für den Einsatz dieser Methode ist eine sehr vertrauensvolle Arbeitsatmosphäre in der Gruppe. Bei der Behandlung persönlicher Themen können Fragen abgelehnt werden.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/delegation>

Meine Notizen

5.6. BlitzEis



Kurzbeschreibung

Kursteilnehmer und Kursteilnehmerinnen bewusst Fehler machen lassen.

Ablauf

1. Aufgabe mit hohem Fehlerpotential stellen.
2. Hinweis „Achtung Blitz-Eis. Rutschgefahr!“
3. Teilnehmer und Teilnehmerinnen führen die Aufgabe aus.
4. Weitere Aufgabe stellen, die den gemachten Fehler offensichtlich werden lässt.
5. Ursache-Wirkung deutlich machen.
6. Lösungen finden lassen.

Benötigte Tools und Materialien

Arbeitsplatz-PC mit Standardsoftware.

Beispiele und Links

Datum in der Textverarbeitung mit Leerzeichen am rechten Seitenrand ausrichten.

Kommentare

Ist für alle Softwareprodukte anwendbar.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/black-ice>

Meine Notizen

5.7. Bilder malen



Kurzbeschreibung

In Kleingruppen malen die Teilnehmer einem von der Moderation vorgegebenen Impulsbegriff gemeinsam ein Bild. Anschließend werden die Bilder den anderen Gruppen präsentiert und gemeinsam besprochen.

Ablauf

1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bilden Kleingruppen von drei bis fünf Personen. Jede Teilgruppe erhält einen Malbogen und Stifte.
2. Die Moderation nennt ein Thema, eine Impulsfrage oder einen Impulsbegriff zum Thema. (Beispielsweise: Wie soll unsere zukünftige Schule aussehen? Wie soll eine kinderfreundliche Stadt aussehen? Wie soll der optimale Spielplatz aussehen? usw.)
3. Die Kleingruppen malen gemeinsam zum Impuls ein Bild. Dazu haben sie etwa 15 Minuten Zeit (evtl. leise Musik im Hintergrund).
4. Die Kleingruppen präsentieren ihre Bilder den anderen Gruppen, die nun Vermutungen über den Inhalt und die Aussage des Bildes äußern.
5. Anschließend erläutert die Gruppe ihr eigenes Bild. Während der Erläuterung notiert die Moderation Stichwörter auf Karten. Diese werden anschließend an eine Pinnwand neben die Bilder geheftet. (Bei 6-7 jährigen sollte auf diesen Schritt und die folgenden verzichtet werden – es genügt die Erläuterung der Zeichnungen.)
6. Nachdem alle Gruppen ihre Bilder vorgestellt haben, werden die Stichworte gesichtet und evtl. geclustert.
7. Die gesammelten Stichwörter dienen als Ausgangspunkt für die weitere Arbeit am Thema. Mit ihrer Hilfe können Schwerpunkte gesetzt werden, Arbeitsgruppen gebildet werden u.ä.

Benötigte Tools und Materialien

- für jede Gruppe große Papierbögen oder Malbögen,
- Wachsmalstifte oder dicke Filzstifte in verschiedenen Farben
- Karten, Pinnadeln und eine Pinnwand
- evtl. Musik

Beispiele und Links

keine

Kommentare

Bei Erwachsenen stößt Bilder malen oft auf Widerstände. Die Moderation kann darauf hinweisen, dass die malerische Auseinandersetzung einen anderen Zugang zum Thema darstellt, der neue, noch nicht bedachte Aspekte freilegen kann.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=114

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/picture-painting>

Meine Notizen

5.8. Blitzlicht



Kurzbeschreibung

Alle Teilnehmer geben ein kurzes Statement zu aktuellen Befindlichkeit, zur Zufriedenheit mit dem Seminar oder dem Vorankommen im Projekt.

Ablauf

1. Der Dozent wirft den Ball an einen Teilnehmer, der sich dann äußert.
2. Als Dozent sollte man die Aussagen nicht kommentieren – wohl aber merken oder aufschreiben, um nach der Runde etwas zu sagen.
3. Der Teilnehmer wirft dann den Ball weiter.

Benötigte Tools und Materialien

z.B. einen Ball, zur Not geht auch zerknülltes Papier oder reihum.

Beispiele und Links

Beispielfragen:

beim Zeitplan aufstellen:

- Wie lange haben Sie heute Zeit?
- Wie lange soll unser Treffen gehen?

um Erwartungen und Voraussetzungen zu klären:

- Mit welchen Erwartungen sind Sie heute hergekommen?
- Die Sitzung ist (k)ein Erfolg, wenn...

als Meinungsbild zwischendurch:

- Wie bewerten Sie für sich das Zwischenergebnis?

zum Abschluss

- Wie bewerten Sie für sich die erarbeiteten Ergebnisse?

Siehe auch:

<http://methodenpool.uni-koeln.de/download/blitzlicht.pdf>

Kommentare

Achten Sie darauf, dass sich die Teilnehmer kurz äußern. Kündigen Sie vor der Feedbackrunde an, dass jeder 20 Sekunden Zeit hat. Sollten zu viele Teilnehmer im Seminar sein, so kann man das Feedback auch schriftlich machen. Per Karten, die dann an die Pinnwand gehangen werden oder per Diagramm auf der Flipchart, auf die die Teilnehmer einen Punkt kleben müssen. Thematisieren Sie Unzufriedenheiten.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/flash-light>

Meine Notizen

5.9. Brain writing



Kurzbeschreibung

Brainwriting wird auch als „Methode 6-3-5“ bezeichnet. Grundsätzlich gelten die gleichen Regeln wie beim Brainstorming. Der Unterschied beim Brainwriting liegt nur darin, dass während der Kreativphase nicht diskutiert und gesprochen sondern geschrieben wird, wobei jeder einzeln an seinen Ideen arbeitet.

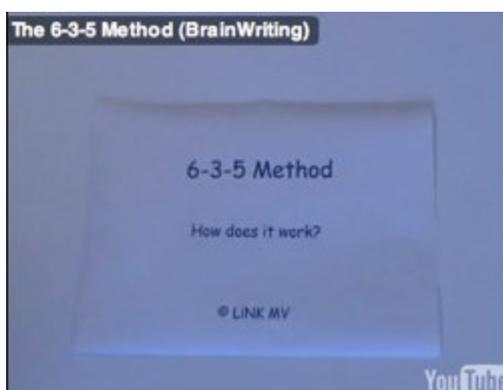
Ablauf

1. Das Problem wird definiert.
2. 6 Teilnehmer generieren 3 neue Ideen gleichzeitig.
3. Die Blöcke wandern im Kreis zum Nachbar.
4. Der Nachbar vervollständigt bzw. ergänzt die Ideen des Vorgängers.
5. Der Tauschzyklus wird solange wiederholt bis jeder Teilnehmer die 6 Blöcke durchgearbeitet hat.
6. Lösungen und Schlussfolgerungen werden kreiert.
7. Die Ideen werden im Dialog diskutiert, ausgewertet und dem Problemfeld angepasst.

Benötigte Tools und Materialien

- Schreibzettel
- Stifte

Beispiele und Links



<http://www.youtube.com/v/TR1i1PPd8ZU>

Siehe auch:

- <http://www.mycoted.com/Brainwriting>
- <http://www.gpm-infocenter.de/uploads/PMMethoden/Brainwriting.pdf>
- Siehe auch YouTube-Video In Abbildung 5.11

Kommentare

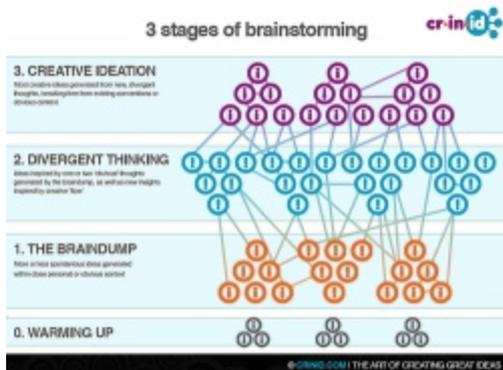
Ein wichtiger Punkt bei der Methode 653 ist die Ruhe im Raum. Die Methode setzt voraus, dass niemand spricht. Nachfragen wegen Unleserlichkeit sind hinderlich und sollten unterbleiben. Legen Sie deshalb besonderen Wert auf eine gut lesbare Schrift. Grundvoraussetzung für jeden kreativen Prozess ist die strikte Trennung von Ideensammlung und Ideenbewertung.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/brainwriting>

Meine Notizen

5.10. Brainstorming



Kurzbeschreibung

Das Brainstorming ist der Klassiker unter den Kreativitätsmethoden. Durch spontane Ideenäußerung ohne ablehnende Kritik wird mit dieser Methode eine große Anzahl an Ideen zu einer gegebenen Problemstellung entwickelt und gesammelt.

Ablauf

1. Zuerst müssen die Themen festgelegt werden. Die Anzahl der Themen kann der Menge der Teilnehmer angepasst werden. Untersuchungen zeigen, dass die Anzahl der Redner in Gruppen gleich sind (etwa 7 Personen), also eine absolute Größe ist und nicht von der Gruppenstärke abhängt. Daher sollte das Brainstorming auch nicht in zu großen Gruppen stattfinden.
2. Die Themen sollten fixiert werden, dass in jeder Gruppe mindestens einer (der Moderator) das Thema fixiert und thematisch entfernende Ideenstränge vermieden werden.
3. Zur folgenden Präsentation können non-permanente Folienstifte und OH-Folien verwendet werden (pro Gruppe eine Folie).
4. Gruppenbildung, Festlegen eines Protokollführers und Moderator
5. Nun nennen die Teilnehmer spontan Ideen zur Lösungsfindung, wobei sie sich im optimalen Fall gegenseitig inspirieren und untereinander Gesichtspunkte in neue Lösungsansätze und Ideen einfließen lassen. Die Ideen werden protokolliert. Alle Teilnehmenden sollen ohne jede Einschränkung Ideen produzieren und mit anderen Ideen kombinieren. Die Gruppe sollte in eine möglichst produktive und erfindungsreiche Stimmung versetzt werden.
6. Dann werden sämtliche Ideen (von der Gruppenleitung) vorgelesen und von den Teilnehmern bewertet und sortiert. Hierbei geht es zunächst nur um bloße thematische Zugehörigkeit und das Aussortieren von problemfernen Ideen. Die Bewertung und Auswertung kann in derselben Diskussion durch dieselben Teilnehmer erfolgen oder von anderen Fachleuten getrennt.

Benötigte Tools und Materialien

- Folien
- Stifte
- Schreibzettel

Beispiele und Links

- Online - Brainstorming: <http://www.brainr.de/>
- 7 Rules of Brainstorming: <http://www.greenbusinessinnovators.com/7-rules-of-brainstorming-from-ideo>

Kommentare

Untersuchungen behaupten, dass schon die Äußerung einer Idee die Ideenfindung der anderen Teilnehmenden beeinflusst. Daher ist es sinnvoll, alle Teilnehmenden vor dem eigentlichen Brainstorming ihre Ideen aufschreiben zu lassen, um danach zunächst gänzlich unbeeinflusst davon berichten zu können.

Quellen

<http://www.zmija.de/brainstorming.html>
<http://www.simplify.de/glossar/glossar-b/glossar-brainstorming>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/brainstorming>

Meine Notizen

5.11. Brief an mich selbst



Kurzbeschreibung

Am Ende einer Veranstaltung schreiben die Teilnehmer einen Brief an sich selbst, in dem sie festhalten, was sie aus der Veranstaltung mitnehmen und was sie davon umsetzen wollen. Der Brief wird adressiert und frankiert. Nach Ablauf eines festgelegten Zeitraums versendet die Moderation die Briefe.

Ablauf

1. Die Moderation verteilt Briefbögen, Umschläge, Briefmarken und Stifte an alle Teilnehmer.
2. Sie erklärt den Verlauf.
3. Die Teilnehmer schreiben nun einen Brief an sich selbst, in dem sie von der Veranstaltung berichten, schreiben, was sie mitnehmen, was sie gelernt haben, was sie in Zukunft umsetzen wollen usw.
4. Die Teilnehmer stecken die Briefe in die Umschläge, adressieren ihn an sich selbst und frankieren ihn.
5. Die Moderation sammelt die Briefe ein und verschickt sie nach Ablauf einer verabredeten Zeit (zum Beispiel vier Wochen) an die Teilnehmer.

Benötigte Tools und Materialien

- Briefpapier für jeden Teilnehmer
- ein Umschlag für jeden Teilnehmer
- Briefmarken
- Stifte

Beispiele und Links

Beispiel Fragen:

- Gedanken machen über meine Ziele, Wünsche, Träume
- Was möchte ich in diesem Jahr erreichen?
- Wie versuche ich, diese Ziele zu erreichen?
- Wie geht's mir im Moment?
- Fühle ich mich wohl an der neuen Schule?
- Fühle ich mich gut aufgehoben?

- Wie ist meine neue Klasse?
- Fühle ich mich zuversichtlich oder eher ängstlich?
- Ist meine private Situation in Ordnung oder gibt es etwas, das ich verändern möchte bzw. sollte?
- Falls ja, wie könnte ich dies schaffen? Welche Maßnahmen würden mich bei diesem Vorhaben unterstützen?
- Was liegt mir sonst noch auf dem Herzen? Was würde ich gerne loswerden, möchte es aber trotzdem niemandem erzählen?

Kommentare

Dieser Brief dient zum einen einer abschließenden Reflexion der Veranstaltung. Es wird noch einmal Bilanz gezogen. Zum anderen dient er der Erinnerung, wenn die Veranstaltung mit ihren Ergebnissen und Anregungen schon wieder in Vergessenheit geraten oder in den Hintergrund getreten ist.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X00C,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=116

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/letter-to-myself>

Meine Notizen

5.12. Collage



Kurzbeschreibung

Collage nennt man ein Klebebild, das sich aus verschiedenen Materialien zusammensetzt. In der Erwachsenenbildung kommen v. a. illustrierte Zeitungen in Frage, denkbar sind aber auch beliebige andere Gegenstände aus dem Alltag. Dieses scheinbar tote Material wird in einer Collage gestaltet, zu einer neuen Aussage umgeformt. Es kommt vor, dass eine Gruppe noch ein ganz bestimmtes Bildelement sucht, aber nirgends findet. In der Collage darf deshalb auch gezeichnet und gemalt werden.

Ablauf

1. Moderator teilt Kleingruppen ein.
2. Die Gruppen erhalten den Auftrag, zu einem Thema eine Collage zu erstellen.

Es können:

- alle Gruppen zum selben Thema arbeiten,
- den Gruppen unterschiedliche Themen vorgegeben werden,
- die Gruppen an selbstgewählten Unterthemen zu einem Rahmenthema arbeiten.
- Die Gruppen stellen ihre Collagen aus und erläutern sie den anderen Teilnehmer.

Benötigte Tools und Materialien

- große Papierbögen, Kataloge
- Illustrierte
- Zeitungen
- Stifte
- Klebstoff
- Scheren
- Stoffreste
- usw.

Beispiele und Links

Siehe auch:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Collage>

Kommentare

Die Teilnehmer müssen wissen, warum sie Collagen fertigen sollen. Wenn sie das Thema aus den Augen verlieren, ist die Arbeit wenig sinnvoll. Die Werke müssen nachher besprochen werden, sonst entsteht leicht der Eindruck, „für die Katz“ gearbeitet zu haben. Andererseits stellt die Collage ein non-verbales Medium dar, das nicht durch zu viele Worte nachträglich noch zerredet werden soll. Die Lehrkraft muss sich v. a. hüten, zu schnell seine eigenen Interpretationen einzubringen.

Quellen

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/karte.php?karte=016>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/collage>

Meine Notizen

5.13. Denkhüte



Kurzbeschreibung

Es handelt sich dabei um eine Diskussion, bei der Gruppenmitglieder durch unterschiedliche Hüte repräsentierte Rollen einnehmen. Jeder Hut entspricht einer Denkweise, wodurch ein effizienter Diskurs über ein Thema erreicht werden soll und gleichzeitig kein Blickwinkel außer Acht gelassen wird.

Ablauf

Farbenerklärung:

Weiß ist neutral und objektiv. Stellen Sie sich ein weißes Blatt Papier vor, das mit Informationen gefüllt werden soll. Der Weiße Hut beschäftigt sich also mit Fakten und Informationen.

Rot steht für Emotionen wie beispielsweise Zorn. Stellen Sie sich ein rotes Herz vor, das eifrig schlägt. Beim Roten Hut geht es um die emotionale Sicht der Dinge.

Schwarz steht für Seriösität und Ernsthaftigkeit. Stellen Sie sich die Robe eines Richters vor. Beim Schwarzen Hut geht es um Vorsicht und kritische Prüfung.

Gelb ist sonnig, froh und positiv. Stellen Sie sich die Sonne und ihre wärmenden Strahlen vor. Der Gelbe Hut erzeugt Optimismus, Hoffnung und positives Denken.

Grün ist das Gras, grün sind alle Pflanzen. Grün steht für fruchtbares Wachstum. Stellen Sie sich eine Wiese vor, grün und überall mit sprießenden Keimen. Der Grüne Hut steht für die kreative Vermehrung und Verbesserung der Idee.

Blau ist kühl. Stellen Sie sich den Himmel vor, der sich über alles erstreckt. Der Blaue Hut beschäftigt sich mit kühler Kontrolle des Denkprozesses, und der Organisation des Denkens und des Einsatzes der anderen Hüte. Beim Blauen Hut wird über das Denken selber nachgedacht.

1. Die Gruppe wählt eine Thema aus. Es muss auf jeden Fall aktuell und relevant für die Gruppe sein.
2. Die Moderation erklärt die Hüte, den Zusammenhang zwischen den Farben und den spezifischen Denkweisen. Diese sollten auf Plakaten (Hutfarbe und Kurzbeschreibung der Rolle bzw. Denkweise) visualisiert werden, so dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer immer einen Blick darauf werfen können.
3. Es werden sechs Stühle zu einem Innenkreis zusammengestellt, auf denen sechs Freiwillige Platz nehmen. Darumherum wird nun ein Außenkreis aufgestellt, in dem alle übrigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer Platz finden. Sie sind nun die Beobachter.
4. Die Freiwilligen wählen nun die Farbe ihrer Hüte, setzen sie auf und bekommen einige Minuten Bedenkzeit, um sich in ihre Rollen zu versetzen und Argumente zu sammeln.
5. Nun beginnt eine erste Diskussionsrunde, die nicht länger als 10 Minuten dauern sollte. Die Hutträger bleiben dabei strikt in ihren Rollen.
6. Der Außenkreis beobachtet indes die Diskussion. Dies kann frei geschehen oder unter konkreten Beobachungskriterien (Qualität der Argumente, Körpersprache usw.). Die Kriterien können auch auf Gruppen von Beobachtern verteilt werden (Es empfiehlt sich, "Beobachtungsblätter" zu erstellen, auf denen der Beobachtungsauftrag vermerkt und darunter Raum für Notizen ist.).

7. Nun ist es möglich, die Hüte innerhalb des Kreises herum gehen zu lassen (maximal zweimal). So sind die Diskutanten gefordert, blitzschnell die Rollen zu wechseln (Beobachtungskriterium: Wie gehen die Diskutanten mit dem Wechsel um?).
8. Nach der Diskussion schließt sich eine Auswertungsrunde an. Dabei sollten zuerst die Diskutanten und dann die Beobachter zu Wort kommen.

Benötigte Tools und Materialien

- Sechs große Papierhüte in den Farben Weiß, Schwarz, Rot, Gelb, Grün und Blau
- Papier
- Stifte für Notizen

Beispiele und Links

<http://www.kreativ-sein.de/k/t/t/sechsfarben.html>

Kommentare

Disziplin ist beim Einsatz der Denkhüte sehr wichtig. Alle Teilnehmer müssen bei dem Denkhut bleiben, den die Gruppe gerade auf hat. Niemand darf dazwischen reden und was zu einem anderen Hut sagen. In diesem Fall aufschreiben und auf den entsprechenden Denkhut warten, oder auf den 2. Blauen Hut am Ende. Wenn man diese Zwischenrufe zulässt, landet man wieder bei kritischer Argumentation, Ä was man ja mit den Sechs Denkhüten vermeiden wollte.

Quellen

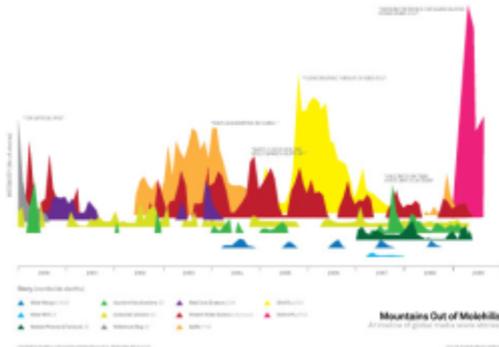
http://www1.bpb.de/methodik/J4X00C,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=331

PSI

<http://psi.methodedia.eu/learning-activity/thinking-hats>

Meine Notizen

5.14. Diagrammabfrage



Short description

Mit Diagrammabfragen können Einschätzungen über den Wissensstand einer Gruppe zu verschiedenen Themen, die für ein Seminar relevant sind, getroffen werden.

Process description

1. Zeichnen Sie auf ein Flipchart-Blatt ein Diagramm. Auf der X-Achse benennen Sie die Themen, zu denen sich die Lernenden einschätzen sollen („MS Word, Internet Recherche, Makroprogrammierung“). Auf der Y-Achse geben Sie Stufen für das Können dieser Themen ein („gar nicht, etwas, gut, sehr gut, Profi“).
2. Die Teilnehmer können nun am Beginn des Seminars zu jedem Thema eine Selbsteinschätzung abgeben. Am besten läuft es, wenn alle Teilnehmer zusammen zur Flipchart gehen und dort die Kreuze machen.
3. Als Trainer werten Sie dann die Selbsteinschätzungen aus. Evtl. haben Sie ja „Ausreißer“ dabei, auf die Sie dann nochmal eingehen können. Manchmal kommt es vor, dass ein Teilnehmer nicht das nötige Vorwissen für das Teilnehmen am Kurs hat. Oder jemand anderes ist bereits „Profi“. In beiden Fällen können Sie durch ein Gespräch die Voraussetzungen bzw. die Motivation für den Kurs klären.
4. Am Ende des Seminars oder eines Seminartags können sich die Teilnehmer wieder auf dem Diagramm eintragen. Diesmal mit einer anderen Farbe, damit sie sehen können, wie sie sich durch den Kurs in den Themen verbessert haben.

Required resources

- Flipchart-Blatt
- 5-10 Flipchart-Marker
- Krebband oder Pins

Examples

- Zum Aufwärmen ist es ganz gut. Die Teilnehmer bewegen sich erst einmal etwas, können kurz miteinander sprechen.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/knowledge-statistics>

Meine Notizen

5.15. Dreieck der Gemeinsamkeit



Kurzbeschreibung

Hier finden sich die Teilnehmer in Dreiergruppen zusammen. Nach bestimmten, von ihnen zuvor ausgewählten Kriterien suchen sie nach Gemeinsamkeiten.

Ablauf

1. Jeweils drei Teilnehmer des Tutoriums finden sich zu Kleingruppen zusammen und erhalten ein Transparent sowie drei Stifte.
2. Auf das Transparent malen sie ein Dreieck. An die Ecken schreiben sie jeweils ihren Namen, Alter und Studiengang.
3. Dann malen sie ihre Gemeinsamkeiten, die sie durch Unterhaltung herausfinden, an die jeweiligen Seiten (wenn z. B. Klaus und Anja Skifahren gemein haben) oder in die Mitte des Dreiecks, sofern sie alle diese Gemeinsamkeit teilen.
4. Nach einer vorgegebenen Zeit stellt jeder einen anderen aus der Gruppe dem Plenum vor.

Benötigte Tools und Materialien

- Wandtapete
- Stifte

Kommentare

Ein positiver Nebeneffekt der Methode ist, dass die Gemeinsamkeiten visualisiert dargestellt werden, und dass der Gruppenzusammenhalt durch das Finden der Gemeinsamkeiten stärker werden kann.

Quellen

<http://www.uni-duesseldorf.de/ttt/?id=13>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/triangle-of-commonality>

Meine Notizen

5.16. Ergebniskreis



Kurzbeschreibung

Arbeitsergebnisse – wie z.B. eine erstellte Powerpoint-Präsentation oder eine HTML-Seite, ein erstellter Brief – werden innerhalb einer Kleingruppe gegenseitig präsentiert.

Ablauf

1. Gruppe bilden
2. Zeit fest setzen
3. Jeder präsentiert den anderen in der Gruppe das Ergebnis. Es kann gefragt werden, wie dieses oder jenes gemacht und erstellt wurde. Auch Anregungen können gegeben werden.

Benötigte Tools und Materialien

Keine besonderen.

Beispiele und Links

noch keine

Kommentare

Wenn alle an der gleichen Aufgabe gearbeitet haben, kann der Dozent nach dem Ergebniskreis auch noch einmal frontal eine Lösung präsentieren. Diese frontale Präsentation wird meist sehr gut aufgenommen, da die Lernenden hinreichend aktiviert sind.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/ring-of-results>

Meine Notizen

5.17. Expertenbefragung



Kurzbeschreibung

Zu einem bestimmten Thema, einem kommunalen Problem, einem Projekt oder ähnlichem werden Expertinnen und Experten in einem Gespräch von einer Gruppe befragt.

Ablauf

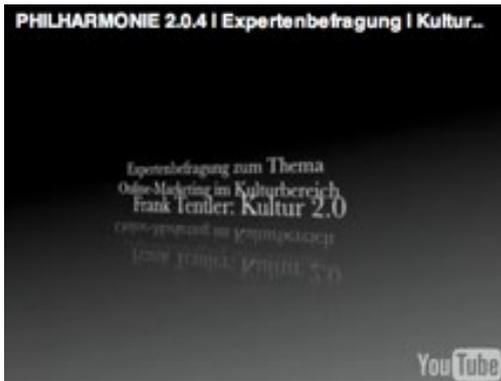
1. Die Moderation begrüsst die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie die Expertinnen und Experten und leitet die Veranstaltung mit wenigen Worten ein. Zudem gibt sie einen kurzen Überblick über den Ablauf und das Vorgehen.
2. Nun erhalten die Experten das Wort, stellen sich vor und leiten das Thema kurz (ca. 5-10 Minuten) aus ihrer Sicht ein.
3. Danach stellen die Teilnehmenden ihre Fragen an die Experten. Dabei können sie sich an die vorher formulierten Fragen halten, aber auch neue formulieren. Jede Frage wird sofort beantwortet. Dabei achtet die Moderation darauf, dass die Expertinnen und Experten auf die gestellte Frage eingehen und nicht in andere Gefilde abschweifen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben das Recht nachzufragen, bis ihre Frage beantwortet ist.
4. Die Fragen und Antworten werden von der Moderation in Stichworten deutlich auf einer Wandzeitung oder auf Moderationskarten mitgeschrieben (Streifen für die Fragen, rechteckige Karten für die Antworten). Die beschriebenen Karten werden für alle sichtbar an die Pinnwände gehängt. So entsteht parallel ein Simultanprotokoll, das alle sehen können und das es leichter macht, immer wieder zum „roten Faden“ des Gesprächs zurückzufinden. Ausserdem gehen so keine wertvollen Tipps und Ideen verloren.
5. Nach der Befragung entwickelt sich oft eine Diskussion, für die in jedem Fall Zeit eingeplant sein sollte.

Benötigte Tools und Materialien

- grosse Papierbögen für Pinnwände
- drei bis fünf Pinnwände und Nadeln (alternativ: Klebeband)
- rechteckige Moderationskarten und Streifen
- dicke Filzstifte

Beispiele und Links

<http://www.student-online.net/Publikationen/605/Expertenbefragung.pdf>



<http://www.youtube.com/v/R67XIduPxAo>

Kommentare

Ohne Vorinformationen macht eine Expertenbefragung keinen Sinn. Sie kann also immer erst nach der Recherche (z. B. Fachliteratur oder Internet) erfolgen.

Quellen

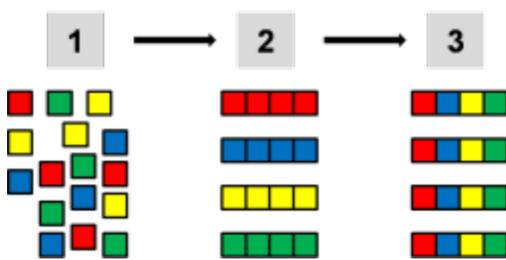
<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/expert-questioning>

Meine Notizen

5.18. Expertenlernen



Kurzbeschreibung

Das Expertenlernen ist ein komplexes Lernarrangement. Selbstlernen, Gruppenlernen und Lehren vereinen sich zu einer sehr effektiven Methode.

Ablauf

1. Es werden Kerngruppen von je 3-5 Personen gebildet.
2. Selbststudium: Jeder in der Kerngruppe erhält ein Unterthema zum Bearbeiten, das er zunächst selbst bearbeitet.
3. Expertentreffen: Alle Personen mit den gleichen Themen treffen sich in der Expertenrunde, in der das Erarbeitete durchgesprochen wird. Gibt es noch Fragen? Unklares? Was haben die anderen verstanden? Es sollte auch beraten werden, wie man den anderen in der Kerngruppe das Thema nah bringt.
4. Lehren: Wieder in der Kerngruppe bringt nun jeder den anderen sein Thema bei. Wenn also 3 Personen in der Kerngruppe sind, lernt jeder zwei neue Themen durch die anderen bei Gruppenmitglieder.

Benötigte Tools und Materialien

Texte müssen in Unterthemen aufgeteilt werden, die dann in der Lernplattform innerhalb einer Station oder über mehrere Stationen verteilt vorliegen.

Beispiele und Links

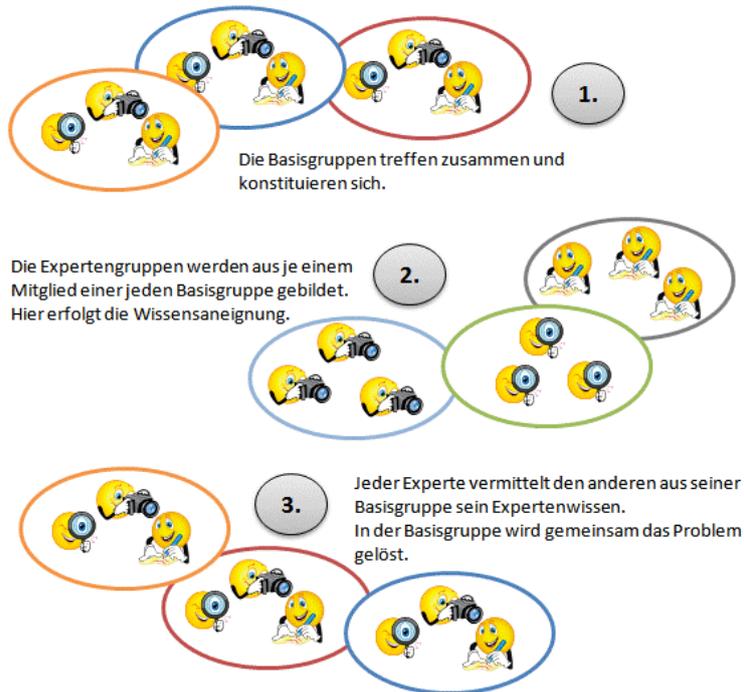
Videobeispiel: <http://methotrain.at/flash/GruPuEinsatzUnterricht.swf>

Siehe auch:

- <http://www.ldl.de/material/aufsatz/warum-ldl.pdf>
- http://www.learn-line.nrw.de/angebote/greenline/lernen/unt/0_down.html

Kommentare

Als Einstieg eignen sich einfache, kurze Themen. Das Thema muss sehr gut vorbereitet sein. Die Unterthemen müssen aufeinander abgestimmt sein, so dass sie ein Ganzes bilden.



Andere Darstellung zum Ablauf.

Anmerkungen

Eine interessante Methode. In der Praxis lassen Lehrer und Lehrerinnen oft die letzte Phase weg, sagt meine Assistentin Cornelia.

Unbekannt

Dito... eine sehr interessante Methode. Ich wende sie auch für „größere“ Themengebiete in der Fachinformatiker-Ausbildung an.

Beispiel Installationen

- unattended Installation von Windows
- automatisierte Installation von MS Office
- Erstellen von msi-Dateien

Zeit in den Expertengruppen: ca. 2 Tage Zeit in den Basisgruppen: ca. 2 Tag

Insbesondere die letzte Phase (Problemlösung in Basisgruppe) finde ich wichtig. Bei den Azubis kommt anschließend sogar noch ein (praktischer) Einzeltest.

Der „fummligste“ Teil in der Vorbereitung durch den Trainer: 3 adäquate Themen mit vergleichbarem Zeitbedarf bestimmen -> gegebenenfalls Zusatzaufgaben für die Expertengruppen bereit halten.

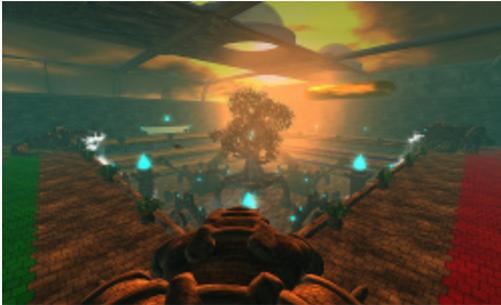
mfg.fw

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/jigsaw>

Meine Notizen

5.19. Fantasiereise



Kurzbeschreibung

Kreativität freisetzende Methode, bei der Teilnehmer geleitet durch die Moderation auf eine imaginäre Reise (in die Zukunft) gehen. Die Dinge, die sie dort sehen und erleben, werden anschließend gemalt, gezeichnet, aufgeschrieben, in Modellen festgehalten etc.

Ablauf

1. **Einen angemessenen Rahmen schaffen:** Voraussetzung ist ein störungsfreier, geschützter und vertrauter Rahmen voraus.
2. **Heranführung und Entspannung:** Die Teilnehmer müssen in einen Zustand der seelischen und körperlichen Entspannung versetzt werden. Nur so lösen sie sich von vorangegangenen Ereignissen, schalten den Alltag ab und sind bereit zuzuhören. Dazu können Elemente aus dem Autogenen Training eingesetzt werden. Meditative Musik kann unterstützend wirken. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen entspannt. Die Füße stehen fest mit der ganzen Sohle auf dem Boden, die Knie zeigen etwas nach außen. Die Hände werden locker in den Schoß gelegt. Schließlich werden die Augen geschlossen.
3. **Die Reise beginnt:** Die Moderation führt die Teilnehmer mit Hilfe einer Erzählung in eine Fantasiewelt. Wichtig ist, dass sie ein Tor (oder eine andere Art von Grenze) überschreiten. Am Tor kann jeder entscheiden, ob er weitergehen möchte. Zudem ist durch dieses Überschreiten einer "Grenze" gesichert, dass Fantasiewelt und Realität deutlich voneinander getrennt wahrgenommen werden können. Bei der Rückkehr wird dieses Tor wieder überschritten. So bleiben mögliche negative Erfahrungen in der Fantasiewelt und stellen keine Gefahr mehr dar. Wenn die Reisenden in der Fantasiewelt angekommen sind, fordert die Reiseleitung sie auf, sich umzusehen. Dann kehrt für ca. zwei Minuten Stille ein.
4. **Rückkehr/Zurückholen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer:** Die Phase der Rückführung in die Realität ist wichtig und muss behutsam erfolgen. Die Moderation sollte vorsichtig die Stimme anheben. Es muss sichergestellt sein, dass alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Fantasieebene verlassen, ansonsten können zum Teil auch ernste Auswirkungen folgen. Es kann notwendig sein, einzelnen Teilnehmer einen leichten Schubs zu geben, damit sie zurückkehren. Bei der Rückkehr wird das "Tor" wieder fest verschlossen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer atmen tief durch, strecken sich ausgiebig und öffnen schließlich die Augen. Nun richten sie sich "vorsichtig" auf.
5. **Auswertung und Dokumentation:** Die Eindrücke, Gefühle und Erlebnisse sollten unbedingt verarbeitet oder zum Ausdruck gebracht werden können. Aber auch hier gilt das Prinzip der Freiwilligkeit. Die Möglichkeiten des Ausdrucks sind vielseitig: malen und zeichnen, erzählen, aufschreiben, szenische Darstellung usw. Zum Schluss sollten die Darstellungen vorgestellt und die Erfahrungen reflektiert werden.

Benötigte Tools und Materialien

- Mal- und Zeichenmaterial,
- Bastelmaterial,

- Schreibmaterial

Kommentare

Bei jüngeren Kindern kann es etwas länger dauern, bis Ruhe einkehrt. Ruhe ist aber unbedingte Voraussetzung.

Quellen

<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=227>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/fantasy-travel>

Meine Notizen

5.20. Feedback



Kurzbeschreibung

Aufgaben, die selbstständig gelöst wurden, werden in Kleingruppen untereinander kontrolliert.

Ablauf

1. Gruppen bilden
2. Zeit fest setzen
3. Jeder in der Gruppe führt sein Lösung und seinen Lösungsweg vor und wie er/sie dazu gekommen ist. Die anderen können Vorschläge zur Verbesserung machen oder auch andere Lösungswege aufnehmen.

Benötigte Tools und Materialien

Keine besonderen, evtl. einen Austauschordner

Beispiele und Links

- Das Feedback zur Präsentation:
<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/PRAESENTATION/referatfeedback.shtml>
- Bewertung für die Kurse und Dozenten:
<http://www.meinprof.de/http://www.meinprof.de>

Kommentare

Diese Methode ist sehr gut für den Erwerb von Grundlagen einsetzbar.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/feedback>

Meine Notizen

5.21. Fishbowl



Kurzbeschreibung

Die Methode Fishbowl (Aquarium) ist ein Verfahren zum Austausch und zur Diskussion von Gruppenarbeitsergebnissen.

Ablauf

1. Am Anfang gibt der Lehrer ein Thema vor und verteilt Arbeitsaufträge, ggf. auch Informationen zum Thema.
2. Die Klasse wird anschließend in mehrere Gruppen aufgeteilt.
3. In der anschließenden Gruppenarbeitsphase werden die vorhandenen Informationen zum Thema gesammelt und aufbereitet.
4. Die Ergebnisse der Arbeitsaufträge werden von den Gruppen stichwortartig festgehalten.
5. Nach Beendigung der Gruppenarbeit nehmen ein bis zwei Sprecher jeder Gruppe auf einem Podium Platz.
6. Die übrigen Schüler platzieren sich in einem Stuhlkreis um das Podium und können sich jederzeit an der Diskussion beteiligen.
7. Eine Person (Lehrer oder Schüler) moderiert die Diskussion.
8. Die Gruppensprecher tragen die Arbeitsergebnisse der Gruppen vor, wobei keine strenge Abfolge der Beiträge einzuhalten ist.
9. Die Beiträge der Gruppensprecher können jederzeit von den übrigen Gruppenmitgliedern ergänzt bzw. verbessert werden.
10. Schüler, die zu einem anderen Thema als dem ihrer eigenen Gruppe etwas sagen möchten, können das tun indem sie sich auf den freien Stuhl auf dem Podium setzen. Nach ihrem Redebeitrag gehen sie wieder in den Außenkreis zurück.

Benötigte Tools und Materialien

Welche Materialien (Papier, Stifte, Karten) oder Technologien (Computers, Lernplattformen, Foren, Blogs usw.) werden benötigt?

Beispiele und Links

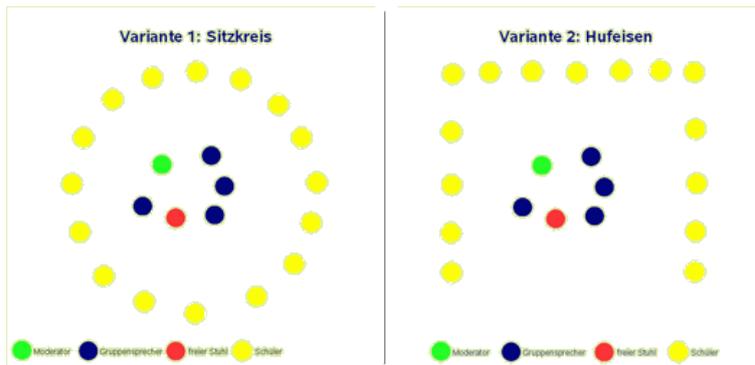


Foto von www.sn.schule.de

Kommentare

Hier kannst du zusätzliche Informationen notieren

Quellen

http://www.sn.schule.de/sud/methodenkompodium/module/2/4_12.htm

Anmerkungen

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/fishbowl>

Meine Notizen

5.22. Fischernetz und Teich



Kurzbeschreibung

Feedback bzw. Evaluationsmethode, bei der Reaktionen auf vorbereitete „Fische“ geschrieben werden. „Negative Fisch“ wandern zurück in den Teich, „Positive Fische“ werden mit dem Fischernetz eingefangen.

Ablauf

1. Die Moderation verteilt an jeden Teilnehmer zwei Fische (siehe Kopiervorlage). Auf dem Boden in der Mitte des Raumes hat er einen Teich und ein Fischernetz ausgebreitet (siehe Hinweise zur Durchführung).
2. Sie bittet nun die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, auf einen Fisch etwas Positives (Was man mitnehmen möchte!) und auf einen anderen etwas Negatives (Was man besser nicht mitnehmen möchte!) zu schreiben. Das können je nach Situation, Dinge zu einer Veranstaltung insgesamt, zu bestimmten Veranstaltungsteilen oder auch nur zu Teilaspekten sein.
3. Nach dem Ausfüllen stellen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nun reihum ihre Fische vor, werfen symbolisch das Negative in den Teich zurück, und das Positive in das Netz.

Benötigte Tools und Materialien

- zwei „Fische“ kopiert Siehe auch Anlage Seite: 151
- Stifte für alle
- ein „Teich“ und ein „Fischernetz“

Beispiele und Links

<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=304>

Kommentare

- Bei Bedarf und auf Wunsch können entweder mehr Fische ausgeteilt werden, oder es können mehr Punkte auf einen Fisch geschrieben werden.
- Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, den Teich bzw. das Fischernetz darzustellen. Beispielsweise kann ein blaues Tuch oder ein blau bemaltes Blatt den Teich markieren. Fischernetze können durch verknotete Schnüre oder durch ein auf Papier gezeichnetes Gitter symbolisiert werden. Die Realisierung ist abhängig von den Möglichkeiten und dem gewünschten Aufwand.
- Wie beim „Blitzlicht“ werden die Äußerungen nicht kommentiert und bewertet.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=304

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/fishing-net-and-pond>

Meine Notizen

5.23. Flipchart-Quiz



Kurzbeschreibung

Sie kennen das: Fragen und Antworten. Hier aber eine soziale Variante.

Ablauf

1. Mit einem Beamer werden eine bestimmte Anzahl von Fragen an die Wand projiziert.
2. An einer Pinnwand hängen Antwortmöglichkeiten.
3. An der Flipchart stehen die Fragennummern.
4. Jeder Teilnehmer greift sich eine Antwort und hängt sie zur Frage.

Benötigte Tools und Materialien

Pinnwand, Flipchart, Karten, Fragen auf einem Blatt oder am Beamer

Beispiele und Links

keine

Kommentare

Gut läuft es, wenn zwischendurch diskutiert wird. Richten Sie die Frageanzahl an der Teilnehmergröße aus. Jeder Teilnehmer soll sich dann eine Antwort greifen.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/flipchart-quiz>

Meine Notizen

5.24. Fragerunde



Kurzbeschreibung

In Kleingruppen schreiben alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer eine für sie wichtige, aktuelle Frage zum jeweiligen Thema auf einen Zettel. Diese werden nun an die Nachbarn weitergegeben, die ihre Antwort unter der Frage notieren. Die Zettel werden wieder weitergegeben, bis der Kreis geschlossen ist.

Ablauf

1. Es werden Kleingruppen gebildet (4 bis maximal 6 Personen). Die Kleingruppen nehmen in Stuhlkreisen Platz.
2. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer schreibt eine für ihn aktuelle Frage zum Thema auf einen Zettel. Es kann sich auch um ein Problem handeln.
3. Nun werden die Zettel im Uhrzeigersinn an den jeweiligen Nachbarn weitergegeben, der versucht die Frage zu beantworten, oder einen Lösungsvorschlag zu einem notierten Problem zu machen. Anschließend werden die Zettel wiederum weitergegeben, bis der Kreis geschlossen ist.
4. Hat jedes Mitglied der Kleingruppe die Fragen jedes anderen Mitglieds in der Hand gehabt und beantwortet, kehrt der Zettel zu dem Mitglied zurück, das die Frage notiert hat. Die Fragen und Antworten werden im Plenum vorgelesen. Die Moderatoren schreiben Stichworte auf Flipchart oder auf einer Pinnwand mit.
5. Es wäre denkbar, die Gruppe an dieser Stelle beispielsweise durch eine Punktbewertung entscheiden zu lassen, welche Frage oder welches Problem sie weiterbearbeiten wollen.

Benötigte Tools und Materialien

- ein Blatt für jeder Teiln (siehe Kopiervorlage) und einen Kugelschreiber,
- eine Schreibunterlagen für jeden (falls keine Tische vorhanden sind),
- Karten zum Notieren (wenn kein Flipchart vorhanden)

Beispiele und Links

<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/127/kopiervorlage.pdf>

Kommentare

Im Gegensatz zu einer Kartenabfrage ist diese Methode zeitaufwendig. Sie stellt jedoch sicher, dass jedes Mitglied der Gruppe eine Frage stellt und sich an der Beantwortung der Fragen anderer beteiligt.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=123

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/round-of-questions>

Meine Notizen

5.25. Freiarbeit



Kurzbeschreibung

Lernende können eine vorgegebene Zeit selbst bestimmen, welche Themen sie wiederholen und was sie sich noch einmal anschauen wollen.

Ablauf

1. Kurz Erwähnen, was im Seminar bisher gelernt wurde.
2. Lernenden daran erinnern, welche Themen evtl. noch nicht ganz verstanden wurden.
3. Freiarbeit erklären
4. Zeit vereinbaren

Benötigte Tools und Materialien

Keine besonderen.

Beispiele und Links



<http://www.youtube.com/v/Y3nR8op9hNg>

Siehe auch: <http://offener-unterricht.net>

Kommentare

Sollte nicht zu kurz aber auch nicht zu lang sein. Lernenden, denen alles klar ist, sollten für die Zeit der Freiarbeit Aufgaben zur Verfügung gestellt werden.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/self-regulated-learning>

Meine Notizen

5.26. Frontale Lerneinheiten



Kurzbeschreibung

Der Kern dieser Methode besteht jedoch weiterhin aus der Übermittlung von Wissens- und Bildungsinhalten durch den Lehrer, um den Lernenden einen effektiven Wissensgrundstock zu vermitteln, auf dessen Grundlage eigene Entscheidungen getroffen werden können.

Ablauf

Man unterteilt die Arbeitsschritte grundsätzlich in 5 Phasen:

Orientierungsphase: In dieser Anknüpfungsphase wird eine Verbindung zwischen bereits vorhandenem Wissen und dem neuen Themengebiet hergestellt.

Rezeptionsphase: In der Präsentationsphase wird der neue Lernstoff vom Lehrer in geordneter Weise vorgestellt.

Interaktionsphase: Hier werden in der Verarbeitungsphase die wichtigsten Einsichten herausgearbeitet. Die Lerner ordnen den Lerneinsichten persönliche Bedeutungen zu und integrieren sie in ihren Wissenszusammenhang.

Festigungsphase: Die Absicherungsphase dient dem Üben der Kenntnisse, um diese sicher reproduzieren zu können.

Anwendungsphase: Die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten werden auf neue Fälle und neue Gebiete übertragen.

Benötigte Tools und Materialien

Mögliche Hilfsmittel für Vorträge (Visualisierungswerkzeug, Präsentationen, Folien)

Beispiele und Links

- <http://www.kfztech.de/gast/zeuschner/frontalunterricht.htm>
- http://www.bildungsstudio.de/geuting/bildungsstudio/inhalt/9.%20arbeiten_von_studierenden/Gruppenarbeit_Frontalunterricht.pdf

Kommentare

Wichtig ist an dieser Stelle, dass die Schülerinnen und Schüler ausdrücklich aufgefordert werden, sich noch einmal ihren Vorkenntnissen und Erwartungen zuzuwenden. Dies schafft ein Bewusstsein für den individuellen Lernzuwachs und erleichtert die Integration der neuen Informationen in die vorhandenen Wissensstrukturen.

Quellen

<http://widawiki.wiso.uni-dortmund.de/index.php/Frontalunterrichtl>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/frontal-instruction>

Meine Notizen

5.27. Graffiti Steps



Kurzbeschreibung

Die Methode ist eine Form des strukturierten Gruppenbrainstormings. Durch ihre inhaltliche Offenheit bietet sie sich überall da an, wo Schüler Ideen und Antworten auf unterschiedliche Facetten eines Themas finden sollen.

Ablauf

Schritt 1:

- Im Raum werden mehrere Tische aufgestellt.
- Darauf werden große Bögen Papier gelegt.
- Auf jedem Bogen steht eine Frage bzw. ein Aspekt des übergreifenden Themas.

Schritt 2:

- Jede Lerngruppe beginnt ihre Runde an einem Tisch.
- Dort schreibt jeder wie bei einem Brainstorming individuell, also nicht in der Gruppe, seine Ideen und Gedanken zu der Frage auf, ohne dabei darauf zu achten, was die anderen schreiben.

Schritt 3:

- Nach 5-10 Minuten geht jede Gruppe jeweils zum nächsten Tisch, um dort wiederum Ideen festzuhalten.

Schritt 4:

- Der Prozess wird solange fortgesetzt, bis jede Gruppe wieder an ihrem ursprünglichen Tisch angekommen ist.
- Jetzt lesen die Gruppenmitglieder gemeinsam alle auf dem Bogen stehenden Kommentare, ordnen diese nach Themen und fassen sie so zusammen, dass die wichtigsten Ideen in einer kurzen Präsentation im Plenum vorgestellt werden können.

Benötigte Tools und Materialien

- Papier, Stifte

Beispiele und Links

Was bedeutet „Gerechtigkeit“ aus der Perspektive unterschiedlicher gesellschaftlicher Interessengruppen?

- Arbeitnehmer
- Arbeitslose

- Unternehmer
- Schüler und Studenten
- Politiker

Was bedeutet „ökologisches Verhalten“ in verschiedenen gesellschaftlichen Handlungsfeldern?

- „Umweltschutz in der Schule“
- „Umweltschutz im privaten Haushalt“
- „Umweltschutz in der Stadt“
- „Umweltschutz im Land“

Kommentare

Hier kannst du zusätzliche Informationen notieren

Quellen

http://www.sn.schule.de/sud/methodenkompodium/module/2/4_12.htm

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/graffiti-steps>

Meine Notizen

5.28. Gruppenspiegel



Kurzbeschreibung

Eine Kennenlernmethode, die über die Arbeitsgruppe informiert. Geeignet für die Arbeit im Plenum.

Ablauf

1. Die Teilnehmer sollen sich durch die Methode besser kennenlernen und einen Überblick über die Struktur der Gruppenzusammensetzung bekommen.
2. Das Moderatorenteam hat ein Plakat (Wandzeitung) vorbereitet, auf der in mehreren Spalten Fragen zu den Teilnehmer/innen gestellt werden.
3. Diese tragen sich zu Beginn des Treffens in die Liste ein, die anschließend als Vorlage für eine kurze Vorstellungsrunde dient.

Benötigte Tools und Materialien

- Plakat (Wandzeitung)
- Filzstifte

Beispiele und Links

Mögliche Spalteneinteilungen:

- Name
- Funktion in der Schule
- größte Stärke
- größte Schwäche
- Erwartungen an das Thema ‚ÄðWerbemanipulation,Äð

Kommentare

Der Gruppenspiegel benötigt einige Vorbereitungszeit, kann aber im Verlauf des Seminars immer wieder als Anhaltspunkt dienen. Die Teilnehmer tragen sich vor Beginn der Veranstaltung in die Liste ein oder sie wird vom Moderatorenteam in der Vorstellungsrunde ausgefüllt.

Quellen

<http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/Gruppenspiegel.pdf>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/group-mirror>

Meine Notizen

5.29. Hemisphären Alphabet



Kurzbeschreibung

Ein Trainingsspiel, das sich zur Auflockerung und Entspannung eignet, ist die Übung „Hemisphären-Alphabet“.

Ablauf

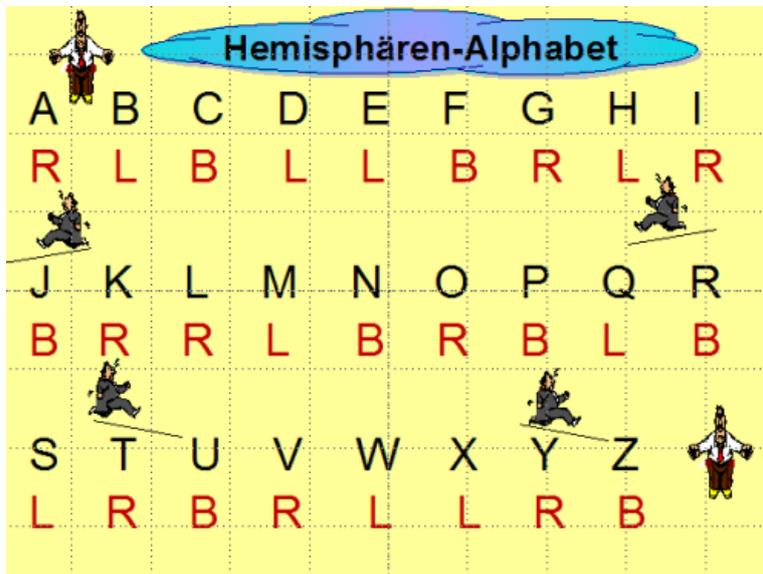
1. Folie mit einem Hemisphärenalphabet auf den OH-Projektor legen und alle Schülerinnen und Schüler bitten aufzustehen.
2. Während des gemeinsamen lauten Sprechens des abgebildeten Alphabets wird je nach dem darunter stehenden Buchstaben entweder der rechte (R), der linke (L) oder beide (B) Arme gehoben.
3. Anschließend wird das Alphabet rückwärts gesprochen. Neben der Berücksichtigung des Bewegungsdrangs der Schüler werden hierbei beide Gehirnhälften aktiviert.

Benötigte Tools und Materialien

- OH-Projektor
- Folie mit einem Hemisphärenalphabet

Beispiele und Links

Hemisphären Alphabet Vorlage:



<http://www.lehrer-online.de/dyn/bin/447845-447865-1-hemisphaerenalphabet.ppt> (abgerufen am 29.09.2009)

Kommentare

Aufgrund von zwangsläufigen Verwechslungen der Buchstaben oder der Armseite eine Menge Spaß auf, insbesondere wenn die Lehrerin falsch liegt.

Quellen

<http://www.lehrer-online.de/447845.php>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/alphabet>

Meine Notizen

5.30. Heißer Stuhl



Kurzbeschreibung

Auf dem „Heißen Stuhl“ stellt sich eine Person den Fragen der Gruppenmitglieder. Diese Methode kann zur Wiederholung herangezogen werden. Auch persönliche Themen können im Zentrum einer Fragerunde stehen.

Ablauf

1. Legen Sie das Thema fest!
2. Erklären Sie das Ziel der Methode!
3. Bilden Sie einen Stuhlhalbkreis und lassen Sie einen Stuhl vor dem Halbkreis unbesetzt!
4. Bitten Sie ein Gruppenmitglied auf dem „Heißen Stuhl“ Platz zu nehmen!
5. Stellen Sie Fragen!

Benötigte Tools und Materialien

die Stühle

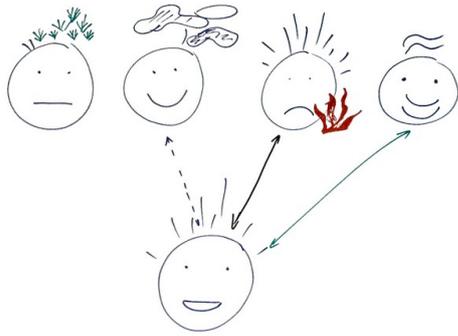
Beispiele und Links

Bewerbungsgespräch mit Rollenverteilung.

Der Teilnehmer auf dem „heißen Stuhl“ ist der Bewerber. Er versucht, in Ruhe auf alle gestellten Fragen geschickt und umfassend zu antworten.

Teilnehmer des Halbkreises sind:

- a) gleichgültiger Typ
- b) netter Typ
- c) böartiger Typ
- d) freundlicher Typ



Zur Unterstreichung des Rollenverhaltens können diese Typen mit z.B. aussagekräftigen Piktogrammen ausgestattet sein. Es dürfen ausdrücklich auch unzulässige und unsachliche Fragen gestellt werden. Der Seminarleiter achtet dabei darauf, dass das Bewerbungsgespräch nicht in echten Streit abgleitet.

Siehe auch: <http://de.wikipedia.org/wiki/Hei>

Kommentare

Voraussetzung für den Einsatz dieser Methode ist eine sehr vertrauensvolle Arbeitsatmosphäre in der Gruppe. Bei der Behandlung persönlicher Themen können Fragen abgelehnt werden.

Quellen

http://www.bildungsverlag1.de/wps/wcm/connect/f06d238048bab8658a308bc9a7d2ea5d/07090_Methoden.pdf?MOD=AJPERE

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/hot-seat>

Meine Notizen

5.31. Impulsreferat



Kurzbeschreibung

Eine Möglichkeit, Informationen innerhalb kurzer Zeit verbal zu vermitteln und dadurch spontane Anregungen für eine Weiterarbeit zu schaffen. Geeignet für die Einzelarbeit und die Arbeit im Plenum.

Ablauf

1. Das Moderatorenteam gibt einen bestimmten Impuls (Fragestellung oder Sachverhalt), zu dem die Teilnehmer ein Kurzreferat ausarbeiten sollen. Die Betonung liegt hierbei auf „kurz“.
2. Die Teilnehmer notieren auf ein Blatt Papier die wesentlichen Gedanken stichpunktartig. Wichtig ist die spontane Reflexion, darüber hinaus wird ein kurzes Statement mit Begründung angestrebt.
3. Im Plenum werden anschließend die Impulsreferate vorgestellt und diskutiert.

Benötigte Tools und Materialien

- Papierbögen
- Filzstifte

Beispiele und Links

Folgende Punkte können vollständig oder zu Teilen Leitfaden für ein Impulsreferat sein:

- Begründet, warum der Sachverhalt geklärt werden muss!
- Wie kann man sich erkundigen, ob alle Teilnehmer den Sachverhalt verstanden haben?
- Wie können die Teilnehmer aufgefordert werden, sich selbst eine Erklärung über den Sachverhalt zu überlegen?
- Wie erfahre ich etwas über die Vorkenntnisse der Teilnehmer?
- Stellt das übergeordnete Prinzip der Struktur dar!
- Gliedert das Problem und beschreibt die Gliederungspunkte!
- Bringt Beispiele für den Sachverhalt!
- Bringt Vergleiche aus Eurem Alltag!

Siehe auch:

<http://www.blick.it/angebote/schulegestalten/se815.htm>

Kommentare

Das Ziel der Methode ist, Informationen innerhalb kürzester Zeit verbal zu vermitteln und dadurch spontane Anregungen für eine Weiterarbeit zu schaffen. Wesentlich für dieses Ziel ist der Impuls, der durch das Moderatorenteam gegeben wird. Dieser sollte gut überdacht und so präzise wie möglich formuliert werden.

Quellen

<http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/Impulsreferat.pdf>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/keynote-speech>

Meine Notizen

5.32. Ideen-Karussell



Kurzbeschreibung

Ein Problem wird in Teilaspekte unterteilt, die auf jeweils einem Blatt Papier notiert werden. Jeder erhält eines und notiert eigene Ideen. Nun werden die Blätter im Kreis weitergegeben, so dass weitere Ideen hinzukommen. Nach mehrmaligem Austausch werden die Ideen in der Gesamtgruppe besprochen.

Ablauf

1. Gemeinsam in der Gesamtgruppe wird ein Problem in Teilprobleme unterteilt (z.B. mit einer Kartenabfrage). Es können aber auch Aufgaben bearbeitet, Planungen entworfen werden (und anderes).
2. Die Moderation (oder ein Teilnehmer) schreibt (schreiben) die Teilprobleme auf die vorbereiteten Formulare (siehe Kopiervorlage).
3. Die Formulare werden nun im Kreis herumgegeben. In einer befristeten Zeit schreibt jeder Teilnehmer so viele auf das Problem bezogene Ideen wie möglich auf die Formulare.
4. Nun werden die Blätter weitergereicht. Die anderen Teilnehmer lesen die bereits vorhandenen Ideen und lassen sich ggf. zu neuen Ideen inspirieren oder entwickeln eine vorhandene Idee weiter.
5. Nach mehrmaligem Umlauf werden die Blätter eingesammelt, die Ergebnisse vorgestellt und auf ihre Verwertbarkeit hin überprüft.

Benötigte Tools und Materialien

- Formular für jedes Teilproblem (Kopiervorlage)
- Stift und eine Schreibunterlage für jeden Teilnehmer
- Karten und Pinnadeln für eine Kartenabfrage

Beispiele und Links

Kopiervorlage: <http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/127/kopiervorlage.pdf>

1. Beispiel

Wie binden wir die Eltern in das schuleigene Programm zur Berufswahlorientierung der Hauptschule ein?

- Alternative Gestaltung der Elternabende – Kaffee, Kuchen, Äi- Bier und Brötchen – Musik
- Schüler laden ihre Eltern ein – nicht nur Eltern, die wirklichen familiären Bezugspersonen, soweit überhaupt vorhanden
- Eltern als Referenten – berichten aus ihrem beruflichen Alltag
- Einzelansprache der Eltern – Einbeziehung der türkischen Lehrkräfte – Einbeziehung der Sozialarbeiterin
- Eltern werden ins Betriebspraktikum einbezogen

2. Beispiel

Wie lässt sich eine andauernde Lesemotivation in der Grundschule schaffen?

- Vorgegebene, gemeinsam entwickelte Teilgebiete ⇒ Ideen der ersten Runde
- Gestaltung des Leselehrgangs ⇒ keine Fibel
- Ausstattung des Klassenraums ⇒ Leseecke
- Schule als Leseumgebung ⇒ Lesenacht in der Schule
- Abend mit Eltern ⇒ Abend über Kinderbücher
- Weiterführende Leseerziehung ⇒ Kinderbuchautoren lesen vor

Kommentare

Die Methode eignet sich nur für kleinere Gruppen oder Untergruppen einer größeren. Je nach Situation können auch mehrere Impulse oder Fragen vorgegeben werden, die sich evtl. auf ein komplexeres Problem beziehen. Das Blatt müsste dann entsprechend unterteilt werden. Es darf gehofft werden, dass gegenseitige Anregungen erfolgen und am Ende eine Vielfalt von Ideen vorhanden ist.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X00C,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=127

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/roundabout-of-ideas>

Meine Notizen

5.33. Karteikarten



Kurzbeschreibung

Lernmethode um die Fakten, Begriffe, Vokabeln auswendig zu lernen.

Ablauf

Grundsätzlich:

1. Eine Karte wird aufgenommen.
2. Die Frage oder Vokabel wird gelesen.
3. Die Antwort wird überlegt.
4. Die Karte wird gedreht und die gedachte Antwort wird überprüft.
5. Der Zettel wird wieder abgelegt.

Weiteres Vorgehen mit den Karteikarten:

1. Sobald man eine Frage richtig beantwortet hat, legt man die Karte ein Fach weiter. Zuerst sind alle Karten im ersten Fach.
2. Hat sich nach einiger Zeit das erste Fach geleert, geht man das zweite Fach durch.
3. Wenn man die Frage richtig beantwortet, wird sie in das nächste Fach gesteckt, ansonsten muss sie zurück ins erste Fach.

Benötigte Tools und Materialien

Grundsätzlich die Papierstücke und das Schreibmittel. Auch kann man mit dem Computer benötigte Inhalt zusammenstellen und ausdrücken.

Beispiele und Links

- Virtuelle Karteikarten-System: <http://www.mathgame.de/trainit.htm>
- Online Kartei-System: <http://www.ediscio.de/>

Kommentare

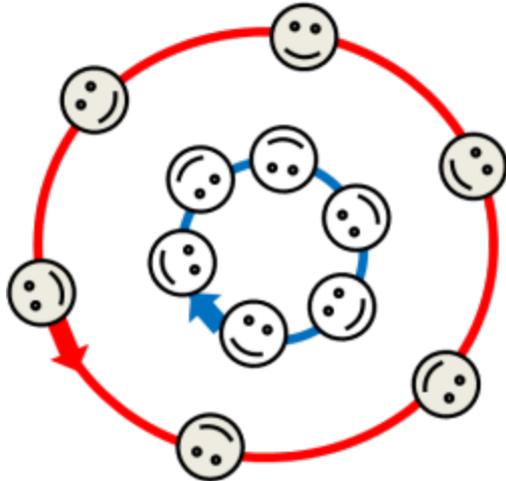
Diese Lernmethode ist sehr systematisch und eignet sich mehr für das Wiederholen als für für das Verstehen neuer Inhalte.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/record-cards>

Meine Notizen

5.34. Karusselldiskussion



Kurzbeschreibung

Bei der Karussell-Diskussion können viele unterschiedliche Themen simultan in vielen Zweiergruppen andiskutiert werden. Oder es kann eine gruppeninterne Überprüfung von Lerninhalten erfolgen, bei der offene Fragen/Probleme/Diskussionsbedarf deutlich werden.

Ablauf

1. Das Moderatorenteam hat zwei Stuhlkreise aufgebaut, einen Innenkreis und einen Außenkreis, wobei sich jeweils ein Stuhlpaar- einander zugewandt -gegenübersteht.
2. Die Gruppe wird halbiert und die Teilnehmer verteilen sich gleichmäßig auf die Stuhlkreise.
3. Zunächst erhalten die Teilnehmer im Innenkreis einen vorbereiteten Themenzettel. Darauf können Satzanfänge, Argumente zum Thema und allgemeine Fragen stehen. Sie wählen sich ein Thema aus, diskutieren es mit ihrem Gegenüber eine bestimmte Zeit lang (max. 3 bis 5 Minuten) und notieren die wesentlichen Antworten.
4. Der Außenkreis rückt anschließend einen Platz zur Seite und sie erhalten nicht nur ein neues Gegenüber, sondern gleichzeitig bekommen sie von denen den Themenzettel.
5. Nun beginnt das Spiel von Neuem: Die Teilnehmer aus dem Außenkreis schlagen nun ihrerseits dem Innenkreis ein Gesprächsthema vor. Dieses Verfahren kann beliebig oft durchgeführt werden.

Bei der Auswertung im Plenum können folgende Fragen hilfreich sein:

- Welche Themen habe ich gewählt?
- Welche Themen habe ich vermieden?
- Wer hat mich am meisten überrascht?
- Welches Thema ist mehrfach angesprochen worden?

Benötigte Tools und Materialien

- Vorbereitete Themenzettel

Beispiele und Links

- Meine Erfahrungen in der Fortbildung konnte ich im Kollegium weitergeben, weil...
- Die Schülerinnen und Schüler waren sehr angetan von der Projektmethode. Am meisten gefiel ihnen...
- Meine Schülerinnen und Schüler hatten Wünsche und Vorschläge, die über die Inhalte dieses Projektes hinausgingen. Da habe ich...
- Die Arbeitsbedingungen an meiner Schule waren sehr schwierig. Da wäre einiges zu ändern, z.B. ...
- Die Schülerinnen und Schüler waren sehr interessiert. Aber ...
- Ich möchte in Zukunft gerne an weiteren Fortbildungen teilnehmen, weil ...
- Eine gute Leistung ist für mich..
- Eine schlechte Leistung ist für mich
- Eine tolle Leistung ist für mich ...
- Ich habe versagt, wenn ...
- Ich habe etwas geleistet, wenn ...
- Eine tolle Leistung war für mich ...
- Leistung erbringen ist für mich ...
- Leistung erbringen ist wichtig für ..
- Am Ende der Sitzung sollte ...
- Wichtig ist für mich bei diesem Thema ...

Kommentare

Da die Gespräche im Laufe der Zeit intensiver werden, können die Zeiteinheiten vergrößert werden (Anfangs 3, dann 5, dann 7 Minuten).

Quellen

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/karte.php?karte=045>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/carousel-discussion>

Meine Notizen

5.35. Kopfstand



Kurzbeschreibung

Die Kopfstand-Technik, auch Umkehrmethode genannt, geht von einem bewusst herbeigeführten Rollentausch aus: die Problemfrage wird auf den Kopf gestellt, in ihr Gegenteil verkehrt

Ablauf

Die Problemstellung darf nicht zu komplex sein, und die Gruppengröße sollte zwischen sechs und zwölf Teilnehmerinnen und Teilnehmern liegen.

Der Ideengewinnungsprozess lässt sich grob in folgende Stufen gliedern:

1. gemeinsame Formulierung des Problems
2. Spontanlösungen
3. die Problemstellung wird ins Gegenteil verkehrt. Zu dieser geänderten Fragestellung wird ein Brainstorming durchgeführt.
4. Ideenfindung: Zu jeder genannten Idee wird eine Gegenlösung gesucht, die, bezogen auf die ursprüngliche Fragestellung, zur Lösungsfindung führen soll.
5. Lösungsfindung: Die genannten Ideen werden geordnet und bewertet und zu Lösungsvorschlägen entwickelt. Denkbar ist auch, dass eine andere Gruppe die Bewertung vornimmt.

Benötigte Tools und Materialien

- Karten
- Pinnwand
- Flipchart oder Wandtafel

Beispiele und Links

Beispielfragen:

- Wie halte ich ein möglichst schlechtes Referat?
- Was müssen wir tun, um handlungsorientierten Unterricht zu verhindern?
- Wie schaffe ich es nicht erfolgreich zu sein?

Kommentare

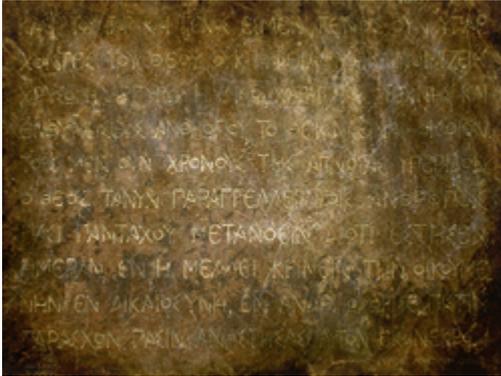
Die Stärke dieser Methode besteht darin, dass Denkblockaden aufgebrochen werden können. Die Ergebnisse der Kopfstand-Technik müssen noch im Rahmen anderer ganzheitlicher Methoden fortgeführt werden (z. B. Leittext, Fallstudie).

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/headstand>

Meine Notizen

5.36. Leittext



Kurzbeschreibung

Die Leittextmethode ist eine heute noch vorwiegend berufliche Ausbildungsmethode, bei der sich die Lerner selbstständig in Kleingruppen von 3-5 Personen in eine Aufgabe/Problemstellung einarbeiten. Dazu erhalten die Lerner Unterlagen mit Leitfragen und Leittexten und/oder Quellenhinweisen, die sich mit der Thematik befassen, wobei die Leitfragen als Orientierungshilfe beim Bearbeiten der Leittexte dienen.

Ablauf

1. Leittexte bestehen aus Leitfragen, die das Durcharbeiten eines Info- oder Quellenmaterials, das sich der Lernende möglichst selbstständig beschafft (oder teilweise/ganz auch vom Lehrenden erhält) in systematischer Absicht ermöglicht.
2. Nachdem diese Leitfragen beantwortet wurden, hilft ein Kontrollbogen den Lernenden, eigenständig die Ergebnisse auf Richtigkeit/Angemessenheit hin zu kontrollieren.
3. Zum Abschluss wird das Verfahren bewertet, indem sich die Lerner mit Hilfe von Checklisten, Bewertungsbögen und dergleichen mehr selbst bewerten (Feedback). Diese Form minimaler Präsentation ist unbedingt notwendig. Der Lernberater rundet in einem Gespräch, in dem zu klären ist, was schon erreicht wurde, wo es noch hapert, was man noch tun könnte, um sich zu verbessern, die Bearbeitung des Leittextes ab.
4. Eine größere Präsentation vor der Gesamtgruppe kann dann sinnvoll sein, wenn arbeitsteilig vorgegangen wurde und die Resultate für alle informativ sind. Solche Präsentationen können den Teilnehmern auch zeigen, dass ein hoher Arbeitsaufwand lohnt. Auch zu solchen Präsentationen gehört ein Gespräch mit Feedback.

Benötigte Tools und Materialien

Stift und eine Schreibunterlage

Beispiele und Links

Siehe auch:

- <http://www-pu.informatik.uni-tuebingen.de/iug/dh/Leittexte.html>
- <http://www.lrz-muenchen.de/riedlpublikationen/pdf/leitriedlschelten97refa.pdf>

Kommentare

Diese Methode ist für den Lehrenden bei der Ersterstellung mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden, da vor Beginn die Informationen lernergerecht, d.h. dem Kenntnisstand der Lerner entsprechend, aufgearbeitet werden müssen. Vom Lerner verlangt die Methode einen hohen Grad an Eigeninitiative und Selbstständigkeit und trainiert neben der Fach- und Methodenkompetenz auch die Sozialkompetenz.

Quellen

http://methodenpool.uni-koeln.de/leittext/leittext_kurzbeschreibung.html

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/key-questions>

Meine Notizen

5.37. Lernen durch Lehren



Kurzbeschreibung

Lernen durch Lehren ist eine handlungsorientierte Unterrichtsmethode, in der Schüler oder Studenten lernen, indem sie sich den Stoff gegenseitig unterrichten. Es kann in allen Fächern, Schultypen und Altersstufen eingesetzt werden. Auch wenn der Begriff gelegentlich für das klassenübergreifende Unterrichten von jüngeren Schülern durch ältere benutzt wird, hat sich in der Fachwelt der Terminus „Lernen durch Lehren“ (LdL) für gegenseitiges Lehren innerhalb eines Klassenverbandes etabliert. In Deutschland ist Lernen durch Lehren in seiner modernen Form mit dem Namen Jean-Pol Martin verbunden, der LdL als pädagogisches Gesamtkonzept entwickelt und mit Hilfe eines Kontaktnetzes verbreitet hat.¹ Im englischen Sprachraum nennt man diese Methode „learning by teaching“.

Ablauf

Den Lernenden oder Lerngruppen wird ein Thema zugewiesen. In einem festgesetzten Zeitraum wird Material gesammelt und aufbereitet bis die Weitergabe des angeeigneten Wissens an anderen Lerner möglich ist.

Benötigte Tools und Materialien

Alle Möglichkeiten können genutzt werden. Soll das Wissen am Computer erarbeitet und strukturiert werden, müssen die Lernenden Editierrechte besitzen, z. B. für ein Wiki oder ein LMS. Sie benötigen dann auch eine gute Medienkompetenz, um die technischen Probleme gering zu halten und damit nicht vom ursprünglichen Lernziel abgelenkt zu werden.

Beispiel

Der Demo-Kurs zeigt Lerneinheiten, die von Lehrlingen (teilweise Gruppenarbeiten) erstellt wurden und anschließend, von allen Teilnehmern einer Klasse unter Anleitung der „Lehrenden“ absolviert wurden²

Kommentare

Im Lernmanagementsystem „sudile“ gibt es für diese Methode die Funktion des Co-Autoren. Der Autor des Kurses kann beliebig viele „leere“ Lerneinheiten anlegen und den Lernenden Autorenrechte zuweisen. Die ins System geladenen Lerneinheiten stehen dann allen Kursteilnehmern zur Verfügung. Siehe auch ausführlichen Artikel zur Lernplattform sudile³.

¹http://de.wikipedia.org/wiki/Lernen_durch_Lehren

²<http://sudile.com/demo/kurse/users/demouser/sudileAction>

⇒ Azubis: Seminare (Bitte nach Aufruf der Seite auf „Demo“ klicken. Dann auf „Azubis: Seminare“.)

³http://sudile.com/artikelarchiv/2010_01_01_lernen_durch_lehren.html

⇒ Artikel zur Co-Autoren-Funktion

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/learning-by-teaching>

Meine Notizen

Beispiele und Links

Online Mindmap (kostenlose Registration):

- <http://mind42.com>
- <http://www.mindmeister.com>

Software:

- <http://freemind.softonic.de/>
- <http://www.xmind.net/>

Siehe auch:

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Assoziogramm>
- <http://www.zmija.de/mindmap.htm>

Kommentare

Die Grundidee wird zentral angeordnet und kann somit schnell erfaßt werden. Die graphische Repräsentation unterstützt beim Denken und Regularitäten können schnell erkannt werden. Ein kurzer Blick auf die Mindmap genügt, um zu wissen, worum es geht.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/mindmapping>

Meine Notizen

5.39. Mnemotechnik



Kurzbeschreibung

Mit Hilfe der Mnemotechnik man entwickelt Merkmale („Eselsbrücken“), so wie z.B. Reim, Schema, Skizze oder Merksatz. Das Prinzip der Mnemotechnik besteht darin, dass schwer einprägbare Informationen mit einfacheren Vorstellungen verknüpft werden.

Ablauf

1. Man wählt bestimmte Themengebiet aus, wobei die Inhalt besonders schwer zu merken ist.
2. Man wählt geeignete Mnemotechnik-Merkhilfe aus.
3. Je nach ausgewählte Merkhilfe, werden die Begriffe (die man merken muss) zu einfache Begriffe zu geordnet.
4. Man wiederholt so lange bis Begriff sich fest in Kopf platziert ist.

Benötigte Tools und Materialien

Keine besonderen.

Beispiele und Links

Einprägung mit Hilfe der Spaziergang:

1. Man schreibt sich den Lernmaterial auf Merkzettel auf.
2. Man stellt sich einen Spaziergang vor (eine bestimmte Tour) und hält dann an bestimmten Orten an (z. B. auf eine Straße, an einer Bushaltestelle, an der See, bei einem markanten Baum) und merkt sich den Stoff eines bestimmten Merkzettels.
3. Auf dem Merkzettel wird aufgeschrieben, an welchem Ort der Inhalt gelernt wurde.
4. Man macht den Spaziergang (mit immer denselben Stationen) so lange, und wiederholt das
5. Auswendig lernen der Merkzettel, bis man das Thema beherrscht. In einer Prüfungssituation reicht es dann, sich gedanklich auf den Spaziergang zu begeben und man erinnert sich verhältnismäßig mühelos an das Gelernte.

Siehe auch:

- <http://www.zmija.de/mnemotechnik.htm>
- http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Merkspr%C3%BCche
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Major-System>

Kommentare

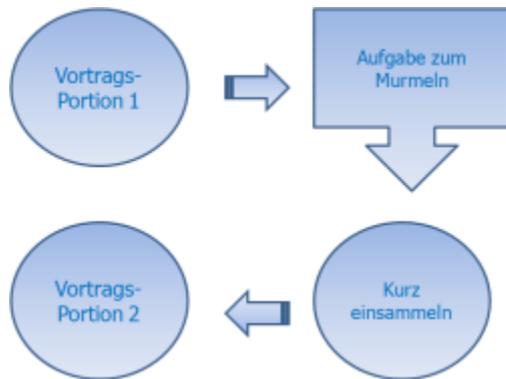
Die Mnemotechnik hilft jedoch nicht nur dabei, sich komplizierte Vorgänge schneller und länger merken zu können. Die Tatsache, dass man sich auf bestimmte Stichworte für diese Lerntechnik beschränken muss und diese in einer geordneten Form aufschlüsseln soll, hilft dabei, das gesamte Thema zu strukturieren. Wer sich ausschließlich auf die wichtigen Schlüsselworte beschränken muss, um zum Lernerfolg zu gelangen, wird so sicherlich auch „unnützes Wissen“ los. Somit kann die Mnemotechnik, die in erster Linie als Merk- und Lernhilfe gedacht ist, auch dazu führen, das überflüssige, zweitrangige Wissen in den Hintergrund zu drängen und den Geist freizumachen für die wichtigen thematischen Inhalte.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/mnemonics>

Meine Notizen

5.40. Murmelgruppe



Kurzbeschreibung

Bei der Murmelgruppenmethode wechseln Phasen von Lehrvortrag und Phasen von Teilnehmeraktivität einander ab.

Ablauf

1. Der Vortrag muss in sinnvolle Portionen eingeteilt werden. Jede Portion muss gerade so viel zusammengehöriges Material der Thematik umfassen, das die Teilnehmer mit ihrem Wissen und Interesse fünf bis maximal 15 Minuten produktiv damit arbeiten können.
2. Zur Portionierung schreibt man bei der Vorbereitung jeweils ein Stichwort pro Einheit auf eine Moderationskarte. Die Karten werden inhaltlich überprüft und ergänzt.
3. Nun hält man auf andersfarbigen Karten sinnvolle Murmelaufgaben als Impulse für die Bearbeitungsphasen fest. Die Impulse sollten gezielt solche Denkprozesse anregen, die für die Verarbeitung der jeweiligen Informationsportion wichtig sind.
4. Erst nach dieser Vorstrukturierung werden die Portionen ausgearbeitet und die Aufgaben für die Bearbeitungsphasen ausformuliert. Je „schlanker“ die Vortragsportionen auf das Wesentliche konzentriert sind, desto mehr Zeit bleibt für die Bearbeitungsphasen.

Benötigte Tools und Materialien

- Räumlichkeit mit getrennten oder entfernt liegenden Arbeitsbereichen
- Stifte und Papier

Beispiele und Links

Mögliche Impulsfragen:

- Was erscheint Ihnen am eben Gehörten besonders beachtenswert?
- Wie denken Sie darüber?
- Hat Sie das überzeugt?

Kommentare

Wichtig ist, dass auch bei längeren Murmelphasen die Teilnehmer nicht ihren Platz verlassen, wie es bei „normalen“ Gruppenarbeiten der Fall ist. Die Methode ist eine Vortragsmethode und bei Vorträgen verlässt ja auch niemand den Saal.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/buzz-group>

Meine Notizen

5.41. OpenSpace



Kurzbeschreibung

Open Space ist ein Großgruppenverfahren, bei dem 20 bis 1000 Menschen an einem Thema bzw. einer Problemlösung arbeiten.

Ablauf

1. Zu Beginn sitzen alle Teilnehmer in einem Kreis. Der Begleiter "öffnet den Raum" und führt in das Verfahren ein.
2. Inhalte und Organisation ergeben sich aus den Anliegen der Teilnehmenden. Alle können ein Anliegen einbringen. Es handelt sich dabei um ein Anliegen, das unter den Nägeln brennt und wofür jemand Verantwortung übernehmen will.
3. An einer großen Packpapier-Wand werden die Anliegen den Zeiten und verfügbaren Arbeitsräumen zugeordnet.
4. In der Marktphase wird über Anfangszeiten und Räume verhandelt, und jeder trägt sich bei jenen Themen ein, die ihn interessieren.
5. Gruppenarbeitsphase: Die Teilnehmenden arbeiten in dieser Zeit selbstorganisiert, geleitet vom Gesetz der 2 Füße und den Grundsätzen des Verfahrens. Die „Einladenden“ der Arbeitsgruppen werden gebeten, die Ergebnisse der Gruppenarbeit zu dokumentieren, damit sie auch den anderen Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden können.
6. Abend- und Morgennachrichten
7. Auswertung und Planung der Umsetzung
8. Abschlussrunde (häufig mit dem Redestab-Ritual)
9. Den „Raum schließen“

Benötigte Tools und Materialien

Doku-Wand

Beispiele und Links

Siehe auch:

- <http://www.openspace-online.com>
- <http://www.netzwerk-gemeinsinn.net/content/view/154/45/>

Kommentare

Der Erfolg einer Open-Space-Konferenz steht und fällt mit der Umsetzung der entstandenen Ideen. Oft sind die Teilnehmer danach so stark motiviert, dass von selbst die vielfältigsten Aktivitäten entstehen. Die Umsetzung muss aber immer unterstützt und begleitet werden. Dafür ist der Steuerkreis zuständig. Regelmäßig wird geprüft, welche Projekte welche Unterstützung benötigen.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=19

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/openspace>

Meine Notizen

5.42. Podiumsdiskussion



Kurzbeschreibung

Expertinnen und Experten oder politische Antagonistinnen und Antagonisten diskutieren eine Problematik von hoher Relevanz.

Ablauf

1. Sie haben zunächst Gelegenheit vom Podium herab, ein zeitlich begrenztes zusammenhängendes Statement (2-3 Minuten) abzugeben, in dem sie ihre Meinung artikulieren.
2. Anschließend diskutieren sie untereinander. Ein Mitglied des Moderatorenteams eröffnet und leitet die Diskussion.
3. Nach einer vorher vereinbarten Frist (z. B. 60 Minuten) haben die Teilnehmer (das Auditorium) die Möglichkeit, sich an der Diskussion zu beteiligen.

Benötigte Tools und Materialien

- Vorbereitende Informationen
- Zusammenfassungen der Statements

Beispiele und Links

Beispiel-Themen:

- Soll die Ökonomische Bildung in der Sekundarstufe I ein eigenständiges Unterrichtsfach oder Bestandteil traditioneller Fächer wie Geschichte, Politik, Geografie sein?
- Was spricht für oder gegen Lernbereich Gesellschaftslehre?
- Das Berufskolleg im Umbruch: Lernfelder statt Unterrichtsfächer?

Kommentare

In den meisten Fällen sind die Podiumsteilnehmerinnen und Podiumsteilnehmer externe Personen. Denkbar ist aber auch, dass einzelne Teilnehmer das Podium bilden. Die Zahl der Diskutantinnen und Diskutanten hängt vom Thema ab. Es sollten jedoch nicht mehr als sechs sein. Die zeitlichen Begrenzungen und Abfolgen müssen klar sein.

Quellen

http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/pdf/071_Podiumsdiskussion.pdf

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/panel-discussion>

Meine Notizen

5.43. Parlamentarische Diskussion



Kurzbeschreibung

Eignet sich zur zielorientierten Arbeit mit Großgruppen (ab 30 Personen). Erfordert klare Zieldefinitionen durch die Workshop-Leitung im Vorfeld. Mindestzeitbedarf 3 Stunden.

Ablauf

1. Vorbereitung

- Die Workshop-Leitung definiert das Ziel im Vorfeld
- Die Großgruppe wird nach einem vorher festgelegtem Kriterium paritätisch in Fraktionen aufgeteilt (z. B. nach Alter/Wissenstand/regionale Zugehörigkeit)
- Definition und Vermittlung der Spielregeln durch die Workshop-Leitung

2. Durchführung

- Das Thema wird zur Meinungsbildung in die Fraktionen gegeben
- Nach einem festgelegten Zeitplan treten die Fraktionsführer zusammen, um eine Gesamtmeinung zu eruieren
- Zum Abschluss erfolgt die Diskussion mit paritätisch verteilten Redezeiten im Gesamtplenum
- Demokratische Abstimmung über das zu protokollierende Gesamtergebnis

3. Abschluss

- Die Workshop-Leitung erstellt das Abschlussprotokoll zeitnah

Benötigte Tools und Materialien

Spielregeln, Papier, Flipchart, Präsentationstechnik

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/parliamentary-debate>

Meine Notizen

5.44. Partnerinterview



Kurzbeschreibung

Ein Kennenlernspiel, bei dem sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Paare bilden und gegenseitig interviewen. Anschließend stellen sie kurz den jeweiligen Partner in der Gesamtgruppe vor.

Ablauf

1. Es werden Paare gebildet. Es ist darauf zu achten, dass es sich um Paare handelt, die sich kaum oder gar nicht kennen.
2. Innerhalb von fünf Minuten interviewen sich die Partner gegenseitig. Sie stellen Fragen zur Person und machen sich Notizen (10 Min. Zeitvorgabe).
3. Die Paare kehren ins Plenum zurück und bilden einen Stuhlkreis. Nun beginnt reihum die Vorstellung. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer stellen sich allerdings nicht selbst vor, sondern die Partner stellen sich gegenseitig vor. Dazu tritt ein Partner hinter den Stuhl des Vorzustellenden und beginnt: „Das ist Inge. Inge ist 17 Jahre alt ...“ Der Teilnehmer, der seinen Partner vorstellt, gibt aber nicht den Inhalt des gesamten Interviews wieder, sondern ist angehalten, Dinge zu benennen, die ihm besonders wichtig und bemerkenswert erscheinen und die die anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer über den Partner unbedingt wissen sollten.

Benötigte Tools und Materialien

- Zettel oder Blätter für Notizen,
- Kugelschreiber
- Schreibunterlagen

Beispiele und Links



<http://www.youtube.com/v/Ecu2kcTI8XM>

Kommentare

Die Auswahl der Inhalte der Vorstellung durch den Partner bringt häufig Überraschungen für den Vorgesetzten mit sich.

Quellen

http://www1.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=140

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/partner-interview>

Meine Notizen

5.45. Postkorb



Kurzbeschreibung

Im Vorfeld einer Fortbildungsmaßnahme übersendet oder übergibt das Moderatorteam eine größere Menge Material (Bücher, Buchauszüge, Papers, CDs u. a., s. auch Beispiele) an die Teilnehmer.

Ablauf

Die Unterlagen sind einschlägige und wichtige Informationsquellen und Arbeitsunterlagen für die Praxis der Teilnehmer. Sie lassen sich aber nicht alle oder nicht alle mit gleicher Intensität bearbeiten. Es kann auch sein, dass alle im Laufe der Zeit Thema der Fortbildung sind, aber die zeitliche Abfolge für TN und MT disponibel ist und festgelegt werden sollte. In jedem Fall geht es darum, Prioritäten (und damit auch Posterioritäten) zu vereinbaren. Um dies zu erreichen, bittet das Moderatorteam die Teilnehmer, einen persönlichen Postkorb zu sortieren, d. h. das Wichtigste obenauf zu legen und das Andere nach subjektiver Bedeutungszumessung nachzuordnen. Im nächsten Schritt müsste ein Gruppenkonsens herbeigeführt werden. Das kann zumeist diskursiv, d. h. in einem Gespräch, erfolgen. Denkbar ist auch, dass man Methoden der Entscheidungsfindung (Entscheidungstorte, Klotzen, Maß für Maß in Klotzen) heranzieht oder eine Rückmeldung per Fragebogen (Rückmeldebogen) organisiert. Postkorb und seine Auswertung könnten bei schulinternen Aktionen auch durch eine Steuergruppe o. Ä. vorgenommen werden. Postkörbe können unter gegebenen Voraussetzungen (kurzfristig überschaubares Material, keine Möglichkeit, die Teilnehmer im Vorfeld zu erreichen) auch zu Beginn einer Fortbildung veranstaltet werden.

Benötigte Tools und Materialien

- Kompendien von Informations
- Arbeitsunterlagen
- eventuell Rückmeldebögen

Beispiele und Links

Ein Moderator Fortbildung für Naturwissenschaften hat eine Materialsammlung für die intergrative Arbeit im Lernbereich für die Jahrgangsstufe 6 der Gesamtschule zusammengestellt. Die Sammlung enthält thematisch bezogene fachwissenschaftliche Informationen, Auszüge von Lehrpläne, Unterrichtsbeispiele usw. Das Team stellt den Teilnehmer die Materialien im Paket zur Verfügung. Es bittet die Teilnehmer Postkörbe anzufertigen. Ein Rückmeldebogen, in dem mit einer Skalierung zwischen ganz oben und ganz unten in Bezug auf die einzelnen Teilmaterialien differenziert werden kann, ist beigefügt. Nach Rücklauf wertet das Moderator aus und macht einen Verfahrensvorschlag als Arbeitsplan. Eine Schule hat sich entschlossen, ein Schulentwicklungsprogramm durchzuführen. Eine Planungsgruppe ist konstituiert. Das externe Moderator stellt eine mögliche Themenliste und die inzwischen sehr umfangreiche Literatur zur Verfügung. Es bittet die Planungsgruppe einen schulbezogenen Postkorb zu erarbeiten.

Kommentare

Mit der Methode verbindet man die Hoffnung, dass die Teilnehmer sich zumindest oberflächlich mit den Materialien vertraut machen, dabei sich in etwa über Inhalte und Ziele der Fortbildung informieren und ein Arbeitskonsens erreicht wird.

Quellen

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/karte.php?karte=072www.learn-line.nrw.de>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/postbox>

Meine Notizen

5.46. Projektmethode



Kurzbeschreibung

Im Projektunterricht entwickeln Lernende und Lehrende aus einem Problem, einer Idee oder einem gesetzten Ziel einen Bearbeitungsplan, der unter Beachtung selbst gesetzter Regeln durchgeführt wird, und an dessen Ende das fertige Produkt in Form einer Broschüre, einer Internet-Veröffentlichung oder eines Computerprogramms etc. steht.

Ablauf

1. **Die Projektinitiative – Sammlung von Ideen.** Ein Projekt kann auf Anregung des Seminarleiters oder der Teilnehmer initiiert werden. Dabei orientiert sich das Projektthema an den Interessen der Beteiligten. So könnte ein Seminarleiter die Ideenfindung für die Projekte moderieren. Die Ideen könnten als Karten an eine Pinnwand gehängt werden.
2. **Auseinandersetzung mit der Projektinitiative.** Während die erste Projektphase in der Sammlung der Projektideen bestand, werden diese nun gemeinsam auf deren Realisierbarkeit geprüft und anschließend in einer Projektskizze konkretisiert. Die kurzen Projektbeschreibungen können mit an die Pinnwand zu den Projektideen gehängt und von den Lernenden kurz vorgetragen werden.
3. **Entwicklung des Betätigungsbereiches – der Projektplan als Ergebnis.** Nachdem ein Thema gefunden wurde, wird von den Beteiligten gemeinsam ein zielgerichteter Plan zur Bearbeitung des Themas entwickelt, der der Selbstorganisation und Selbstverantwortung der Lernenden obliegt. Der Projektplan als Arbeitsplan zur Bewältigung des Projektproblems wird in der jeweiligen Projektgruppe erarbeitet.
4. **Verstärkte Aktivitäten im Betätigungsbereich – Ausführung des Projektplanes.** Nun werden die geplanten Aktivitäten von den Beteiligten durchgeführt und die Projektpläne bei Bedarf angepasst. Der Seminarleiter übernimmt moderierende Funktionen, berät die Teilnehmer in fachlichen Fragen und geht auf gruppendynamische Prozesse ein, wie z.B. Konflikte, Überforderungen oder Zeitdruck.
5. **Abschluss des Projektes.** Ist ein Produkt, wie z.B. ein Programm, fertig gestellt, wird somit auch das Projekt beendet. Wichtig für das Feedback ist die öffentliche Präsentation der Produkte, z.B. auf einer Internetseite oder innerhalb der Seminargruppe durch einen Präsentationsvortrag.
6. **Fixpunkte und Metainteraktionen zum Projektgeschehen.** Fixpunkte und Metainteraktionen treten bei Bedarf und parallel zu den anderen Phasen in Erscheinung. Fixpunkte dienen der Re-Organisation und Orientierung, sind Mittel gegen „Äußerliche Betriebsamkeit ...“ und fehlender Abstimmung zwischen einzelnen Gruppen, Äu.

Benötigte Tools und Materialien

http://downloads.ausbildernetz.de/downloads/m6/checkliste_Projektmethode.doc

Beispiele und Links

<http://widawiki.wiso.uni-dortmund.de/index.php/Projektmethode>

Kommentare

Ein wichtiger Schritt für die Verbesserung des Projektverlaufes und der Zusammenarbeit der Lernenden und Lehrenden ist die Auswertung des Projektes durch Feedback von außen sowie innerhalb der Projektgruppe.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/project-method>

Meine Notizen

5.47. Projektarbeit



Kurzbeschreibung

In einer Projektarbeit arbeiten Lernende alleine oder in Kleingruppen zusammen, um eine komplexe Aufgabe zu lösen.

Ablauf

1. Als Dozent kann man mehrere mögliche Themen vorschlagen bzw. man gibt auch die Möglichkeit, dass sich die Lernenden ein eigenes Thema ausdenken.
2. Es können sich Kleingruppen zusammen finden. Es kann auch einzeln gearbeitet werden.
3. Die Lernenden arbeiten dann an dem Thema. Es ist gut, wenn man als Dozent zwischendurch eine Feedbackrunde macht, um zu sehen, wie die Arbeit voran geht.
4. Die Ergebnisse können in den Kurs-Ordner geladen und dort von allen eingesehen werden.
5. Nach Abschluss des Projektes werden die Ergebnisse präsentiert. Bei größeren Gruppen bietet sich ein Ergebniskreis von je 2 bis 3 Personen an.

Benötigte Tools und Materialien

Je nach Kurs, z.B. Office-Anwendungen (Word, Excel, Powerpoint), Tools zum Organisieren (MindManager), Forum, Kurs-Ordner.

Beispiele und Links

- <http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/projektarbeit>
- <http://wiki.zum.de/Projektunterricht>

Kommentare

Projektarbeiten sind sehr komplexe und realitätsnahe Tätigkeiten, die neben fachlichen Wissen auch soziale Kompetenzen fordern. Die Motivation gewöhnlich sehr hoch.

Es ist daher besonders auf die Aufgabenstellung zu achten, die konkret sein und die Projektgrenzen aufzeigen sollte (z.B. max. 10 Präsentationsfolien oder eine Stunde Zeit). Außerdem sollten die Gruppen eher klein (ca. 2-3 Personen) sein.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/project-pursuits>

Meine Notizen

5.48. ProKontra



Kurzbeschreibung

Beide Seiten einer Medaille werden beleuchtet.

Ablauf

1. Als Dozent teilt man die Gruppen Pro und Kontra ein. Das kann man z.B. durch Zufallgruppen machen.
2. Die Gruppen arbeiten sich dann in das Thema ein und formulieren die Argumente, die auf Karten geschrieben werden.
3. Die Ergebnisse können an einer Flipchat festgehalten werden.
4. Zu einzelnen Punkten diskutieren dann jeweils ein Vertreter der Gruppen, um zu detaillierten Für und Wider zu kommen..

Benötigte Tools und Materialien

Zettel oder Textverarbeitung

Beispiele und Links

Duales Studium - Pro und Contra:



<http://www.youtube.com/v/OUiSrCaGh8Q>

Siehe auch:

- <http://www.bachelor.de/pro-kontra.htm>

Kommentare

Kann auch sehr gut im Forum einer Lernplattform gemacht werden. Dazu eröffnet man zwei Diskussionsstränge: Pro und Kontra

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/pros-and-cons>

Meine Notizen

5.49. Rollenspiel



Kurzbeschreibung

Die Methode Rollenspiel lässt sich in Kindergarten, Schule und Erwachsenenbildung einsetzen. Ein in der Gruppe relevantes Thema (gegebenenfalls Konflikt) wird spielerisch dargestellt. Zum Einsatz sollte diese Methode vor allem dann kommen, wenn es darum geht, Handlungsaspekte zu fördern und lebensnahe Beobachterpositionen einzunehmen. Hierbei kann insbesondere die Wahrnehmung, Empathie, Flexibilität, Offenheit, Kooperations-, Kommunikations- und Problemlösefähigkeit entwickelt werden.

Ablauf

Vorbereitungsphase:

1. Legen Sie das Thema fest
2. Klären Sie die Rollen. Vergewissern Sie sich, ob jedem Mitspieler seine Rolle klar ist.
3. Legen Sie Beobachtungskriterien fest und verteilen Sie die Beobachtungsaufträge.

Spielphase:

1. Identifizieren Sie sich mit Ihrer Rolle.
2. Führen Sie das Rollenspiel ohne Unterbrechung durch. Auswertungsphase
3. Verlassen Sie Ihre Rollen.
4. Werten Sie das Rollenspiel gründlich aus.

Beispiele für Auswertungsthemen sind:

- Wie haben sich die Rollenspieler gefühlt?
- Wurde die Rollenverteilung eingehalten?
- Welche Verhaltensweisen und Meinungen der Rollenspieler haben Ihnen gefallen oder missfallen?
- Wurde sachlich argumentiert?
- Wie haben die Rollenspieler Sprache, Mimik, Gestik eingesetzt?
- Sind Ihnen eigene Haltungen oder Meinungen bewusst geworden?
- Welche Lösungen standen zur Entscheidungsfindung? Welche Qualität hatte die Entscheidungsfindung?
- Welche Konsequenzen ergeben sich für das künftige Verhalten der Rollenspieler?

Benötigte Tools und Materialien

- Text mit Situationsbeschreibung
- Rollenkarten
- Beobachtungsbögen

Beispiele

Diese Methode lässt sich beispielsweise im Bereich der Firmengründung durchführen. Es ist die Situation gegeben, dass vier Freunde ein Unternehmen gründen wollen. Sie haben die Möglichkeit eine KG, AG, GMBH oder OHG zu gründen. Nachdem die Schülerinnen und Schüler genügend Informationen über die verschiedenen Rechtsformen der Unternehmensgründung erhalten haben, diskutieren sie im Rollenspiel miteinander. Hierbei werden die jeweiligen Vor- und Nachteile jeder Unternehmung untereinander diskutiert.

Am Ende wird, falls möglich, die Entscheidung getroffen, welche Rechtsform das Unternehmen haben soll. Abschließend wird eine Reflexion über das Rollenspiel durchgeführt und eine Wiederholung mit anderen Mitgliedern der Lerngruppe durchgeführt.

Links

http://methodenpool.uni-koeln.de/rollenspiel/rollenspiel_darstellung.html

Kommentare

Beim Rollenspiel geht es nicht darum, welche Lösung letztlich herauskommt, sondern wie diese Lösung angestrebt wird. Daher ist die Auswertung des Rollenspiels genauso wichtig wie das Rollenspiel selbst.

Quellen

http://methodenpool.uni-koeln.de/rollenspiel/frameset_rollenspiel.html
<http://www.rechnungswesen-unterricht.de/unterricht/methoden/rollenspiel.html>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/role-playing>

Meine Notizen

5.50. Rasender Reporter



Kurzbeschreibung

Bei diesem „Spiel“ erfahren die Teilnehmenden etwas über sich, kommen in Bewegung und bekommen je nach Fragestellung sogar schon Eindrücke zum Thema.

Ablauf

Jeder Teilnehmer erhält einen Fragebogen, auf dem Fragen zu Personen stehen. Die Teilnehmenden stehen auf und befragen die anderen Anwesenden. Sobald sie jemanden gefunden haben, der die Frage bejahen oder beantworten kann, so muss diese Person unterschreiben.

Steigern können sie die Dynamik, wenn sie den Wettbewerbscharakter des Spiels hervorheben. Also zum Beispiel: Wer als Erster alle Fragen beantwortet hat bekommt den ersten / den zweiten Preis...

Alternativ können die Fragen auch thematisch inhaltliche Fragen sein, die beantwortet werden sollen. Dann dient das Spiel der „Lernerfolgskontrolle“ und gehört freilich an den Schluss der Veranstaltung.

Benötigte Tools und Materialien

- Fragebogen
- Kugelschreiber

Beispiele und Links

Beispiel-Fragen:

- Wie sieht Ihre Traumjob aus?
- Was ist der größte Fehler, den Sie je begangen haben?
- Was ist Ihre schlechteste Charaktereigenschaft?
- Haben in letzter Zeit eine besondere Person kennen gelernt?
- Lesen Sie gerne Kriminalromane?
- Haben Sie Ihre liebsten Urlaubswunsch umgesetzt?

Kommentare

Falls möglich ist machen Sie etwas Platz zum Herumlaufen frei oder gerne auch bei schönem Wetter draußen.

Quellen

<http://www.aktivierendes-lehren.de/index.php/methode-betrachten.html?m=9>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/roving-reporter>

Anmerkungen

Nicht unerwähnt bleiben sollte, wer den Begriff „Rasender Reporter“ geprägt hat – Der Schriftsteller Egon Erwin Kisch mit seiner Reportagen-Sammlung „Der rasende Reporter“ aus dem Jahr 1925.

Siehe auch: http://de.wikipedia.org/wiki/Egon_Erwin_Kisch

Peter Koppatz

Meine Notizen

5.51. Schlüssellrunde



Kurzbeschreibung

Eine methodischer Vorschlag zum ersten Kennenlernen einer Arbeitsgruppe.

Ablauf

Zu Beginn der Veranstaltung stellen sich alle TeilnehmerInnen anhand eines Schlüssels aus ihrem Schlüsselbund vor. Sie nennen ihren Namen, zeigen den Schlüssel, erklären dessen Funktion und Bedeutung und verbinden jene mit hinweisen zu ihrer eigenen Person oder erzählen Anekdoten, welche sich auf den Schlüssel beziehen. Des weiteren erläutern sie, welchen Bezug der Schlüssel zum Seminarthema hat.

Benötigte Tools und Materialien

Schlüsselbunde der Teilnehmer

Beispiele und Links

„Ich heiße Uwe. Dies ist der Schlüssel meines Fahrradschlösses, der ist mir so wichtig wie mein Haustürschlüssel, da ich ein passionierter Radler bin. Ich trainiere mit Radfahren meine Kondition...“

Kommentare

Haben Teilnehmer keinen Bund in ihrer Tasche, so kommentieren sie – auf ihre fiktiven Schlüssel verweisend – einige Schlüssel aus der Erinnerung.

Quellen

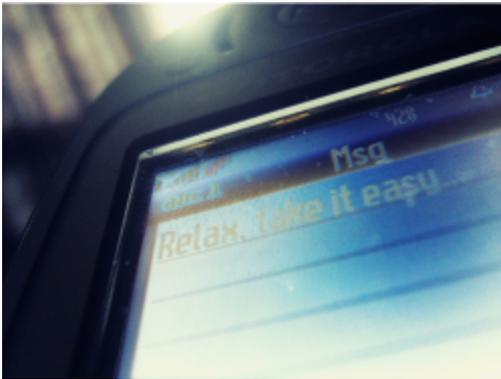
<http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/Schluesselrunde.pdf>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/round-of-keys>

Meine Notizen

5.52. SMS



Kurzbeschreibung

Man lernt kurz und knapp seine Gedanken zu äußern.

Ablauf

1. Die Teilnehmer werden gebeten, am Ende einer Tagung oder eines größeren Tagungsabschnittes eine fiktive SMS von 11 Wörtern an eine ihnen bekannte Person zu simsen (Schulleitung, Schulaufsicht, Lebensgefährtin oder -gefährte, Kind usw.)
2. Die SMS werden anschließend reihum verlesen.

Benötigte Tools und Materialien

- Papier
- Bleistift

Beispiele und Links

Positive Atmosphäre:

- Wahrnehmung geschärft
- 5 Tage echt Learning by doing
- Eine intensivst erlebte Woche voller Erfahrungen
- Zweifel verschwunden
- Model tatsächlich praktikabel
- Woche erfolgreich
- Verfahren gefällt sehr

Rückmeldung:

- Ermüdende Diskussion
- verstiegene Ansprüche
- Träumer und Querulanten
- elender Frust

Kommentare

Die Beschränkung hilft, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Strenge der Form und Kürze generieren oft sprachliche Kreativität.

PSI

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/karte.php?karte=090>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/sms>

Meine Notizen

5.53. Spinnennetz



Kurzbeschreibung

Die Spielleitung gestaltet mit Hilfe von Seilen ein Spinnennetz. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen nacheinander mit Hilfe der anderen durch verschieden große Öffnungen des Spinnennetzes klettern, ohne das Netz zu berühren.

Ablauf

1. Die Spielleitung hat ein Spinnennetz aus Seilen vorbereitet.
2. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen nacheinander durch verschieden große Öffnungen des Spinnennetzes klettern, ohne das Netz zu berühren.

Es gibt dabei einige Regeln, die bei dem Spiel unbedingt zu befolgen sind:

- Alle Gruppenmitglieder helfen sich gegenseitig. Das Spiel stellt eine Gruppenaufgabe dar.
- Es darf keine Öffnung zweimal verwendet werden.
- Durch das Netz darf nicht gegriffen werden.
- Berührt der aktive Teilnehmer den Faden, so muss er von vorne beginnen.
- Es nicht erlaubt, über das Netz zu steigen oder unter dem Netz hindurch zu kriechen.

Benötigte Tools und Materialien

mehrere Seile oder starke Schnüre zum Knüpfen eines Spinnennetzes

Beispiele und Links

http://www.spielekiste.de/archiv/diverses/komm/komm_011.shtml

Kommentare

Auf dem Gelände müssen Bäume vorhanden sein, die dicht beieinander stehen. Alternativ gehen auch hohe Pfähle oder Pfosten, wie z.B. die eines Tores.

Quellen

<http://www.kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=95>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/spiderweb>

Meine Notizen

5.54. Stationenlernen



Kurzbeschreibung

Ein Thema wird in Unterthemen (Stationen) unterteilt. Lernende können ihren Lernweg bestimmen.

Ablauf

1. Lernenden haben die Wahl z.B. zwei von fünf Stationen innerhalb einer Stunde zu bearbeiten. Besonders gut ist es zum Ende eines Seminars, da dort die Interessen der Teilnehmer auseinander gehen. Die Stationen sollten kurz und interessant sein.
2. Ob sie dabei alleine oder zusammen lernen wollten, bleibt frei.
3. Fertige Stationen werden im Laufzettel abgehakt.
4. Die Ergebnisse können durch den Dozenten kontrolliert werden oder / und in einem Ergebnisskreis besprochen werden.

Benötigte Tools und Materialien

Einige Stationen, den Laufzettel und den Kurs-Ordner

Beispiele und Links

Videobeispiel:

- <http://methotrain.at/flash/StationEinsatzUnterricht.swf>

Siehe auch:

- <http://www.welleg.de/unterricht/stationen/>
- http://methodenpool.uni-koeln.de/stationenlernen/stationenlernen_beispiel.html
- http://www.learn-line.nrw.de/angebote/selma/foyer/projekte/dinslakenproj1/es_geht_los.htm

Kommentare

Natürlich sehr gute! Wenn man beginnt, mit der Methode zu arbeiten, kann man sehr einfache und sehr kurze Themen verwenden.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/learning-stations>

Meine Notizen

5.55. Teamsteckbrief



Kurzbeschreibung

Der Steckbrief dient einerseits zur Selbstvorstellung des Teams. Andererseits kann er die Funktion haben, zur Teambildung beizutragen.

Ablauf

Ein Team stellt sich mit Hilfe eines Steckbriefes vor. Dieser kann als Vorlage zur Bearbeitung zugereicht oder auch frei gestaltet werden. Im Ergebnis enthält er alle in der jeweiligen Situation notwendigen und sinnvollen Informationen: Name, Herkunft, Funktion, Erfahrungen, Erwartungen, Absichten, Pläne, Selbst- und Rollenverständnis ... Der Teamsteckbrief sollte optisch ansprechend gestaltet sein. Symbolische Darstellungen sind gut möglich. Das Team als Baum, mit Wurzeln, Zweigen und Früchten, als Schiff, mit (vollen) Segeln, mit der Flagge, unter der wir segeln, mit Rumpf und Aufbauten oder als Sportmannschaft. Fotos können aufgeklebt werden. Das Team kann sich einen Namen geben, z. B. nach der Herkunft Team Düsseldorf oder nach der Funktion TEA (Team Eltern-Arbeit). Steckbriefe werden ausgehängt und lassen sich ergänzen oder verändern.

Benötigte Tools und Materialien

- Vorgegebenes Steckbriefformular oder Plakatkarton (DIN A3) zur freien Gestaltung
- Schere
- Kleber
- Filzstifte

Beispiele und Links

Beispiel



Abb: http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/beispiele/beispiel_105.png

Kommentare

In der Moderation von Fortbildung ist Teamarbeit fast der Regelfall. Vielfach arbeiten auch Teilnehmer dauernd oder vorübergehend als Team. In der Schulpraxis ist Teamarbeit mehr und mehr angesagt.

Quellen

http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/pdf/105_Teamsteckbrief.pdf

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/wanted-poster>

Meine Notizen

5.56. Tandemlernen



Kurzbeschreibung

Zwei Personen lernen zusammen ein Thema.

Ablauf

Zunächst Gruppen bilden, dann eine Zeitvorgabe machen , z.B.: Sie haben 10 Minuten Zeit. Was kann zusammen gelernt werden?

1. Möglichkeit: Die beiden Lernenden sollen sich zusammen den Inhalt einer Lerneinheit erarbeiten.
2. Möglichkeit: Sie lösen zusammen die Aufgaben zu einer Lerneinheit.

Benötigte Tools und Materialien

Keine besonderen

Beispiele und Links

Extreme Programmierung: http://de.wikipedia.org/wiki/Extreme_Programming

Kommentare

Wenn zwei Programmierer vor einem Rechner sitzen und zusammen eine Software entwickeln, so nennt man das *Extreme Programming*. Vier Augen sehen mehr als zwei. Zwei Gehirne denken mehr als eins! Jeder kann voneinander lernen.

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/tandem>

Meine Notizen

5.57. Teilnehmergealerie



Kurzbeschreibung

Die Teilnehmer lernen sich mit Hilfe der Online-Lernplattform kennen.

Ablauf

Vor einer Lehrerfortbildung, sei es ein Seminar, eine Folge von Einzelveranstaltungen oder eine online-basierte Aktion, gestaltet das Moderator eine Galerie auf einem Server oder einer Kommunikations- oder Lernplattform, die allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern zugänglich ist.

Dort stellen die Moderatorinnen und Moderatoren sich persönlich vor (am besten mit Foto) und teilen in der gebotenen Kürze all das mit, was sie für wichtig halten (z. B. ihre Vorstellungen zu der gemeinsamen Arbeit, Organisationshinweise usw.)

Anschließend sammelt das Moderator Daten der Teilnehmer (Name, Fotos und was sonst noch interessant sein könnte) und stellt dies in die Galerie ein. Bei entsprechenden technischen Voraussetzungen machen das die Teilnehmer selbst. Bei einer Direktphase (face-to-face) sollten Fotos und Daten ausgedruckt oder als Wandbilder vorliegen. Die Daten lassen sich später ergänzen. Neue Teilnehmer werden nach und nach in die Teilnehmergealerie aufgenommen.

Benötigte Tools und Materialien

- Computer
- Internetanschluss verfügen.
- Lernplattform von Moderatorteam.

Kommentare

Das Verfahren erleichtert und beschleunigt die Kennenlernphase und trägt dazu bei, dass die Teilnehmer bereits im Vorfeld auf die Fortbildung und die Nutzung von Computer und Internet eingestimmt werden.

Quellen

http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/pdf/106_Teilnehmergealerie.pdf

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/usergalery>

Meine Notizen

5.58. TopicMaps



Kurzbeschreibung

TopicMaps repräsentieren Wissensstrukturen (Ontologien) ähnlich wie Mindmaps. Die Grundbausteine dieser Strukturen sind:

- (T)opics
- (O)ccurrences
- (A)ssociations

Diese Bausteine (TAO's) können in unterschiedlichen Notationen erfasst und visualisiert werden.

Ablauf

Für ein gegebenes Themengebiet kann eine Ontologie erstellt werden, indem:

1. Objekte aus der realen Welt aber auch Ideen notiert werden - Topics (eine Idee/ein Objekt = ein Wort (Subjekt)).
2. Konkrete Ressourcen zu den Topics notiert werden - Occurrences zum Beispiel eine Website oder eine Definition.
3. Die Beziehungen zwischen den Topics modelliert werden - Associations.

Benötigte Tools und Materialien

Stufe I:

Es genügen Stifte und Papier.

Stufe II:

Es kann eine XML-basierte Form am Computer erstellt werden. Dazu werden ein XML-Editor (z. B. XML-Spy, es gibt eine kostenlose 30 Tage Testversion) [1] für die Erstellung und der Omnigator[2] (Open Source) für die Visualisierung benötigt.

Stufe III:

Es können die Topic-Maps zweier Autoren oder Autorenteam im Omnigator zusammengeführt und damit Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar gemacht und diskutiert werden.

Beispiele:

- Ontopedia [3]

Kommentare

Einen Kurs, der die Installation und Handhabung der Programme XML-Spy und Omnigator erklärt sowie die Grundlagen des TAO an Hand eines Beispielen demonstriert, wird in Kürze als E-Learning-Kurs zur Verfügung stehen.

[1] http://www.altova.com/download/xmlspy/xml_editor_enterprise.html

[2] <http://code.google.com/p/ontopia/downloads/list>

[3] <http://www.ontopedia.net/omnigator/>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/topicmap>

Meine Notizen

5.59. Wandspeicher



Kurzbeschreibung

Während der gesamten Fortbildungsveranstaltung stehen den Teilnehmer abgeteilte Wandflächen (Flipcharts) für Äußerungen von Ideen, Klagen und Problemen zur Verfügung. Teilnehmer, die sich äußern wollen, schreiben dies auf ein Blatt und heften es an diese Wand.

Ablauf

Zur Ideenwand gehören Verfahrensvorschläge, Sachbeiträge, Zusatzinformationen und Ähnliches. An der Klagemauer können die Teilnehmer Unmut, Ärger, Frustration usw. äußern. Unter dem Titel Problemspeicher werden jeweils die Dinge angeheftet, die gerade nicht bearbeitet werden können, die aber auf keinen Fall in Vergessenheit geraten sollen, weil sie innerhalb der Tagung oder auch später noch bearbeitet werden müssen.

Benötigte Tools und Materialien

- Flipcharts
- Einzelkarten
- Stifte
- Klebestreifen

Beispiele und Links

Klagemauer:

- Mein Bett quietscht
- Zu viel Theorie
- Meine Freundin hat mich verlassen
- Am Abend bitte keine Referate!
- Kann das Wort Selektion nur schwer ertragen

Problemspeicher:

- Wie reagiert das Kollegium auf die Stundenentlastung?
- Wer kennt Literatur zum Thema Konzentrationsübungen?
- Schulaufsicht nicht übersehen!
- Pünktlichkeit bei der internen Gruppenarbeit

Ideenwand:

- Arbeitsmarktexperten einladen
- CD zum Bewerbungstraining mal in der Gruppe ausprobieren
- Ehemalige Schülerin, im Männerberuf tätig befragen
- Intensive Information/Diskussion Berufswahlpass
- Erkundung(en) zu Ein-Euro-Jobs machen

Kommentare

Es kann auch überlegt werden, welche Personen für welche Aspekte Verantwortung übernehmen wollen.

Quellen

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/karte.php?karte=118>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/collection-of-ideas>

Meine Notizen

5.60. WebQuests



Kurzbeschreibung

Aktives und exploratives Lernen durch Nutzung von Internet-Quellen.

Ablauf

WebQuests können als Extreme Learning eingesetzt werden oder innerhalb eines Projektes. WebQuests haben eine Struktur, die Ihnen hilft, die Lernmaterialien didaktisch aufzubereiten und aktives Lernen zu fördern. Die Gliederung einer WebQuest ist meist die folgende:

- Einführung
- Aufgabe
- Vorgehen
- Quellen
- Bewertung / Arbeitsergebnisse / Diskussion
- Fazit

Die Struktur können Sie auf Ihre Bedürfnisse anpassen.

Benötigte Tools und Materialien

Internet, Word, Kurs-Ordner

Beispiele und Links

Videobeispiel:

Siehe auch:

- Web_Quest zu Gen_Food: <http://www.biologie-digital.de/Genfood/index.htm>
- Web_Quest zu offenem Lernen: <http://www.bescherer.de/webquests/webquests/offen/index.html>
- Web_Quest Weltbevölkerungsdaten: <http://www.bescherer.de/webquests/webquests/welt/index.html>

Kommentare

Das Internet ist voll von Informationen. Sehr wichtig ist es, mit diesen auch umzugehen. WebQuests sind eine hervorragende Möglichkeit dazu.



<http://www.youtube.com/v/o4re15qOPvU>



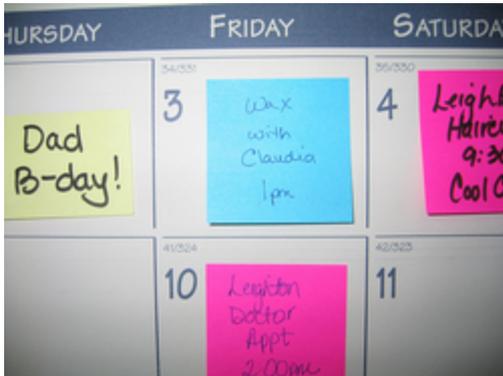
<http://www.youtube.com/v/Cyht-eh1AWY>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/webquest>

Meine Notizen

5.61. Wochenplanarbeit



Kurzbeschreibung

Die Wochenplanarbeit ist eine Methode zur Öffnung des Unterrichts. Sie stellt eine Alternative zum Frontalunterricht dar, ohne dem Lehrer jedoch die Kontrolle völlig aus der Hand zu nehmen.

Ablauf

1. Die Schüler erhalten zu Beginn eines bestimmten Zeitraumes (z.B. eine Woche) einen Plan, auf welchem Aufgaben aus den verschiedenen Fächern mit ihren Lerninhalten aufgelistet sind.
2. In den dafür vorgesehenen Unterrichtsstunden besteht die Möglichkeit, den Wochenplan in unterschiedlichen Sozialformen wie Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit zu bearbeiten.
3. Die Wochenplanarbeit kann mit der Freiarbeit kombiniert werden und ist ein wesentlicher Bestandteil des Offenen Unterrichts.
4. Die Hilfe des Lehrers soll nur dann in Anspruch genommen werden, wenn es unbedingt notwendig ist. Auch bei der Korrektur der erledigten Aufgaben steht die Selbstkontrolle des Schülers im Vordergrund.
5. Anhand der Wochenplanarbeit sollen sowohl die Selbstständigkeit als auch die sozialen Kompetenzen gefordert und gefördert werden.

Benötigte Tools und Materialien

Kurs-Ordner, Kalender

Beispiele und Links

Typ 1 (Format: DIN A 4)

WOCHENPLAN
Vom 20.5. bis 24.5.1985

Name: _____

Schreiben <i>ll</i> eine eigene Geschichte	X
Lesen A	
Mathematik 1 + 1 A7	
Sachunterricht <i>AA</i> A	

Montag 20. Mai	Dienstag 21. Mai	Mittwoch 22. Mai	Donnerstag 23. Mai	Freitag 24. Mai
----------------------	------------------------	------------------------	--------------------------	-----------------------

Gesellschaftslehre 9 US USA-GUS

Wochenplan G 9a
für die Zeit von 26.5. - 3.6.92

Name: Iris Wenderoth

Wochenthema:
U S A
Geographie-Geschichte-Wirtschaft-Politik-Kultur

Die Aufgaben in dieser Woche will ich mit/gemeinsam mit:
Carola, Sandi und Eike bearbeiten.

Folgende Aufgaben will ich/wollen wir auf alle Fälle schaffen:

- Wir möchten über die Rassenunruhen in den letzten zwei Wochen in L.A. berichten. Dazu fassen wir einen ausführlichen Bericht aus dem Stern und anderen Zeitschriften zusammen.
- Wir schreiben einen Bericht über Seattle, der interessantesten Stadt der USA.

Folgendes will ich/wollen wir darüberhinaus bearbeiten, wenn Zeit dafür bleibt:

- Wir wollen die Unterdrückung und Verfolgung der Indianer im 18. und 19. Jahrhundert aufzeigen.
- Wir zeichnen auf eine Folie die Indianerreservate, bevor die Weißen das Land besiedelten und die heutigen (Vergleich).

Bemerkungen:
Wir brauchen Folie und Folienstifte.
Buch: Amerika auf eigene Faust/Geo-Heft

Wochenplan zur Kenntnis genommen: Uten 23.5.92

Schülerinnen und Schüler stellen ihren Plan zum Wochenthema USA selbst auf.

Siehe auch:

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Wochenplanunterricht>
- <http://www.learn-line.nrw.de/angebote/gemeinsamerunterricht/unterricht/wochenplan.html>
- <http://www.ghs-rheinhausen.em.bw.schule.de/wyhlgs/wplan1.htm>
- http://www.medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/wochenplan_info/wochenplan.html

Kommentare

Erinnert man sich an die in der Einführung angesprochenen Kompetenzen, die erforderlich sind, um in der Welt von heute und morgen bestehen zu können, so ist es absolut offensichtlich, dass alle, aber auch wirklich alle diese Kompetenzen sich durch diese Art von Wochenplanarbeit erwerben lassen.

Quellen

http://methodenpool.uni-koeln.de/wochenplan/wochenplan_kurzbeschreibung.html

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/weekly-chedule>

Meine Notizen

5.62. Zukunftswerkstatt



Kurzbeschreibung

Die Zukunftswerkstatt ist eine Methode, die Phantasie anzuregen, um mit neuen Ideen Lösungen für gesellschaftliche Probleme zu entwickeln.

Ablauf

Kritikphase Der Ist-Zustand wird problematisiert. Die TN sammeln möglichst alle Elemente der gegenwärtigen Situation, die sie stören und belasten, benennen Fehler und Fehlentwicklungen, unzureichende Problemlösungen, fehlende Ressourcen und Perspektiven, kurzum alle Mängel, die sie sehen und empfinden.

Phantasie Hier ist die Kreativität jedes einzelnen gefragt. Man soll das Utopische denken. Ein Anfangsatz wäre z. B.: „Es wäre schön, wenn ...“. Killerphrasen wie „Das ist doch unmöglich!“ sind dabei unbedingt zu vermeiden. Hier darf und soll fantasiert werden. Es bietet sich wieder ein Brainstorming auf Kärtchen an, die dann, wie bei der Moderationsmethode, nach Themen geordnet werden.

Realisierungsphase Es soll eine Brücke zwischen den Unzulänglichkeiten der Gegenwart und dem Idealbild der Zukunft geschlagen werden, zumindest Annäherungen an das Optimum werden entwickelt und konkret operational geplant.

Benötigte Tools und Materialien

- Karten
- Wandtafeln
- Filzschreiber
- Kleber

Beispiele und Links

Beispiele:

- Ausstattung unserer Schule im Freizeitbereich
- Lehrerfortbildung bei Nutzung von Internet
- Lernbereichsbezogene Kooperation in der Gesellschaftslehre

Kommentare

Den Abschluss gestaltet der Moderator. Die Ziele, Vorgehensweisen und Ergebnisse werden noch einmal kurz zusammengefasst und eingeordnet. Unter der Überschrift: Wie geht es weiter? wird über den möglichen Fortgang der Werkstattarbeit nachgedacht. Gegebenenfalls werden neue Treffen vereinbart. Am Ende geben die Teilnehmer ein Feedback.

Quellen

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/methodensammlung/karte.php?karte=126>

PSI

<http://psi.methopedia.eu/learning-activity/future-workshop>

Meine Notizen

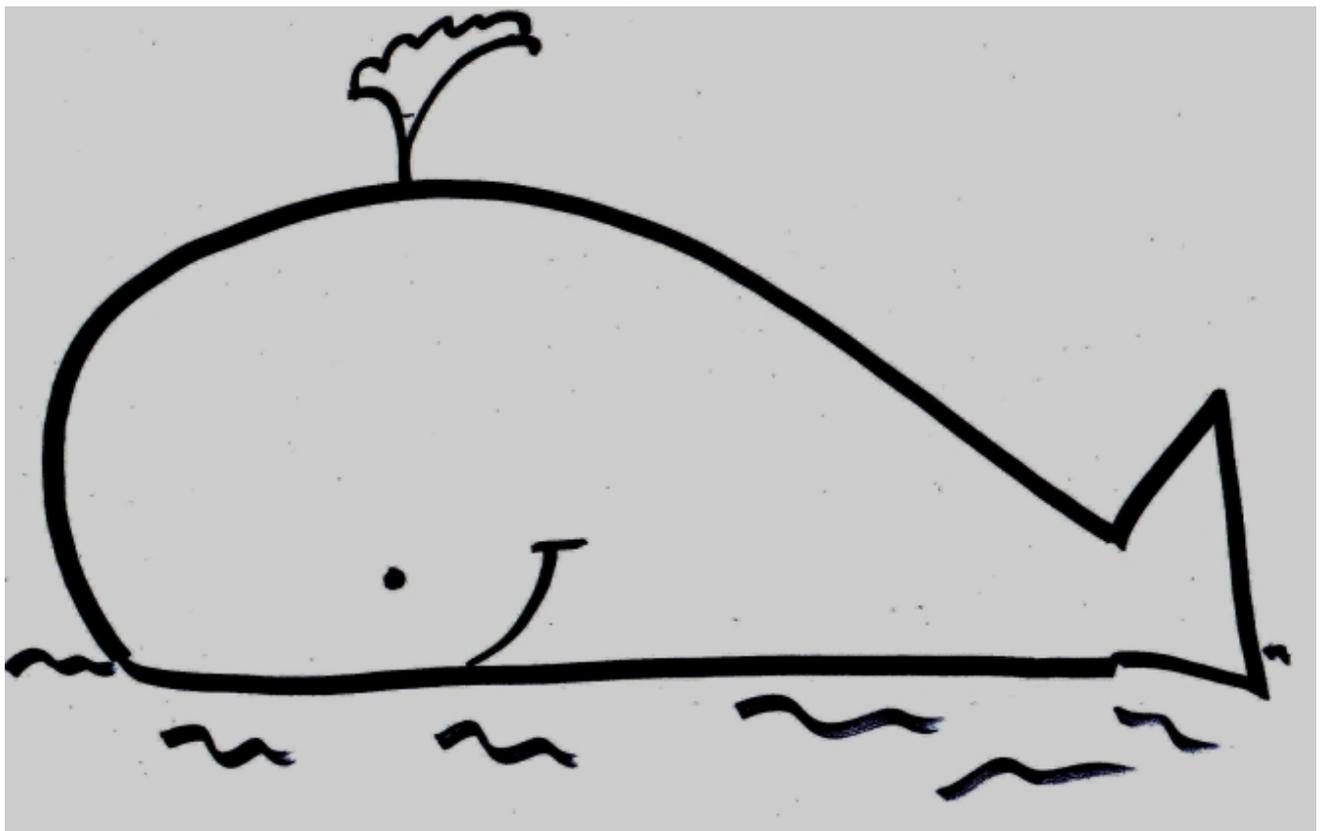
Anhang

Literaturverzeichnis

- [Bau01] Baumgartner, P. & Payr, S. (1994). Lernen mit Software. Reihe Digitales Lernen. Innsbruck
- [Dub01] Dubs, R. (1993). Stehen wir vor einem Paradigmenwechsel beim Lehren und Lernen?. in: Zeitschrift für Berufs- und Wirtschaftspädagogik; 89. Band, Heft 5. S. 449-454; Wiesbaden
- [Ede01] Edelmann, W. (1996). Lernpsychologie. 5. Auflage. Basel
- [Hon01] Honebein, P.C., Duffy, T.M., Fishman, B.J (1991). Constructivism and the Design of Learning Environments: Context and Authentic Activities for Learning. in: Duffy, T.M., Jonassen, D.H.: Designing Environments for Constructive Learning; S. 163-188; NATO ASI Series, Series F: Computer and System Sciences, vol. 105; Berlin
- [Knu01] Knuth, R.A., Cunnigham, D.J. (1991). Tools for Constructivism. in: Duffy, T.M., Lowyk, J.,
- [Sch01] Schulmeister, R. (1996). Grundlagen hypermedialer Lernsysteme: Theorie - Didaktik - Design. New York
- [Thi01] Thissen, F. (1997). Das Lernen neu erfinden: konstruktivistische Grundlagen einer Multimedia-Didaktik. in: Beck, U., Sommer, W. (Hrsg.): Learntec 97: Europäischer Kongress für Bildungstechnologie und betriebliche Bildung, Tagungsband; S. 69-80; Schriftenreihe der KKA; Karlsruhe
- [Tul01] Tulodziecki, G, Hagemann, W., Herzig, B., Leufen, S., Mütze, C. (1996). Neue Medien in den Schulen: Projekte-Konzepte-Kompetenzen. Gütersloh

A. Kopiervorlagen zur Lern-Methode Fischernetz und Teich

Die folgenden Seiten enthalten die Kopiervorlagen zur Methodenbeschreibung von Seite 63.

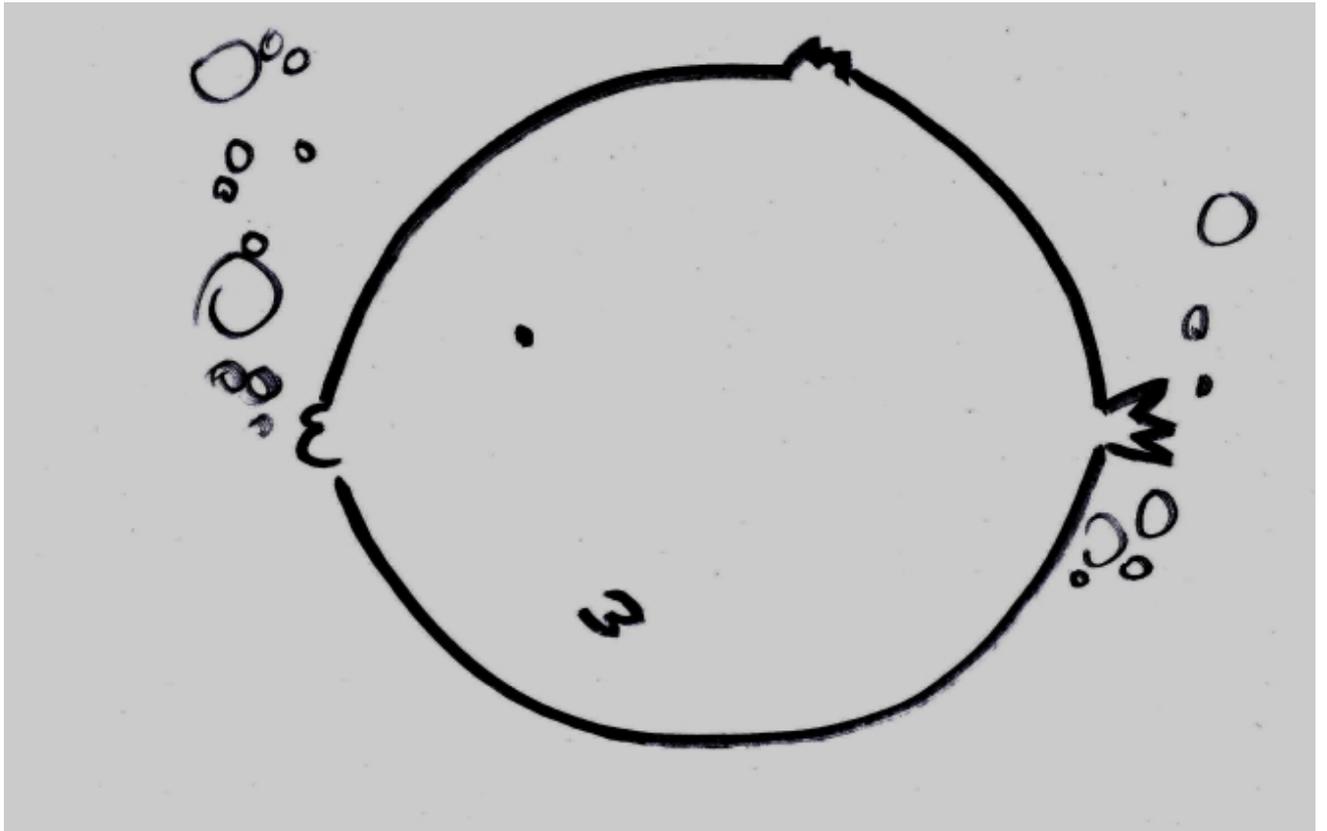


Diese Kopiervorlage wird Ihnen zur Verfügung gestellt vom

Deutschen Kinderhilfswerk e.V.
Leipziger Straße 116 - 118
10117 Berlin

Fon: +49-30-3086930
Fax: +49-30-2795634



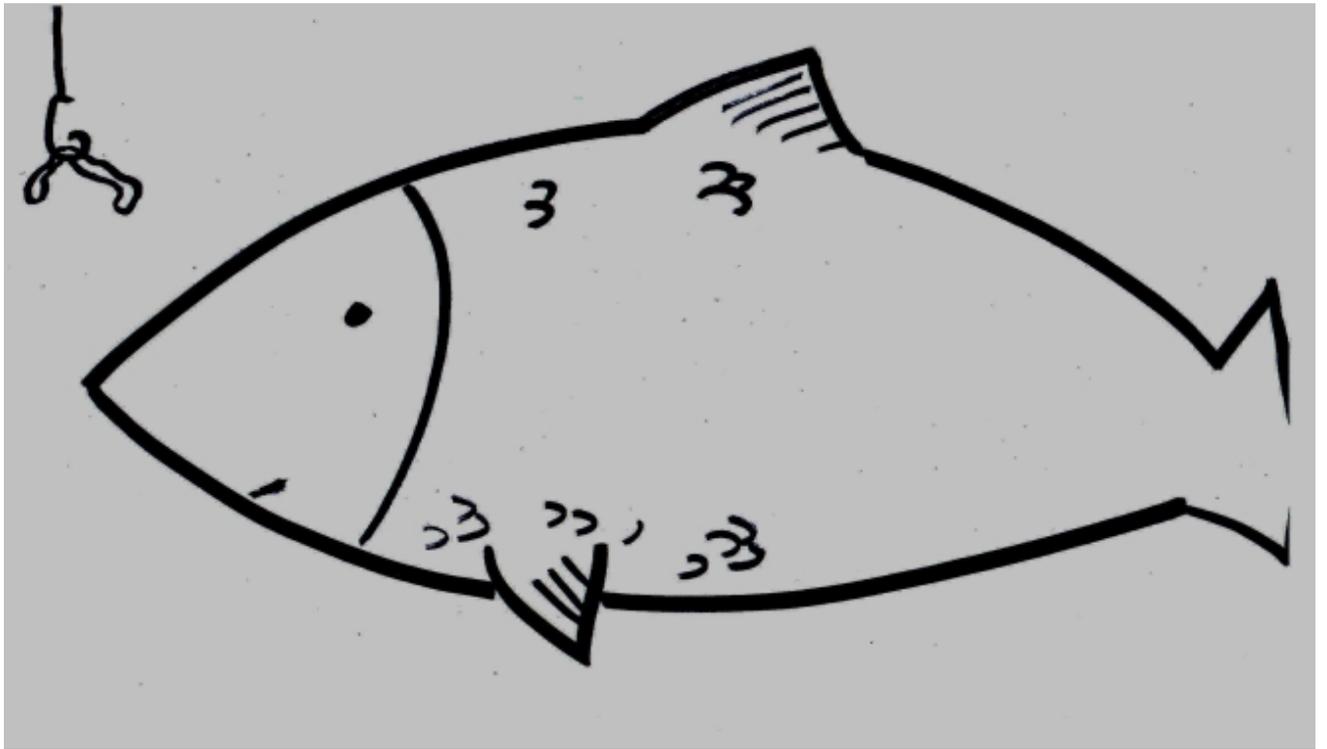


Diese Kopiervorlage wird Ihnen zur Verfügung gestellt vom

Deutschen Kinderhilfswerk e.V.
Leipziger Straße 116 - 118
10117 Berlin

Font: +49-30-3086930
Fax: +49-30-2795634



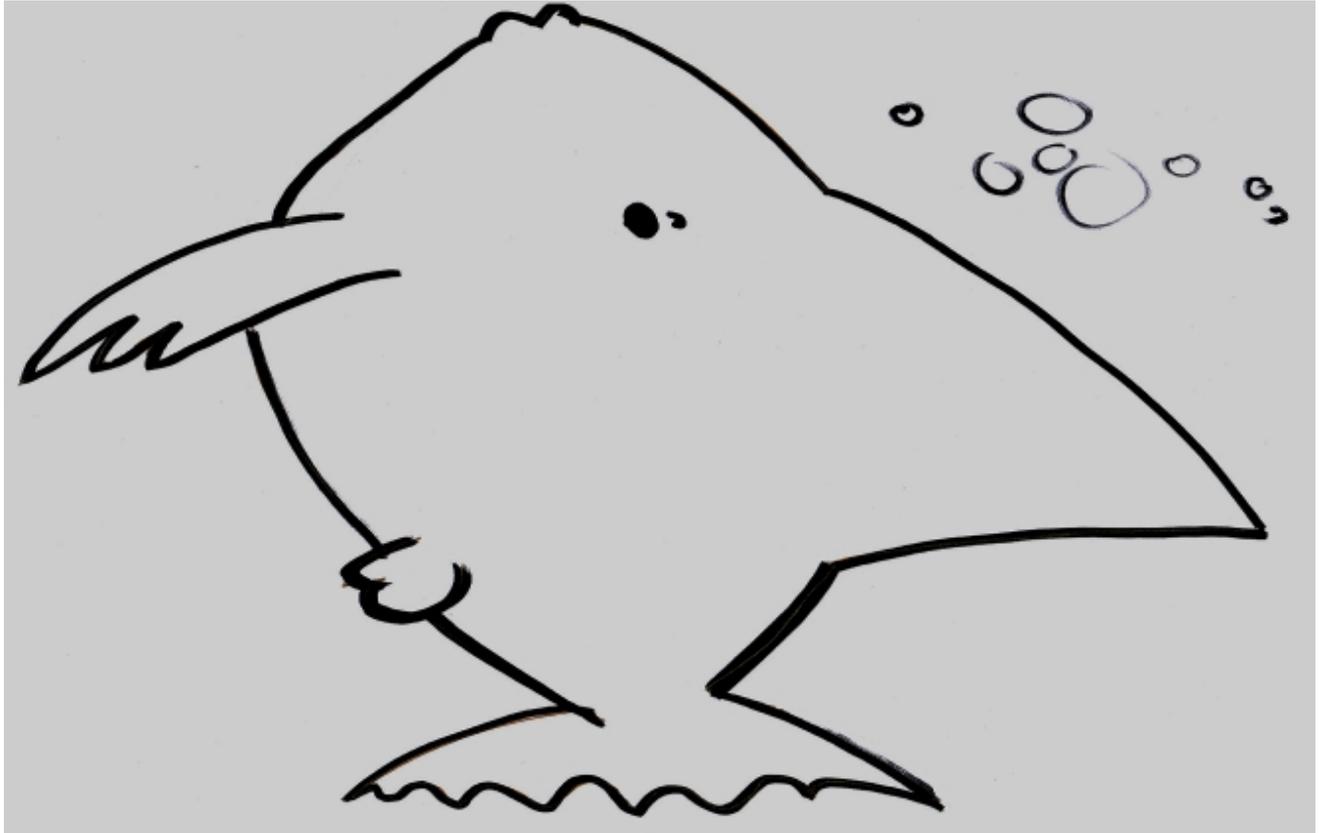


Diese Kopiervorlage wird Ihnen zur Verfügung gestellt vom

Deutsches Kinderhilfswerk e.V.
Leipziger Straße 116 - 118
10117 Berlin

Font: +49-30-3086930
Fax: +49-30-2795634





Diese Kopiervorlage wird Ihnen zur Verfügung gestellt vom

Deutsches Kinderhilfswerk e.V.
Leipziger Straße 116 - 118
10117 Berlin

Font: +49-30-3086930
Fax: +49-30-2795634



B. Lizenz

CREATIVE COMMONS IST KEINE RECHTSANWALTSKANZLEI UND LEISTET KEINE RECHTSBERATUNG. DIE BEREITSTELLUNG DIESER LIZENZ FÜHRT ZU KEINEM MANDATSVERHÄLTNIS. CREATIVE COMMONS STELLT DIESE INFORMATIONEN OHNE GEWÄHR ZUR VERFÜGUNG. CREATIVE COMMONS ÜBERNIMMT KEINE GEWÄHRLEISTUNG FÜR DIE GELIEFERTEN INFORMATIONEN UND SCHLIEßT DIE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN AUS, DIE SICH AUS DEN GEBRAUCH ERGEBEN.

B.1. Lizenz

DER GEGENSTAND DIESER LIZENZ (WIE UNTER „SCHUTZGEGENSTAND“ DEFINIERT) WIRD UNTER DEN BEDINGUNGEN DIESER CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE (“CCPL”, “LIZENZ” ODER “LIZENZVERTRAG”) ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DER SCHUTZGEGENSTAND IST DURCH DAS URHEBERRECHT UND/ODER ANDERE GESETZE GESCHÜTZT. JEDE FORM DER NUTZUNG DES SCHUTZGEGENSTANDES, DIE NICHT AUFGRUND DIESER LIZENZ ODER DURCH GESETZE GESTATTET IST, IST UNZULÄSSIG.

DURCH DIE AUSÜBUNG EINES DURCH DIESE LIZENZ GEWÄHRTEN RECHTS AN DEM SCHUTZGEGENSTAND ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN RECHTSVERBINDLICH EINVERSTANDEN. SOWEIT DIESE LIZENZ ALS LIZENZVERTRAG ANZUSEHEN IST, GEWÄHRT IHNEN DER LIZENZGEBER DIE IN DER LIZENZ GENANNTE RECHTE UNENTGELTLICH UND IM AUSTAUSCH DAFÜR, DASS SIE DAS GEBUNDENSEIN AN DIE LIZENZBEDINGUNGEN AKZEPTIEREN.

1. Definitionen

1. Der Begriff „Abwandlung“ im Sinne dieser Lizenz bezeichnet das Ergebnis jeglicher Art von Veränderung des Schutzgegenstandes, solange die eigenpersönlichen Züge des Schutzgegenstandes darin nicht verblässen und daran eigene Schutzrechte entstehen. Das kann insbesondere eine Bearbeitung, Umgestaltung, Änderung, Anpassung, Übersetzung oder Heranziehung des Schutzgegenstandes zur Vertonung von Laufbildern sein. Nicht als Abwandlung des Schutzgegenstandes gelten seine Aufnahme in eine Sammlung oder ein Sammelwerk und die freie Benutzung des Schutzgegenstandes.
2. Der Begriff „Sammelwerk“ im Sinne dieser Lizenz meint eine Zusammenstellung von literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalten, sofern diese Zusammenstellung aufgrund von Auswahl und Anordnung der darin enthaltenen selbständigen Elemente eine geistige Schöpfung darstellt, unabhängig davon, ob die Elemente systematisch oder methodisch angelegt und dadurch einzeln zugänglich sind oder nicht.
3. „Verbreiten“ im Sinne dieser Lizenz bedeutet, den Schutzgegenstand oder Abwandlungen im Original oder in Form von Vervielfältigungsstücken, mithin in körperlich fixierter Form der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen.
4. Der „Lizenzgeber“ im Sinne dieser Lizenz ist diejenige natürliche oder juristische Person oder Gruppe, die den Schutzgegenstand unter den Bedingungen dieser Lizenz anbietet und insoweit als Rechteinhaber auftritt.
5. „Rechteinhaber“ im Sinne dieser Lizenz ist der Urheber des Schutzgegenstandes oder jede andere natürliche oder juristische Person oder Gruppe von Personen, die am Schutzgegenstand ein Immaterialgüterrecht erlangt hat, welches die in Abschnitt 3 genannten Handlungen erfasst und bei dem eine Einräumung von Nutzungsrechten oder eine Weiterübertragung an Dritte möglich ist.

6. Der Begriff „Schutzgegenstand“ bezeichnet in dieser Lizenz den literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalt, der unter den Bedingungen dieser Lizenz angeboten wird. Das kann insbesondere eine persönliche geistige Schöpfung jeglicher Art, ein Werk der kleinen Münze, ein nachgelassenes Werk oder auch ein Lichtbild oder anderes Objekt eines verwandten Schutzrechts sein, unabhängig von der Art seiner Fixierung und unabhängig davon, auf welche Weise jeweils eine Wahrnehmung erfolgen kann, gleichviel ob in analoger oder digitaler Form. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, unterfallen auch sie dem Begriff Schutzgegenstand im Sinne dieser Lizenz.
7. Mit „Sie“ bzw. „Ihnen“ ist die natürliche oder juristische Person gemeint, die in dieser Lizenz im Abschnitt 3 genannte Nutzungen des Schutzgegenstandes vornimmt und zuvor in Hinblick auf den Schutzgegenstand nicht gegen Bedingungen dieser Lizenz verstoßen oder aber die ausdrückliche Erlaubnis des Lizenzgebers erhalten hat, die durch diese Lizenz gewährten Nutzungsrechte trotz eines vorherigen Verstoßes auszuüben.
8. Unter „Öffentlich Zeigen“ im Sinne dieser Lizenz sind Veröffentlichungen und Präsentationen des Schutzgegenstandes zu verstehen, die für eine Mehrzahl von Mitgliedern der Öffentlichkeit bestimmt sind und in unkörperlicher Form mittels öffentlicher Wiedergabe in Form von Vortrag, Aufführung, Vorführung, Darbietung, Sendung, Weitersendung, zeit- und ortsunabhängiger Zugänglichmachung oder in körperlicher Form mittels Ausstellung erfolgen, unabhängig von bestimmten Veranstaltungen und unabhängig von den zum Einsatz kommenden Techniken und Verfahren, einschließlich drahtgebundener oder drahtloser Mittel und Einstellen in das Internet.
9. „Vervielfältigen“ im Sinne dieser Lizenz bedeutet, mittels beliebiger Verfahren Vervielfältigungsstücke des Schutzgegenstandes herzustellen, insbesondere durch Ton- oder Bildaufzeichnungen, und umfasst auch den Vorgang, erstmals körperliche Fixierungen des Schutzgegenstandes sowie Vervielfältigungsstücke dieser Fixierungen anzufertigen, sowie die Übertragung des Schutzgegenstandes auf einen Bild- oder Tonträger oder auf ein anderes elektronisches Medium, gleichviel ob in digitaler oder analoger Form.

2. Schranken des Immaterialgüterrechts

Diese Lizenz ist in keiner Weise darauf gerichtet, Befugnisse zur Nutzung des Schutzgegenstandes zu vermindern, zu beschränken oder zu vereiteln, die Ihnen aufgrund der Schranken des Urheberrechts oder anderer Rechtsnormen bereits ohne Weiteres zustehen oder sich aus dem Fehlen eines immaterialgüterrechtlichen Schutzes ergeben.

3. Einräumung von Nutzungsrechten

Unter den Bedingungen dieser Lizenz räumt Ihnen der Lizenzgeber – unbeschadet unverzichtbarer Rechte und vorbehaltlich des Abschnitts 3.e) – das vergütungsfreie, räumlich und zeitlich (für die Dauer des Schutzrechts am Schutzgegenstand) unbeschränkte einfache Recht ein, den Schutzgegenstand auf die folgenden Arten und Weisen zu nutzen (unentgeltlich eingeräumtes einfaches Nutzungsrecht für jedermann“):

1. Den Schutzgegenstand in beliebiger Form und Menge zu vervielfältigen, ihn in Sammelwerke zu integrieren und ihn als Teil solcher Sammelwerke zu vervielfältigen;
2. Abwandlungen des Schutzgegenstandes anzufertigen, einschließlich Übersetzungen unter Nutzung jedweder Medien, sofern deutlich erkennbar gemacht wird, dass es sich um Abwandlungen handelt;
3. den Schutzgegenstand, allein oder in Sammelwerke aufgenommen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten;
4. Abwandlungen des Schutzgegenstandes zu veröffentlichen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten.
5. Bezüglich Vergütung für die Nutzung des Schutzgegenstandes gilt Folgendes:
 - a) Unverzichtbare gesetzliche Vergütungsansprüche: Soweit unverzichtbare Vergütungsansprüche im Gegenzug für gesetzliche Lizenzen vorgesehen oder Pauschalabgabensysteme (zum Beispiel für Leermedien) vorhanden sind, behält sich der Lizenzgeber das ausschließliche Recht vor, die entsprechende Vergütung einzuziehen für jede Ausübung eines Rechts aus dieser Lizenz durch Sie.

- b) Vergütung bei Zwangslizenzen: Sofern Zwangslizenzen außerhalb dieser Lizenz vorgesehen sind und zustande kommen, verzichtet der Lizenzgeber für alle Fälle einer lizenzgerechten Nutzung des Schutzgegenstandes durch Sie auf jegliche Vergütung.
- c) Vergütung in sonstigen Fällen: Bezüglich lizenzgerechter Nutzung des Schutzgegenstandes durch Sie, die nicht unter die beiden vorherigen Abschnitte (i) und (ii) fällt, verzichtet der Lizenzgeber auf jegliche Vergütung, unabhängig davon, ob eine Einziehung der Vergütung durch ihn selbst oder nur durch eine Verwertungsgesellschaft möglich wäre.

Das vorgenannte Nutzungsrecht wird für alle bekannten sowie für alle noch nicht bekannten Nutzungsarten eingeräumt. Es beinhaltet auch das Recht, solche Änderungen am Schutzgegenstand vorzunehmen, die für bestimmte nach dieser Lizenz zulässige Nutzungen technisch erforderlich sind. Alle sonstigen Rechte, die über diesen Abschnitt hinaus nicht ausdrücklich durch den Lizenzgeber eingeräumt werden, bleiben diesem allein vorbehalten. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten Schutzgegenstand dieser Lizenz oder Teil dessen sind und einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, verzichtet der Lizenzgeber auf sämtliche aus diesem Schutz resultierenden Rechte.

4. Bedingungen

Die Einräumung des Nutzungsrechts gemäß Abschnitt 3 dieser Lizenz erfolgt ausdrücklich nur unter den folgenden Bedingungen:

1. Sie dürfen den Schutzgegenstand ausschließlich unter den Bedingungen dieser Lizenz verbreiten oder öffentlich zeigen. Sie müssen dabei stets eine Kopie dieser Lizenz oder deren vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI) beifügen. Sie dürfen keine Vertrags- oder Nutzungsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen dieser Lizenz oder die durch diese Lizenz gewährten Rechte beschränken. Sie dürfen den Schutzgegenstand nicht unterlizenzieren. Bei jeder Kopie des Schutzgegenstandes, die Sie verbreiten oder öffentlich zeigen, müssen Sie alle Hinweise unverändert lassen, die auf diese Lizenz und den Haftungsausschluss hinweisen. Wenn Sie den Schutzgegenstand verbreiten oder öffentlich zeigen, dürfen Sie (in Bezug auf den Schutzgegenstand) keine technischen Maßnahmen ergreifen, die den Nutzer des Schutzgegenstandes in der Ausübung der ihm durch diese Lizenz gewährten Rechte behindern können. Dieser Abschnitt 4.a) gilt auch für den Fall, dass der Schutzgegenstand einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet, was jedoch nicht bedeutet, dass das Sammelwerk insgesamt dieser Lizenz unterstellt werden muss. Sofern Sie ein Sammelwerk erstellen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin aus dem Sammelwerk die in Abschnitt 4.b) aufgezählten Hinweise entfernen. Wenn Sie eine Abwandlung vornehmen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin von der Abwandlung die in Abschnitt 4.b) aufgezählten Hinweise entfernen.
2. Die Verbreitung und das öffentliche Zeigen des Schutzgegenstandes oder auf ihm aufbauender Abwandlungen oder ihn enthaltender Sammelwerke ist Ihnen nur unter der Bedingung gestattet, dass Sie, vorbehaltlich etwaiger Mitteilungen im Sinne von Abschnitt 4.a), alle dazu gehörenden Rechtevermerke unberührt lassen. Sie sind verpflichtet, die Rechteinhaberschaft in einer der Nutzung entsprechenden, angemessenen Form anzuerkennen, indem Sie - soweit bekannt - Folgendes angeben:
 - a) Den Namen (oder das Pseudonym, falls ein solches verwendet wird) des Rechteinhabers und / oder, falls der Lizenzgeber im Rechtevermerk, in den Nutzungsbedingungen oder auf andere angemessene Weise eine Zuschreibung an Dritte vorgenommen hat (z.B. an eine Stiftung, ein Verlagshaus oder eine Zeitung) (SZuschreibungsempfänger"), Namen bzw. Bezeichnung dieses oder dieser Dritten;
 - b) den Titel des Inhaltes;
 - c) in einer praktikablen Form den Uniform-Resource-Identifier (URI, z.B. Internetadresse), den der Lizenzgeber zum Schutzgegenstand angegeben hat, es sei denn, dieser URI verweist nicht auf den Rechtevermerk oder die Lizenzinformationen zum Schutzgegenstand;
3. und im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes in Übereinstimmung mit Abschnitt 3.b) einen Hinweis darauf, dass es sich um eine Abwandlung handelt.

Die nach diesem Abschnitt 4.b) erforderlichen Angaben können in jeder angemessenen Form gemacht werden; im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes oder eines Sammelwerkes müssen diese Angaben das Minimum darstellen und bei gemeinsamer Nennung mehrerer Rechteinhaber

dergestalt erfolgen, dass sie zumindest ebenso hervorgehoben sind wie die Hinweise auf die übrigen Rechteinhaber. Die Angaben nach diesem Abschnitt dürfen Sie ausschließlich zur Angabe der Rechteinhaberschaft in der oben bezeichneten Weise verwenden. Durch die Ausübung Ihrer Rechte aus dieser Lizenz dürfen Sie ohne eine vorherige, separat und schriftlich vorliegende Zustimmung des Lizenzgebers und / oder des Zuschreibungsempfängers weder explizit noch implizit irgendeine Verbindung zum Lizenzgeber oder Zuschreibungsempfänger und ebenso wenig eine Unterstützung oder Billigung durch ihn andeuten.

4. Die oben unter 4.a) und b) genannten Einschränkungen gelten nicht für solche Teile des Schutzgegenstandes, die allein deshalb unter den Schutzgegenstandsbegriff fallen, weil sie als Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen.
5. Persönlichkeitsrechte bleiben - soweit sie bestehen - von dieser Lizenz unberührt.

5. Gewährleistung

SO FERN KEINE ANDERS LAUTENDE, SCHRIFTLICHE VEREINBARUNG ZWISCHEN DEM LIZENZGEBER UND IHNEN GESCHLOSSEN WURDE UND SOWEIT MÄNGEL NICHT ARGLISTIG VERSCHWIEGEN WURDEN, BIETET DER LIZENZGEBER DEN SCHUTZGEGENSTAND UND DIE EINRÄUMUNG VON RECHTEN UNTER AUSSCHLUSS JEDLICHER GEWÄHRLEISTUNG AN UND ÜBERNIMMT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KONKLUDENT GARANTIEEN IRGEND EINER ART. DIES UMFASST INSBESONDERE DAS FREISEIN VON SACH- UND RECHTSMÄNGELN, UNABHÄNGIG VON DEREN ERKENNBARKEIT FÜR DEN LIZENZGEBER, DIE VERKEHRSFÄHIGKEIT DES SCHUTZGEGENSTANDES, SEINE VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SOWIE DIE KORREKTHEIT VON BESCHREIBUNGEN. DIESE GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG GILT NICHT, SOWEIT MÄNGEL ZU SCHÄDEN DER IN ABSCHNITT 6 BEZEICHNETEN ART FÜHREN UND AUF SEITEN DES LIZENZGEBERS DAS JEWEILS GENANNT VERSCHULDEN BZW. VERTRETENMÜSSEN EBENFALLS VORLIEGT.

6. Haftungsbeschränkung

DER LIZENZGEBER HAFTET IHNEN GEGENÜBER IN BEZUG AUF SCHÄDEN AUS DER VERLETZUNG DES LEBENS, DES KÖRPERS ODER DER GESUNDHEIT NUR, SO FERN IHM WENIGSTENS FAHRLÄSSIGKEIT VORZUWERFEN IST, FÜR SONSTIGE SCHÄDEN NUR BEI GROBER FAHRLÄSSIGKEIT ODER VORSATZ, UND ÜBERNIMMT DARÜBER HINAUS KEINERLEI FREIWILLIGE HAFTUNG.

7. Erlöschen

1. Diese Lizenz und die durch sie eingeräumten Nutzungsrechte erlöschen mit Wirkung für die Zukunft im Falle eines Verstoßes gegen die Lizenzbedingungen durch Sie, ohne dass es dazu der Kenntnis des Lizenzgebers vom Verstoß oder einer weiteren Handlung einer der Vertragsparteien bedarf. Mit natürlichen oder juristischen Personen, die Abwandlungen des Schutzgegenstandes oder diesen enthaltende Sammelwerke unter den Bedingungen dieser Lizenz von Ihnen erhalten haben, bestehen nachträglich entstandene Lizenzbeziehungen jedoch solange weiter, wie die genannten Personen sich ihrerseits an sämtliche Lizenzbedingungen halten. Darüber hinaus gelten die Ziffern 1, 2, 5, 6, 7, und 8 auch nach einem Erlöschen dieser Lizenz fort. 2. Vorbehaltlich der oben genannten Bedingungen gilt diese Lizenz unbefristet bis der rechtliche Schutz für den Schutzgegenstand ausläuft. Davon abgesehen behält der Lizenzgeber das Recht, den Schutzgegenstand unter anderen Lizenzbedingungen anzubieten oder die eigene Weitergabe des Schutzgegenstandes jederzeit einzustellen, solange die Ausübung dieses Rechts nicht einer Kündigung oder einem Widerruf dieser Lizenz (oder irgendeiner Weiterlizenzierung, die auf Grundlage dieser Lizenz bereits erfolgt ist bzw. zukünftig noch erfolgen muss) dient und diese Lizenz unter Berücksichtigung der oben zum Erlöschen genannten Bedingungen vollumfänglich wirksam bleibt.

8. Sonstige Bestimmungen

1. Jedes Mal, wenn Sie den Schutzgegenstand für sich genommen oder als Teil eines Sammelwerkes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.

2. Jedes Mal, wenn Sie eine Abwandlung des Schutzgegenstandes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz am ursprünglichen Schutzgegenstand zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.
3. Sollte eine Bestimmung dieser Lizenz unwirksam sein, so bleibt davon die Wirksamkeit der Lizenz im Übrigen davon unberührt.
4. Keine Bestimmung dieser Lizenz soll als abbedungen und kein Verstoß gegen sie als zulässig gelten, solange die von dem Verzicht oder von dem Verstoß betroffene Seite nicht schriftlich zugestimmt hat.
5. Diese Lizenz (zusammen mit in ihr ausdrücklich vorgesehenen Erlaubnissen, Mitteilungen und Zustimmungen, soweit diese tatsächlich vorliegen) stellt die vollständige Vereinbarung zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen in Bezug auf den Schutzgegenstand dar. Es bestehen keine Abreden, Vereinbarungen oder Erklärungen in Bezug auf den Schutzgegenstand, die in dieser Lizenz nicht genannt sind. Rechtsgeschäftliche Änderungen des Verhältnisses zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen sind nur über Modifikationen dieser Lizenz möglich. Der Lizenzgeber ist an etwaige zusätzliche, einseitig durch Sie übermittelte Bestimmungen nicht gebunden. Diese Lizenz kann nur durch schriftliche Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber modifiziert werden. Derlei Modifikationen wirken ausschließlich zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen und wirken sich nicht auf die Dritten gemäß Ziffern 8.a) und b) angebotenen Lizenzen aus.
6. Sofern zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber keine anderweitige Vereinbarung getroffen wurde und soweit Wahlfreiheit besteht, findet auf diesen Lizenzvertrag das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.

Creative Commons Notice

Creative Commons ist nicht Partei dieser Lizenz und übernimmt keinerlei Gewähr oder dergleichen in Bezug auf den Schutzgegenstand. Creative Commons haftet Ihnen oder einer anderen Partei unter keinem rechtlichen Gesichtspunkt für irgendwelche Schäden, die - abstrakt oder konkret, zufällig oder vorhersehbar - im Zusammenhang mit dieser Lizenz entstehen. Unbeschadet der vorangegangenen beiden Sätze, hat Creative Commons alle Rechte und Pflichten eines Lizenzgebers, wenn es sich ausdrücklich als Lizenzgeber im Sinne dieser Lizenz bezeichnet.

Creative Commons gewährt den Parteien nur insoweit das Recht, das Logo und die Marke Creative Commons zu nutzen, als dies notwendig ist, um der Öffentlichkeit gegenüber kenntlich zu machen, dass der Schutzgegenstand unter einer CCPL steht. Ein darüber hinaus gehender Gebrauch der Marke Creative Commons oder einer verwandten Marke oder eines verwandten Logos bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung von Creative Commons. Jeder erlaubte Gebrauch richtet sich nach der Creative Commons Marken-Nutzungs-Richtlinie in der jeweils aktuellen Fassung, die von Zeit zu Zeit auf der Website veröffentlicht oder auf andere Weise auf Anfrage zugänglich gemacht wird. Zur Klarstellung: Die genannten Einschränkungen der Markennutzung sind nicht Bestandteil dieser Lizenz.

Creative Commons kann kontaktiert werden über <http://creativecommons.org/>.