

# Methodenreader

## Inhaltsverzeichnis

ABC-METHODE.....	4
BILDER MALEN .....	6
BILDPOSTKARTEN UND FOTOS DEUTEN .....	8
BISOZIATION .....	10
BLITZLICHT.....	11
BRAINSTORMING.....	13
CHAOSRUNDE .....	14
CLUSTERING .....	15
COLLAGEN .....	17
DE BONO (HUTMETHODE).....	19
EINZIGARTIGKEIT .....	22
EULEN DER WEISHEIT .....	23
FEEDBACKZIELSCHEIBE .....	25
FISHBOWL .....	27
GLÜCKSTOPF .....	29
GRUPPEN EINTEILEN: LÄNDER – STÄDTENAMEN.....	31
GRUPPEN EINTEILEN: SÜßIGKEITEN.....	32
GRUPPENPUZZLE .....	33
HANDREFLEXION .....	35
HEIMLICHE_R FREUND_IN.....	37
HELIUMSTAB.....	38
IMAGINATION/PHANTASIEREISE .....	40
IMPULSREFERAT .....	42
INTERESSENSKURVE .....	43
KARTE DER GEMEINSAMKEITEN .....	45
KARTENABFRAGE.....	46
KENNENLERN-BINGO.....	48
KISSENJAGD .....	50
KOPFSTANDTECHNIK .....	51
KUGELLAGER.....	53
LANDSCHAFTSSTIMMUNGSBILD.....	55

<b>LEBENDIGE STATISTIK.....</b>	<b>57</b>
<b>LERNSPAZIERGANG.....</b>	<b>59</b>
<b>LOGBUCH .....</b>	<b>61</b>
<b>MARKT DER MÖGLICHKEITEN .....</b>	<b>63</b>
<b>MINDMAPPING.....</b>	<b>65</b>
<b>MURMELGRUPPE.....</b>	<b>67</b>
<b>ONE-MINUTE-PAPER .....</b>	<b>69</b>
<b>PLACEMAT.....</b>	<b>71</b>
<b>POSTERPRÄSENTATION.....</b>	<b>73</b>
<b>PQ4R-METHODE .....</b>	<b>75</b>
<b>PRO- UND CONTRA-DISKUSSION .....</b>	<b>77</b>
<b>PUNKTABFRAGE.....</b>	<b>78</b>
<b>ROLLENSPIEL .....</b>	<b>80</b>
<b>SCHILD UND JÄGER.....</b>	<b>82</b>
<b>SCHREIBKARUSSELL .....</b>	<b>83</b>
<b>SIMULATION .....</b>	<b>85</b>
<b>SMS.....</b>	<b>87</b>
<b>STOP AND GO.....</b>	<b>89</b>
<b>STÜHLE KIPPEN .....</b>	<b>91</b>
<b>STUMMES SCHREIBGESPRÄCH.....</b>	<b>93</b>
<b>THINK-PAIR-SHARE .....</b>	<b>95</b>
<b>VERNISSAGE.....</b>	<b>97</b>
<b>WACHSENDE GRUPPE.....</b>	<b>99</b>
<b>WANDSPEICHER.....</b>	<b>101</b>
<b>WETTERKARTE .....</b>	<b>103</b>

## ABC-Methode

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Ergebnisse sichern
	Wissen anwenden		Ergebnisse präsentieren
	an Erfahrungen anknüpfen		Evaluieren
	in ein Thema einsteigen		Feedback geben und nehmen
	Informationen/Ideen sammeln		Reflektieren

### Kombinationsmöglichkeiten

Andere Evaluations- und Feedbackmethoden, Clustering, Logbuch, Mindmapping, Murmelgruppe, Diskussion, SMS

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende erstellen eine Tabelle, in welcher jeder Buchstabe des Alphabets in je einer Spalte oder Zeile steht und in der neben jedem Buchstaben Platz für Notizen ist
- Lehrende formulieren eine Aufgabenstellung, wozu Äußerungen von den Lernenden in der Tabelle niedergeschrieben werden sollen
- Lernende notieren schlagwortartig Äußerungen zur vorgegebenen Aufgabestellung, indem sie die Buchstaben des Alphabets als Anfangsbuchstaben ihrer Äußerung nutzen und in die entsprechenden Spalten eintragen
- Lernende nennen nacheinander kurz ihre notierten Äußerungen
- Lehrende machen sich Notizen zum Geäußerten und reagieren auf das Genannte durch Stellungnahme oder Zusammenfassung
- Lehrende und Lernende diskutieren die Ergebnisse

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende werden nicht aufgefordert ihre Ergebnisse vorzutragen, sondern die Notizen ausschließlich für die eigene Reflexion und Evaluation bzw. zur Weiterarbeit zu nutzen. Lehrende nehmen dann keine Stellung und es erfolgt keine Diskussion.
- Lehrende entschließen sich für konkrete Variante je nach anvisiertem Nutzen der Methode: Reflexion und Feedback, Erfahrungen oder Wissen aktivieren, etc.

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

Erstellen: bis zu 10 Minuten

Vorstellen: bis zu 15 Minuten

Diskutieren: bis zu 30 Minuten

### Medien/Material

Tabelle mit Spalte oder Zeile für Buchstaben des Alphabets und Spalte oder Zeile für Äußerungen, Stifte

### Realitätsprüfung

Nicht zu große Gruppen, um Monotonie und Konzentrationsverlust beim Vortragen zu vermeiden.

Alternativ Großgruppen in Kleingruppen unterteilen, darin arbeiten und zusammengefasste Ergebnisse wiedergeben lassen.

### Visualisierung

<b>A</b>	<b>N</b>
<b>B</b>	<b>O</b>
<b>C</b>	<b>P</b>
<b>D</b>	<b>Q</b>
<b>E</b>	<b>R</b>
<b>F</b>	<b>S</b>
<b>G</b>	<b>T</b>
<b>H</b>	<b>U</b>
<b>I</b>	<b>V</b>
<b>J</b>	<b>W</b>
<b>K</b>	<b>X</b>
<b>L</b>	<b>Y</b>
<b>M</b>	<b>Z</b>

## Bilder malen

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Bewusstsein fördern und erweitern
an Erfahrungen anknüpfen	Ergebnisse präsentieren
in ein Thema einsteigen	Reflektieren
Kennenlernen	Perspektivenvielfalt fördern
Vertrauen aufbauen	Diskussion anregen
Atmosphäre auflockern	Phantasie anregen
Gefühle wahrnehmen	Entspannung anregen
Wünsche äußern	Ruhige Atmosphäre schaffen

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Brainstorming, im Rahmen von Vernissage

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende geben ein Thema vor
- Lernende erstellen in Kleingruppen ein gemeinsames Bild, in das ihre Ideen, Vorstellungen und Vorkenntnisse einfließen
- Lehrende relativieren Anspruch der Lernenden an ihr Bild/ihre gestalterischen Fähigkeiten
- Lernende präsentieren ihr Bild im Plenum
- andere Lernende stellen Vermutungen an, welche von den Urhebern erläutert werden
- Lehrende halten Vermutungen und Erläuterungen zur Weiterarbeit schriftlich fest

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

Malen: bis zu 15 Minuten

Präsentieren: bis zu 3 Minuten pro Bild

### Medien/Material

Moderationswand, Papierform, Stifte, Mal-Utensilien

### Realitätsprüfung

Auf gestalterische Fertigkeiten der Lernenden achten, um Frustration zu vermeiden. Mögliche fachkulturspezifisch bedingte, geringe Akzeptanz von gestalterischen Methoden berücksichtigen.

## Bildpostkarten und Fotos deuten

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Informationen/Ideen sammeln
an Erfahrungen anknüpfen	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren
in ein Thema einsteigen	Evaluieren
Kennenlernen	Feedback geben und nehmen
Atmosphäre auflockern	Reflektieren
Gefühle wahrnehmen	Perspektivenvielfalt fördern
Wünsche äußern	Positionieren
Bewusstsein fördern und erweitern	

### Kombinationsmöglichkeiten

gleichzeitig: Brainstorming, Gruppenpuzzle, Wachsende Gruppe, Think-Pair Share, Murmelgruppen

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende besorgen Bildpostkarten und/oder Fotos, legen diese aus oder hängen sie auf
- Lehrende visualisieren hierzu Aufgabenstellung/Fragestellung und Modus wie aufkommende Assoziationen kommuniziert werden sollen: nennen oder aufschreiben, allein, zu zweit, in Gruppen oder Plenum
- Lernende sichten Bilder und nennen/sammeln entsprechend ihre Assoziationen
- Lehrende fassen Ergebnis zusammen und setzen sie zu aktuellem Thema in Bezug

### Variationsmöglichkeiten

- Lehrende kleben Bildpostkarten/Fotos auf beschreibbarem Untergrund, Lernende notieren ihre Assoziation um das Bild/Foto herum, zu nur einem Bild/Foto oder zu mehreren/allen, die auf Tischen ausgebreitet werden, sprechen zu zweit, in Gruppen und/oder im Plenum über Assoziationen
- Lehrende geben Aufgabenstellung, nach welcher sich die Lernenden eine oder mehrere Bildpostkarten/Fotos aussuchen sollen, Lernende suchen sich intuitiv, ohne längeres nachdenken Bildpostkarten/Fotos aus, besprechen diese dann zu zweit, stellen sich vorher ggf. der anderen Person kurz vor
- Lernende machen Brainstorming zu dem ihnen vorliegenden Bild, mit oder ohne konkrete Aufgabenstellung durch Lehrende, sammeln anschließend im Plenum zusammen mit Lehrenden ihre Assoziationen



**Gruppengröße/Sozialform**

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

**Zeitraum**

bis zu 20 Minuten

**Medien/Material**

Moderationswand, Papierform, evtl. Moderationskarten, Stifte, Bildpostkarten, Fotos

**Realitätsprüfung**

Auf Menge der auszuwählenden Karten im Verhältnis zur Gruppengröße, Variationsbreite und Aussagekraft achten.

## Bisoziation

### Zielsetzung

	Wissen anwenden		Perspektivenvielfalt fördern
	an Erfahrungen anknüpfen		Diskussion anregen
	Informationen vernetzen		Phantasie anregen
	Reflektieren		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende formulieren ein Problem als Fragestellung und visualisieren diese frei im Raum
- Lehrende legen Bilder, Fotos, Gemälde, Zeichnungen ohne Bezug zur Fragestellung ebenfalls im Raum aus
- Lernende suchen sich in Kleingruppen spontan je ein Bild etc. aus
- Lernende finden Anknüpfungspunkte und stellen Verbindungen zu Fragestellung her
- Lernende präsentieren das Bild im Plenum durch Beschreibung des Bildes und Zuordnung zur Fragestellung

### Gruppengröße/Sozialform

Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

Bild auswählen: bis zu zwei Minuten

Verbindung zum Thema finden: bis zu zehn Minuten,

Vorstellen: bis zu drei Minuten pro Gruppe/Bild

### Medien/Material

Papierform, Stifte, Bilder, Fotos, Gemälde, Zeichnungen

### Realitätsprüfung

Auf aussagekräftiges Material achten, ausreichendes Material zur Verfügung stellen.

## Blitzlicht

### Zielsetzung

	Gefühle wahrnehmen		Evaluieren
	Wünsche äußern		Feedback geben und nehmen
	Positionieren		

### Kombinationsmöglichkeiten

Andere Evaluations- und Feedbackmethoden: ABC-Methode, One-Minute-Paper, SMS

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende und Lernende sitzen gemeinsam im Stuhlkreis, so dass jede\_r jede\_n sehen kann
- Lehrende stellen ein Frage/geben ein Statement, zu dem sich der Reihe nach alle Lernenden äußern
- Die einzelnen Aussagen werden nicht kommentiert oder diskutiert
- Lernende, die sich nicht äußern möchten, geben das Wort an den/die Sitznachbar\_in weiter
- Mögliche Fragestellungen sind:
  - „Was habe ich heute gelernt/mitgenommen?“
  - „Was ist offen geblieben?“
  - „Wie fühle ich mich momentan?“
  - „Was erwarte ich von der heutigen Sitzung/vom morgigen Tag/...?“
  - „Was war schwierig/sollte nochmal besprochen werden?“
- Lehrende bedanken sich als Zeichen der Wertschätzung im Anschluss an die einzelnen Beiträge bei den Lernenden

### Variationsmöglichkeiten

- „Mikrofon“: Lehrende lassen Lernende in ein (virtuelles) Mikrofon sprechen, welches nach vorgegebener Zeit zur nächsten Person wechselt (begrenzt die Redezeit)
- Schriftliches Blitzlicht auf Moderationskarten

### Gruppengröße/Sozialform

Maximal 35 Personen, Plenum, vorzugsweise im Stuhlkreis

### Zeitraum

ca. 30 Sekunden pro Person

### Medien/Material

evtl. „Sprechstein“ o.ä., je nach Variante „Mikrofon“, Moderationskarten

### **Realitätsprüfung**

Darauf achten, dass niemand Statements von anderen kommentiert. Freiwilligkeit zur Äußerung zulassen. Lehrende erklären und rechtfertigen sich nicht wenn Statements sich auf sie bezogen haben.

## Brainstorming

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Themen/Erwartungen kategorisieren
an Erfahrungen anknüpfen	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren
in ein Thema einsteigen	Perspektivenvielfalt fördern
Wünsche äußern	Diskussion anregen
Informationen/Ideen sammeln	Fokussieren

### Kombinationsmöglichkeiten

nachher: Kartenabfrage, Clustering, Mindmapping

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende visualisieren den Gegenstand des Themas
- Lernende finden Assoziationen und äußern diese im Plenum
- Lehrende halten Assoziationen auf Zuruf in Stichworten für alle sichtbar schriftlich fest
- keine Sortierung/Bewertung/Kritik vornehmen, so viel wie möglich sammeln
- genannte Assoziationen können zu weiteren Assoziationen führen

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende notieren Assoziationen in Stichworten in Einzelarbeit
- Lernende nennen Assoziationen in Partner-/Gruppenarbeit, später im Plenum

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

bis zu zehn Minuten

### Medien/Material

Flipchart, Stifte

### Realitätsprüfung

Auf ausreichend Zeit zum Assoziieren und wertschätzende Atmosphäre in der Lerngruppe achten: Alle Beiträge unkommentiert annehmen.

## Chaosrunde

### Zielsetzung

Kennenlernen	Atmosphäre auflockern
--------------	-----------------------

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden finden sich in einem Stuhlkreis zusammen, wobei es genau einen Stuhl weniger als Lernende gibt.
- Diejenige Person, die keinen Sitzplatz hat muss in der Mitte stehen bleiben. Damit sie sich einen Sitzplatz sichern kann, muss sie einen Aussagesatz als Aufforderung formulieren. Zum Beispiel: Es stehen bitte alle auf, die älter als 29 sind. Oder: Es stehen bitte alle auf, die im März geboren sind. Oder: Es stehen bitte alle auf, die heute keine schwarzen Socken angezogen haben.
- Diejenigen Personen, auf die die Aussage zutrifft, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Dabei dürfen sie nicht den Platz ihres\_r unmittelbaren Sitznachbarn\_in einnehmen.
- Wer keinen Platz findet muss die nächste Aussage formulieren.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum

### Zeitraum

5-10 Minuten

### Realitätsprüfung

Die Chaosrunde verdient ihren Namen zum Teil zu Recht, da es sehr wuselig werden kann. Es sollte auf offene Schnürsenkel hingewiesen werden, um Unfälle zu vermeiden. In der Regel führt es zu viel Spaß und mit wenig Aufwand zu einer großen Auflockerung.

## Clustering

### Zielsetzung

Wissen anwenden	Komplexität darstellen
in ein Thema einsteigen	Informationen vernetzen
Wünsche äußern	Ergebnisse sichern
in ein Thema einsteigen	Ergebnisse präsentieren
Informationen/Ideen sammeln	Evaluieren
Themen/Erwartungen kategorisieren	Diskussion anregen
Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren	Fokussieren

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher Brainstorming und/oder Kartenabfrage, nachher: Diskussion

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende visualisieren den Gegenstand des Themas
- Lernende pinnen ihre Karten mit Stichworten an oder geben ihre Karten an Lehrende, welche sie anpinnen, und nennen dabei ihre Assoziationen
- Lernende oder Lehrende pinnen die Karten zunächst unsortiert an
- Lehrende und Lernende diskutieren und einigen sich auf eine Struktur, nach der die Assoziationen sortiert/kategorisiert werden sollen
- Lehrende oder Lernende systematisieren die Karten entsprechend und ordnen Dopplungen einander zu
- Lehrende geben Thema zur Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse vor

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende clustern ihre Karten mit Assoziationen in Paar- oder Gruppenarbeit, präsentieren und begründen ihre Systematik im Plenum

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

bis zu zehn Minuten

### **Medien/Material**

Moderationswand, Moderationskarten

### **Realitätsprüfung**

Für verschiedenste Fachkulturen anwendbar.



## Collagen

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Themen/Erwartungen kategorisieren
Wissen anwenden	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren
an Erfahrungen anknüpfen	Ergebnisse präsentieren
in ein Thema einsteigen	Perspektivenvielfalt fördern
Kennenlernen	Diskussion anregen
Gefühle wahrnehmen	Phantasie anregen
Wünsche äußern	Entspannung anregen
Informationen/Ideen sammeln	Ruhige Atmosphäre schaffen

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Brainstorming, Clustering, nachher: Vernissage, Markt der Möglichkeiten

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende geben ein Thema/verschiedene Themen/ein Rahmenthema mit mehreren Unterthemen vor
- Lehrende stellen umfangreiches Material (s. u.) zur kreativen Gestaltung zur Verfügung oder sammeln gemeinsam mit Lernenden Material
- Lernende erstellen in Einzel-/Partner-/Gruppenarbeit Collagen zum gewählten Thema, dabei steht die kreative Auseinandersetzung mit dem Thema im Vordergrund
- Lernende präsentieren ihre Collagen im Plenum

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende erstellen in Einzelarbeit eine Collage über sich selbst um sich der Lerngruppe vorzustellen

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

erstellen: bis zu 20 Minuten

präsentieren: bis zu fünf Minuten pro Collage

### **Medien/Material**

Moderationswand, Papierform, Stifte, Malutensilien, Scheren, Klebstoff, Bilder, Grafiken, Fotos, Symbole, Postkarten, Kataloge, Zeitschriften, Stoffreste, Draht, Schnur, Wolle, Filz, buntes Papier

### **Realitätsprüfung**

Auf gestalterische Fertigkeiten der Lernenden achten, um Frustration zu vermeiden, mögliche fachkulturspezifisch bedingte geringe Akzeptanz von gestalterischen Methoden berücksichtigen.

## De Bono (Hutmethode)

### Zielsetzung

Feedback geben und nehmen	Perspektivenvielfalt fördern
Reflektieren	Kritisches Denken fördern

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden erhalten unterschiedlich farbige Hüte (entweder als tatsächliche Hüte oder bei einer größeren Gruppe als Bildsymbol). Jede Farbe repräsentiert dabei eine unterschiedliche Haltung:
  - Der schwarze Hut: Objektiv negative Aspekte  
**Objektiv negative Aspekte** des Problems oder der Fragestellung sollen gefunden werden. Dazu gehören Bedenken, Zweifel, Risiken, u.ä. Wer den schwarzen Hut aufsetzt, strebt an, **objektiv (!) und unter Beachtung der Feedback-Regeln alle negativen Aspekte** herauszufinden, z.B.: "Nicht beachtet wurde meines Erachtens...", "Ein Problem sehe ich im Hinblick auf ..." „In der Art der Umsetzung sehe folgende Schwierigkeit...“.
  - Der gelbe Hut: Objektiv positive Aspekte  
 Der gelbe Hut stellt gewissermaßen das Gegenteil zum schwarzen Hut dar. Folglich gilt es das **objektiv Positive** zu benennen, Chancen oder Pluspunkte zu finden, aber vor allem auch, **realistische Hoffnungen** und **erstrebenswerte Ziele** zu formulieren. Die Vertreter des gelben Hutes sollten darum bemüht sein, die positiven Aspekte aus einer möglichst objektiven Sicht zu erkennen und nicht aus einer Gefühlstimmung heraus (der Bereich des Emotionalen gehört dem roten Hut). Grundsätzlich geht es also um das Erkennen aller Aspekte, die gut gelungen sind und die für die Fortführung der begonnenen Arbeit, eine bestimmte Entscheidung oder eine Idee sprechen.
  - Der weiße Hut: Objektivität und Neutralität  
 Den weißen Hut zeichnet sich dadurch aus, dass er umsichtig **Informationen** sammelt, **ohne sie zu werten**. Für die Träger des weißen Hutes gelten nur die „nackten Tatsachen“, Fakten und Zahlen. Sie nehmen eine neutrale Position ein und müssen sich konsequent freimachen von Emotionen, Urteilen und Manipulationsversuchen, um sich einen **objektiven Überblick über alle verfügbaren Inhalte, Daten und Informationen zu verschaffen**– vollkommen unabhängig von der persönlichen Meinung.
  - Der rote Hut: Das subjektive Empfinden, die eigene Meinung  
 Der rote Hut setzt sich intensiv mit seinen **eigenen Emotionen** auseinander. Gemeint sind sowohl positive als auch negative Gefühle, wie z.B. Ängste, Freude, Zweifel, Hoffnungen, Frustration oder Langeweile. Die Träger des roten Hutes können sich von ihrer Intuition leiten lassen. Merke: selbst diffuse Gefühle können mit dem roten Hut ausgesprochen werden, ohne dass es einer Rechtfertigung bedarf.
  - Der grüne Hut: Hin zu neuen Ideen

Dieser Hut steht für die Kreativität, für Wachstum und für **neue Ideen**. Die Träger dieses Hutes begeben sich auf die Suche nach Alternativen. Der grüne Hut übernimmt die Funktion, **über das hinauszudenken, was bereits getan wird oder angedacht ist**. Der Träger des grünen Huts darf und soll alles formulieren, was zu **neuen Ideen und Ansätzen** führt, unabhängig davon, wie verrückt oder unrealistisch die Ideen sind. Beachte: mit dem grünen Hut auf dem Kopf sind kritische Bemerkungen allerdings untersagt (dafür steht der schwarze Hut).

– Der blaue Hut: Dirigent in sein

Der blaue Hut übernimmt die wichtige Funktion, den **gesamten Arbeits- und Denkprozess zu organisieren und zu kontrollieren**. Als Träger des blauen Hutes begibt man sich auf eine Meta-Ebene. Das heißt von einem übergeordneten Punkt auf den gesamten Prozess zu blicken und so einen Überblick zu erlangen. Die Aufgaben bestehen darin z.B. wichtige Ergebnisse aus der Diskussion zusammenzufassen oder Entscheidungen darüber zu treffen, welche Hüte in der Diskussion noch einmal bestimmte Aspekte zur Sprache bringen sollten. Besonders zum Ende hin übernimmt der blaue Hut eine wichtige Funktion.

### Variationsmöglichkeiten

- Bei großen Gruppen empfiehlt sich die Einführung eines Moderators / einer Moderatorin, der/die darauf achtet, dass die Hüte in ihren Rollen bleiben und die Hüte gleichermaßen zu Wort kommen.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum

### Zeitraum

10-20 Minuten, abhängig von Gruppengröße

### Medien/Material

Arbeitskarten mit den Aufgabenbeschreibungen der einzelnen Hüte, Hüte

### Realitätsprüfung

Den Lernenden wird es schwer fallen nur aus einer bestimmten Position heraus zu denken, insbesondere der schwarze Hut wurde häufig als schwierig und „notorisches Meckern“ empfunden. Dieser gezwungene Perspektivenwechsel bringt jedoch nicht nur den Einzelnen voran, sondern erweist sich für die ganze Gruppe als hilfreich. Der weiße Hut eignet sich besonders, um in die Diskussion einzusteigen und zunächst einen status quo bzw. einen gemeinsamen Diskussionsgegenstand herzustellen. Die Methode eignet sich insbesondere als Feedbackmethode.

### Literatur

Edward de Bono (1989): *Das Sechsfarben-Denken. Ein neues Trainingsmodell*. Econ Verlag. Düsseldorf.

Edward de Bono (1999): Six Thinking Hats: An Essential Approach to Business Management. Verlag: Little, Brown Book Group; Auflage: Revised and Upd.

## Einzigartigkeit

### Zielsetzung

	Kennenlernen		Atmosphäre auflockern
	Vertrauen aufbauen		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden werden aufgefordert sich eine Eigenschaft, Kompetenz, Hobby, Gewohnheit o.Ä. zu überlegen, die sie vermutlich von allen anderen im Raum unterscheidet.
- Sie sollen dann an eine Tafel/Flipchart kommen und sich kurz vorstellen (Name, Alter, Herkunft) und ihre vermutete Einzigartigkeit nennen.
- Wenn niemand anders im Raum diese Einzigartigkeit teilt, dürfen sie ihren Namen und die Einzigartigkeit an die Tafel schreiben. Sollte jemand anders die Einzigartigkeit teilen, müssen sie sich noch einmal hinsetzen und neu überlegen.

### Variationsmöglichkeiten

- Diese Übung könnte auch in Form eines Partnerinterviews durchgeführt werden, wobei es anschließend eine kurze Partnervorstellung gibt, bei der dann die Einzigartigkeit des Partners / der Partnerin näher erläutert wird.

### Gruppengröße/Sozialform

Partnerarbeit, Plenum

### Zeitraum

10-20 Minuten, abhängig von Gruppengröße

### Medien/Material

Tafel

### Realitätsprüfung

Zu Beginn sollten niedrigschwellige Einzigartigkeiten, wie Essensgewohnheit oder Sprachenkenntnisse als Beispiele genannt werden.

## Eulen der Weisheit

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Lernstrategien lernen und anwenden
in ein Thema einsteigen	Kritisches Denken fördern
Wissen aneignen	Diskussion anregen
Informationen/Ideen sammeln	

### Kombinationsmöglichkeiten

Mind Mapping, Poster erstellen, Collagen, Bilder malen, Diskussion

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende wählen im Vorfeld einen Text aus
- Lernende werden in Kleingruppen eingeteilt
- Jede Kleingruppe bearbeitet den Text in Bezug auf eine bestimmte Frage/Aufgabenstellung, die „Eule der Weisheit“
- Lernende verschriftlichen, visualisieren die Arbeitsergebnisse in der Kleingruppe und stellen diese im Plenum vor
- Lernende diskutieren einzelne Aspekte (ggf.)
- Lehrende und Lernende entwickeln weiterführende Arbeitsschritte (ggf.)

### Die Eulen der Weisheit

**Aus dem ABC des Textes:** Suchen Sie zentrale Begriffe des Textes heraus und tragen Sie diese in die alphabetische Liste ein.

**Hätten Sie's gewusst?** Wählen Sie solche Informationen aus dem Text aus, die überraschend sind, weil sie nicht den bisherigen Erwartungen und Traditionen entsprechen.

**Weißt du schon das Neuste?** Schreiben Sie solche Inhalte auf, von denen Sie meinen, dass sie neu sind.

**Der Weisheit letzter Schluss:** Versuchen Sie, den Inhalt des Textes auf den Punkt zu bringen. Was ist die zentrale Aussage? Was sind die zentralen Aussagen?

**Was man weiß, was man wissen sollte:** Finden Sie heraus, welche Inhalte des Textes im Allgemeinen bekannt sind (was man weiß) und was an neuen Informationen mitgeteilt wird (was man wissen sollte).

**Bildliche Darstellung:** Versuchen Sie die zentralen Inhalte des Textes und vielleicht auch Ihre Reaktionen bildlich darzustellen (Collagen, Zeichnung, Karikatur usw.).

**Was lehrt uns das?** Kann man ein Fazit ziehen, das eventuell auch Schlussfolgerungen für Handeln und Verhalten impliziert?

**Darüber müssen wir sprechen:** Suchen Sie solche Textpassagen und Aussagen heraus, die diskussionsbedürftig sind.

(aus: [http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/methodensammlung/pdf/023\\_Eulen\\_der\\_Weisheit.pdf](http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/methodensammlung/pdf/023_Eulen_der_Weisheit.pdf), Stand 06.01.2012)

**Gruppengröße/Sozialform**

bis zu 8 Kleingruppen à max. 4 Personen, Plenum

**Zeitraum**

mind. 90 min, abhängig von Schwierigkeitsgrad/Umfang des Textes, je Präsentation max. 3 Minuten

**Medien/Material**

Frage-/Aufgabenstellungen („Eulen der Weisheit“) als Arbeitsblätter, Flipcharts, Moderationswände, Stifte



## Feedbackzielscheibe

### Zielsetzung

	Gefühle wahrnehmen		Feedback geben und nehmen
	Bewusstsein fördern und erweitern		Reflektieren
	Informationen/Ideen sammeln		Kritisches Denken fördern
	Themen/Erwartungen kategorisieren		Positionieren
	Evaluiieren		

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: andere Feedbackmethoden, Evaluationsmethoden, Punktabfrage

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende erstellen im Vorfeld Feedbackzielscheibe PC-gestützt oder handschriftlich: legen vier Dimensionen fest, nach denen Feedback gegeben bzw. evaluiert werden soll und zeichnen diese ein
- Lehrende drucken PC-gestützte Feedbackzielscheibe aus, legen sie aus oder pinnen/heften diese an, z.B. an Raamtür oder Moderationswand
- Lehrende beobachten Lernende nicht beim Setzen ihrer Kreuze/Punkte
- Lernende setzen für jede Dimension ein Kreuz/einen Punkt auf der Feedbackzielscheibe (innen: sehr hoch bis außen: sehr gering)
- keine Kommentierung/Bewertung/Kritik vornehmen
- Lehrende ziehen im Anschluss an die Einheit/Weiterbildung Schlüsse aus dem Feedback und überarbeiten ggf. ihre Konzeption entsprechend

### Variationsmöglichkeiten

- Lehrende und Lernende nutzen Tafel, brauchen aber mehrere Kreidestücke bei größerer Gruppe und muss anschließend von Lehrenden abfotografiert werden

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum

### Zeitraum

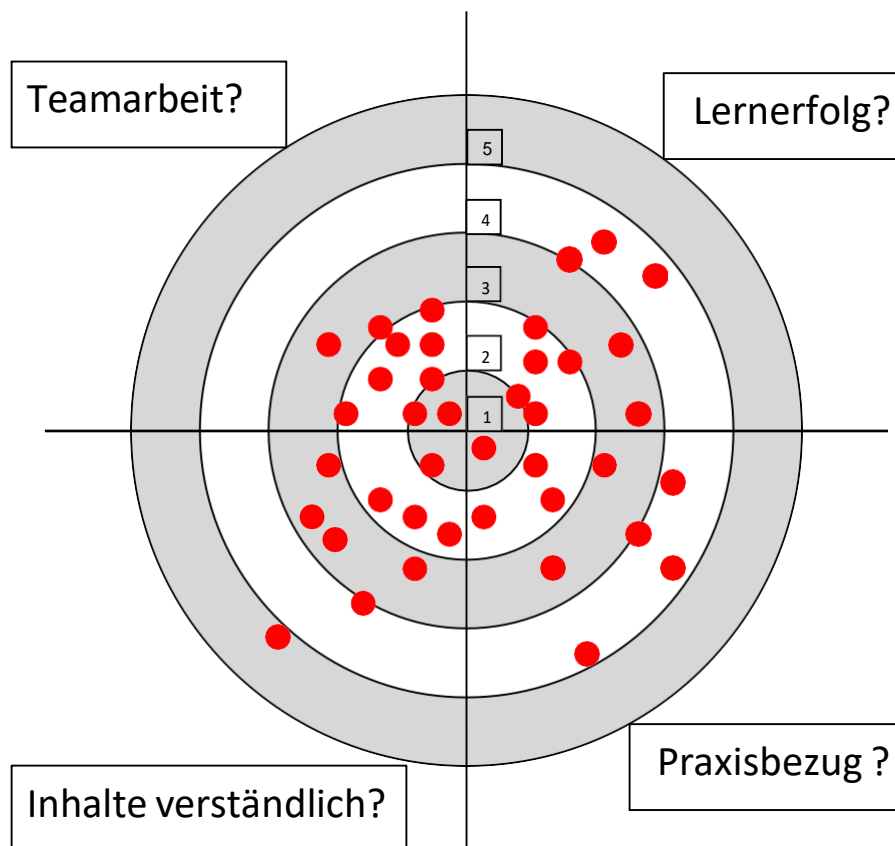
bis zu fünf Minuten

### Medien/Material

Moderationswand, Papierform, Klebepunkte, Stifte

### Realitätsprüfung

Für die intendierten Lernziele und Lernergebnisse geeignete Dimensionen auswählen, Anonymität gewährleisten.



- 1: sehr hoch
- 2: hoch
- 3: mittel
- 4: gering
- 5: sehr gering

## Fishbowl

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Diskussion anregen
Wissen anwenden	Reflektieren
an Erfahrungen anknüpfen	Evaluieren
Lernerfolg überprüfen	Feedback geben und nehmen
Kritisches Denken fördern	Perspektivenvielfalt fördern

### Kombinationsmöglichkeiten

Rollenspiel

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Es werden vier Stühle kreisförmig in die Mitte eines größeren Stuhl-/Tischkreises gestellt.
- Die Lernenden sitzen im Außenkreis während die Lehrenden ein Diskussionsthema erklären.
- Anschließend ist die Fishbowl eröffnet und die Lernenden können sich von dem Außenkreis in den Innenkreis begeben. Dabei ist es wichtig, dass nur im Innenkreis diskutiert werden darf, der Außenkreis darf nur zuhören. Wenn jemand sich zu der Diskussion äußern möchte, muss diese Person einen Platz im Innenkreis einnehmen.
- Nachdem die Personen im Innenkreis ihre Anliegen losgeworden sind, müssen sie aufstehen und den Platz für andere Lernende aus dem Außenkreis freimachen, die etwas sagen möchten. Natürlich können Lernende mehrmals in den Innenkreis wechseln und mitdiskutieren.

### Variationsmöglichkeiten

- Die Anzahl der Plätze im Innenkreis ist variabel an die Gruppengröße anzupassen. Bis 15 Personen empfehlen sich drei Stühle, bis 25 vier Stühle und darüber 5 Stühle.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum

### Zeitraum

20-40 Minuten

### Realitätsprüfung

Manchmal ist es hilfreich als Lehrende\_r als Moderator\_in einen festen Platz im Innenkreis einzunehmen, um eine strukturierte Debatte zu forcieren und „Vielredner“ zu bremsen oder darauf hinzuweisen, die Plätze auch für andere Lernende frei zu machen.

## Glückstopf

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Ergebnisse sichern
	in ein Thema einsteigen		Diskussion anregen
	Lernerfolg überprüfen		Kennenlernen

### Kombinationsmöglichkeiten

Brainstorming, Kartenabfrage, Clustering

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Der Glückstopf ist ein Gefäß (Schatulle, Säckchen, etc.) in dem mindestens so viele Zettelchen sind, wie es Lernende gibt
- Auf diesen Zettelchen haben die Lehrenden im Vorfeld Fragen (wie z.B. „Warum willst du Lehrer\_in werden?“) notiert
- Der Glückstopf wird nun rumgereicht (es empfiehlt sich ein Sitzkreis) und alle Lernenden dürfen einen Zettel aus dem Glückstopf ziehen.
- Dann sollen die Lernenden ihre Frage laut vorlesen und kurz beantworten

### Variationsmöglichkeiten

- Lehrende können der Großgruppe ein zu bearbeitendes Sachgebiet nennen.
- Die Großgruppe wird dann in Kleingruppen aufgeteilt, wobei die Gruppengröße variabel ist und den Räumlichkeiten angepasst werden kann.
- Jedes Gruppenmitglied einer Kleingruppe sucht zum Sachgebiet einen Schlüsselbegriff und schreibt diesen auf eine Karte. Diese werden verdeckt an die nächste Gruppe weitergereicht.
- Jedes Mitglied dieser Gruppe zieht eine der Karten und erläutert den gezogenen Begriff. Die Erläuterungen können von den weiteren Lernenden korrigiert, ergänzt und kommentiert werden.

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

5 - 30 Minuten, abhängig von Ziel und der Lernendenanzahl

### Medien/Material

Zettel mit notierten Fragen, Topf oder Beutel zum Ziehen

### **Realitätsprüfung**

Wenn die Anzahl der Lernenden mehr als 15 Personen beträgt und der Glückstopf lediglich als Wiederholung der zentralen Ergebnisse der letzten Lernsequenz genutzt werden soll, können auch „Nieten“, Witze oder kurze Lebensweisheiten unter die Zettelchen gemischt werden, um eine gewisse Auflockerung durch deren kurze Bearbeitungszeit zu gewährleisten.

## Gruppen einteilen: Länder – Städtenamen

### Zielsetzung

Atmosphäre auflockern	Gruppe einteilen
-----------------------	------------------

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende verteilen Karten, auf denen Städtenamen notiert sind
- Pro Gruppe sollen sich jeweils die Lernenden mit den Städten aus einem Land zusammenfinden
- je nach erwünschter Gruppengröße wird die Anzahl der Städte variiert. Sollen 4 Gruppen á 3 Personen gebildet werden, verteilen die Lehrenden z.B. Städte aus Frankreich, Spanien, Deutschland und den Niederlanden (beispielsweise Amsterdam, Rotterdam, Enschede)
- Wenn die Karten verteilt worden sind, fordern die Lehrenden die Lernenden auf, sich selbstständig in Gruppen aufzuteilen.

### Variationsmöglichkeiten

- Es können auch Ländernamen unter die Städtenamen gemischt werden oder die Nationalflaggen

### Gruppengröße/Sozialform

Die aufzuteilende Gruppe kann eine Größe von 4 bis ca. 60 Lernenden haben. Bei mehr Lernenden kann die Aufteilung unübersichtlich werden.

### Zeitraum

3-5 Minuten

### Medien/Material

Karten mit Länder- und Städtenamen

### Realitätsprüfung

Bei Lernenden aus verschiedenen Herkunftsländern Kenntnisse antizipieren und in Aufgabenstellung einbeziehen. Es könnte als „Gesichtsverlust“ angesehen werden, bestimmte Städte nicht Ländern zuordnen zu können. Gleichzeitig kann die verstärkt notwendige Absprache mit anderen Lernenden dem Ankurbeln der Kommunikation dienlich sein.

## Gruppen einteilen: Süßigkeiten

### Zielsetzung

Atmosphäre auflockern	Gruppen einteilen
-----------------------	-------------------

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende kaufen im Vorfeld Süßigkeiten. Es muss dabei beachtet werden wie viele Lernende am Seminar teilnehmen (Anzahl der Süßigkeiten & Farbverteilung). Lehrende sortieren die Süßigkeiten nach Anzahl der Gruppen und den Lernenden in den einzelnen Gruppen.
- Zur Gruppeneinteilung werden die Süßigkeiten in einem Sack/Box gesteckt und jede\_r Lernende zieht eine Süßigkeit. Im Anschluss finden sich die Lernenden in ihrer Gruppe (alle Lernenden haben in den jeweiligen Gruppen die gleiche Süßigkeit/Farbe) zusammen.

### Variationsmöglichkeiten

- Das Ziehen der Süßigkeiten kann auch offen (mit Sichtkontakt) vollzogen werden, hierbei werden die meisten Lernenden ihre Gruppe/Gruppenpartner\_in bewusst auswählen.

### Gruppengröße/Sozialform

Partnerarbeit, Gruppenarbeit, die Gruppengröße ist variabel

### Zeitraum

ca. 2 – 4 Minuten

### Medien/Material

Süßigkeiten

### Realitätsprüfung

Erklärung der Aufgabenstellung im Vorfeld, da ansonsten die Gefahr besteht, dass die Lernenden nicht mehr zuhören. Die Verpackungen der Süßigkeiten müssen gemäß der Anzahl der gewünschten Gruppen unterschiedliche Designs haben und in ausreichender Anzahl im jeweiligen Design vorhanden sein. Vorab nach Allergien fragen bzw. möglichst Süßigkeiten ohne Spuren von Nüssen zur Verfügung stellen.



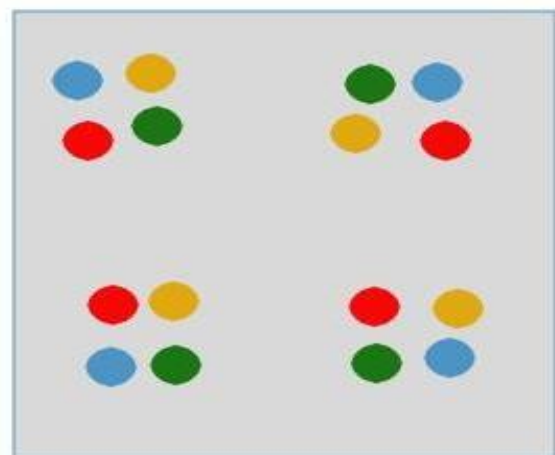
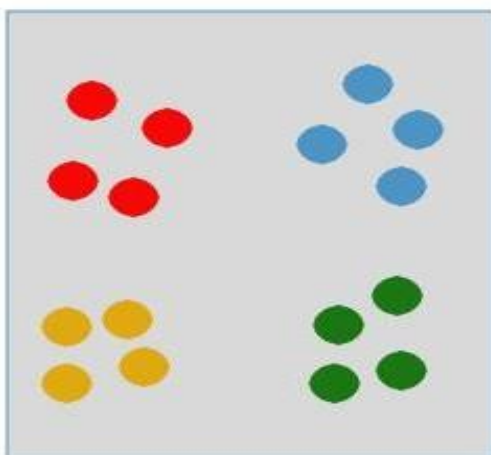
## Gruppenpuzzle

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Ergebnisse präsentieren
in ein Thema einsteigen	Kritisches Denken fördern
Wissen aneignen	Diskussion anregen
Informationen/Ideen sammeln	Informationen vernetzen

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lehrenden verteilen unterschiedliche Blätter zu verschiedenen Themen. Dabei ist jedes Thema gleich häufig vertreten.
- Die Lernenden finden sich mit Lernenden zusammen, die die gleichen Arbeitsblätter haben. In den daraus resultierenden Kleingruppen liest sich jede\_r Lernende ihr/sein Arbeitsblatt durch und diskutiert anschließend mit den weiteren Gruppenmitgliedern über den Inhalt der Arbeitsblätter. Dies sind die sogenannten Expertengruppen.
- Darauf folgend werden die Expertengruppen aufgelöst und es finden sich neue Gruppen zusammen, wobei darauf zu achten ist, dass in jeder Gruppe jedes Thema nur durch eine\_n Experten\_in vertreten sein darf.
- Nun stellt jede\_r Experte\_in nacheinander in der neuen Gruppe das eigene Kleingruppen - Thema vor.
- Abschließend können die ursprünglichen Expertengruppen noch einmal zusammen kommen und die neuen Erkenntnisse diskutieren.



© 2005 Ingo Lacheiner

### Variationsmöglichkeiten

- Abwandlung zur Kennenlern-Methode möglich: Anstelle von Arbeitsblättern werden von den Lehrenden unausgefüllte Steckbriefe verteilt, die jeweils eine Kennzeichnung haben, sodass sich

in entsprechende Kleingruppen aufgeteilt werden kann. In diesen Kleingruppen werden die Steckbriefe ausgefüllt, mit der/dem anderen ausgetauscht und besprochen. Anschließend bilden sich neue Kleingruppen in denen jeder zunächst seinen Steckbrief und dann den der anderen ursprünglichen Kleingruppenmitglieder vorstellt.

### **Gruppengröße/Sozialform**

Gruppenarbeit

### **Zeitraum**

Expertengruppen: 15-20 Minuten

Kleingruppenarbeit: 20-30 Minuten (abhängig von Themenanzahl)

Erneute Expertengruppe: 15 Minuten

### **Medien/Material**

Arbeitsblätter zu verschiedenen Themen

### **Realitätsprüfung**

Es sollte darauf geachtet werden, dass genug Arbeitsblätter für alle Lernenden vorhanden sind und die großen Gruppen gleich groß sind. Sollte die Anzahl der Studierenden nicht mit der Anzahl der Themen und daraus resultierenden Expertengruppen zusammenpassen, empfiehlt es sich ein Thema doppelt zu vergeben und dann zwei Expert\_innen in gleiche Kleingruppe zu entsenden. Desweiteren sollte auf die Zeit mittels Zeitwächtern geachtet werden.

## Handreflexion

### Zielsetzung

	Gefühle wahrnehmen		Evaluieren
	Wünsche äußern		Feedback geben und nehmen
	Themen/Erwartungen kategorisieren		Reflektieren
	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Bei der Hand-Reflexionsmethode geht es um einen Rückblick auf eine Lehr-Lern-Sequenz, diesen zu reflektieren und zu bewerten, um ein Feedback zu geben.
- Die Lernenden umzeichnen ihre eigene Hand auf einem Blatt Papier und können nun in die einzelnen Finger etwas reinschreiben.
- Jeder Finger symbolisiert einen anderen Aspekt, um den Zeitabschnitt zu beschreiben.
- In den Abdruck des Daumens, als Symbol Daumen hoch, schreibt man was einem besonders gut gefallen hat. Der Zeigefinger kann beschreiben was ich dazugelernt habe, also er weist auf mein angeeigneten Wissen hin. Der Mittel- oder "Stinkefinger" sagt aus was einem gar nicht gefallen hat. In den Abdruck des Ringfingers, der Finger des Traurings, schreibt der Lernende wie die Atmosphäre für sein/ihr Empfinden war. Als kleinster und kürzester Finger beschreibt der kleine Finger, was zu kurz gekommen ist.

### Variationsmöglichkeiten

- Die einzelnen Aspekte der Finger können variiert oder den jeweiligen Seminarkontext angepasst werden.
- Mit oder ohne Nennung im Plenum einsetzen
- Statt der Visualisierung das Feedback auf diese Art mündlich geben und dazu die entsprechenden Finger zeigen

### Visualisierung



### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Plenum

### Zeitraum

5 Minuten

### Medien/Material

Stift und Zettel

### Realitätsprüfung

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Lernenden einen Überblick darüber haben, was gemacht wurde und sich wohl fühlen, um ihre Gefühle frei äußern zu können. Der Lehrende kann so auf die Wünsche der Lernenden eingehen und durch die Reflexion seine Arbeit anpassen.

## Heimliche\_r Freund\_in

### Zielsetzung

Kennenlernen	Atmosphäre auflockern
--------------	-----------------------

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Zu Semesteranfang bitten die Lehrenden die Lernenden einen Stuhlkreis zu bilden.
- Die Lehrenden geben einen Behälter im Kreis herum, in den zuerst jede\_r Lernende ein Stück Papier mit seinem/ihrer Namen hineinwerfen soll. Im besten Fall ist das Stück Papier so markiert, dass sie ihren eigenen Zettel wieder erkennen würden.
- Danach geht der Behälter ein zweites Mal herum und alle Lernenden ziehen ein Stück Papier mit einem Namen von einem\_r Teilnehmer\_in. Die Person deren Namen man gezogen hat, ist von dem Moment an der/die heimliche Freund\_in.
- Wie der Name dieser Methode verrät, darf nicht verraten werden wer welche\_n heimliche\_en Freund\_in gezogen hat.
- Von nun an soll man seinem\_r heimlichen Freund\_in kleine Geschenke machen (z.B. Süßigkeiten), etwas anbieten, unterstützen, in ein Gespräch verwickeln usw.

### Variationsmöglichkeiten

- Lehrende können nach einiger Zeit auflösen, wer wen als heimliche\_n Freund\_in hatte und ggf. eine neue Runde durchführen oder am Ende der gesamten Lehr-Lern-Veranstaltung.

### Gruppengröße/Sozialform

ab 5 Personen durchführbar

### Zeitraum

Variabel, die Ziehung der Namen dauert ca. 5 Minuten

### Medien/Material

Papier, Stifte, Box

### Realitätsprüfung

Um zu verhindern, dass Lernende ihren eigenen Namen ziehen, sollte mit unterschiedlichen Farben bei den Namenszettelchen und ggf. Symbolen auf der Oberseite der Zettelchen gearbeitet werden. Lehrende müssen darauf achten, dass die Lernenden die Regel berücksichtigen, dass es ein\_e heimliche\_r Freund\_in ist.

## Heliumstab

### Zielsetzung

Kennenlernen	Atmosphäre auflockern
Vertrauen aufbauen	

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden stellen sich in 2 Reihen gegenüber auf und halten ihre Zeigefinger etwa in Kinnhöhe in die Luft, sodass ein langer Stab (zum Beispiel aus Bambus) darauf liegen kann.
- Die Lehrenden legen den Stab auf den Zeigefingern der Gruppe ab. Nun geht es für die Gruppe darum, gemeinsam in die Hocke zu gehen, ohne den Stab festzuhalten. Das heißt, der Stab wird abwärts bewegt, ohne dass die Teilnehmer und Teilnehmerinnen ihn mit einem anderen Finger als ihrem Zeigefinger festhalten. Das Ziel ist es den Stab auf der Erde abzulegen, aber erst wenn die Finger den Boden berühren.
- Der Sinn dieses Spiels liegt darin, dass alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen gemeinsam ein Gefühl dafür entwickeln, wie schnell oder langsam sie sich bewegen müssen, damit der Stab nicht herunterfällt. Somit entwickeln sie gleichsam ein Gefühl füreinander und es entsteht ein Miteinander sowie eine lockere Kommunikation. Durch den gemeinsamen Spaß am Spiel kommen sich die Seminarteilnehmer und -teilnehmerinnen näher und lernen sich kennen. Darüber hinaus aktiviert die körperliche Betätigung dieses Spiels alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen.

### Variationsmöglichkeiten

- Für größere Gruppen ist es empfehlenswert, das Spiel in zwei Gruppen durchzuführen, damit es nicht zu anspruchsvoll wird.

### Visualisierung



### **Gruppengröße/Sozialform**

Gruppenarbeit, pro Gruppe 10-12 Lernende

### **Zeitraum**

10 Minuten

### **Medien/Material**

Bambusstäbe, Zollstock (runde Stäbe eignen sich jedoch besser)

### **Realitätsprüfung**

Es sollte der Spaß im Vordergrund stehen und auch darauf hingewiesen werden. Dieses Spiel erfordert eine gewisse Frustrationstoleranz bei den Lernenden, da der Stab automatisch nach oben steigen wird und es zunächst 5 Minuten dauert, bis der Stab sich das erste Mal gen Boden bewegt. Die Lehrenden können den Effekt des aufsteigenden Stabes dadurch erhöhen, dass sie die Lernenden wiederholt darauf hinweisen immer den Finger am Stab zu lassen. Es können sich gruppendynamische Prozesse zeigen, die es anschließend ggf. aufzufangen und zu besprechen gilt.

## Imagination/Phantasiereise

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren
an Erfahrungen anknüpfen	Feedback geben und nehmen
in ein Thema einsteigen	Reflektieren
Atmosphäre auflockern	Fokussieren
Gefühle wahrnehmen	Phantasie anregen
Wünsche äußern	Entspannung anregen
Bewusstsein fördern und erweitern	Ruhige Atmosphäre schaffen
Themen/Erwartungen kategorisieren	

### Kombinationsmöglichkeiten

nachher: Feedback

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bitten Lernende die Augen zu schließen oder einen Punkt im Raum zu fokussieren, Lernende tun dies
- Lehrende sagen an, worauf Lernende ihre Aufmerksamkeit richten sollen, was sie sich vorstellen oder verdeutlichen sollen
- Lernende finden hierzu eigene Bilder, nennen diese aber nicht laut
- Lehrende führen so weiter durch die Imagination/Phantasiereise
- Lehrende treffen keine Bewertung des Beschriebenen
- Lehrende beenden die Imagination/Phantasiereise ohne sie mit Lernenden zu besprechen oder moderieren Nachbesprechung wenn dies Ziel und Inhalt der Lehr-Lern-Sequenz sein soll

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende können Hintergrundmusik einsetzen, um Lernende dabei zu unterstützen, sich auf sich selbst zu konzentrieren
- *Lagerfeuermethode*: Lehrende bitten Lernende einen Stuhlreis zu bilden und sich in der Mitte der Gruppe ein Lagerfeuer mit allen Sinnen vorzustellen (sehen, hören, riechen), dieses zu fokussieren und sich dann auf ein von den Lehrenden vorgegebenes Thema zu konzentrieren, die Lernenden äußern sich in beliebiger Reihenfolge zum Thema als reflektierendes Gespräch im Plenum oder als Feedback-Runde
- *Im Auto*: Lehrende geben immer wieder ein zu besprechendes, diskutierendes oder diskutierendes Thema vor, Lernende sitzen zu zweit nebeneinander, sehen sich nicht an und



besprechen das Thema, nach einem Durchlauf zu einem Thema oder mehreren Durchläufen zu verschiedenen Themen ziehenden Lernende und Lehrende Fazit zu Methode und Ergebnissen

**Gruppengröße/Sozialform**

Einzelarbeit, ggf. Partnerarbeit und/oder Plenum

**Zeitraum**

bis zu 15 Minuten

**Medien/Material**

ggf. Musik, ggf. Möglichkeit zum Hinsetzen oder Hinlegen (Matten), ggf. Decken zum Zudecken

**Realitätsprüfung**

Vertraulichkeit gewährleisten, auf Stimme und Tempo achten, keine Wertungen vornehmen, Freiwilligkeit vorher ankündigen, akzeptieren wenn nicht alle teilnehmen wollen oder die Imagination / Phantasiereise zwischendurch abbrechen, diese bitten sich dann ruhig zu verhalten, Fachkulturen beachten, Musik ggf. auf Inhalte abstimmen.

## Impulsreferat

### Zielsetzung

	in ein Thema einsteigen		Komplexität darstellen
	Wissen aneignen		Informationen vernetzen
	Fokussieren		

### Kombinationsmöglichkeiten

Brainstorming, Kartenabfrage, Clustering, Mindmapping, Diskussion, Posterpräsentation, Stop and Go

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende oder Lernende bereiten ein Thema inhaltlich didaktisch reduziert auf
- Lehrende oder Lernende bereiten Visualisierungen zur Unterstützung des Gesagten vor und/oder visualisieren während des Referats/Vortrages
- Lehrende oder Lernende referieren zwischen 5 und 20 Minuten

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit

### Zeitraum

5 bis zu 20 Minuten

### Medien/Material

Visualisierungsmaterial, z.B. Power Point Folien, Flipchart-Papier, Poster, Thesenpapiere, ggf. vorher per Email verschicken

### Realitätsprüfung

Klare Struktur schaffen und wiederholt auf diese verweisen, möglichst frei sprechen, keine Schriftsprache benutzen, lange Satzkonstruktionen vermeiden, Redundanz bei mündlicher Kommunikation pflegen: Rückverweise, Wiederholungen, Zusammenfassungen, Beispiele nutzen sowie klare Aussprache und unterstreichende Intonation.

## Interessenskurve

### Zielsetzung

Evaluiieren	Reflektieren
Feedback geben und nehmen	Kritisches Denken fördern

### Kombinationsmöglichkeiten

Feedbackzielscheibe, One-Minute-Paper, SMS, ABC-Methode

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende verteilen vorbereitete Interessenskurve an zwei bis drei Lernende
- Lernende tragen während bestimmten, zuvor festgelegter Veranstaltungsphasen in die Interessenskurve ein, wie groß das persönliche Lerninteresse gerade ist
- Lehrende werten Interessenskurve im Anschluss an die Veranstaltung aus, z. B. durch Vergleich der Interessenskurve mit der didaktischen Planung: welche Aktivitäten, Inhalte oder Methoden haben während der Lehrveranstaltung zu besonderem Lernzuwachs oder besonderer Aufmerksamkeit bei den Studierenden geführt? An welcher Stelle traten Störungen auf?
- Lehrende reflektieren Ergebnisse und nehmen ggf. Änderungen z. B. in der Lehrveranstaltungsplanung vor

### Variationsmöglichkeiten

- Anstelle der Angaben zum Interesse der Lernenden können auch Angaben zu anderen Aspekten der Lehre eingeholt werden, z.B. zum Konzentrationsgrad, zur Aktivierung von Studierenden, zum Schwierigkeitsgrad des Lernstoffs usw.

### Gruppengröße/Sozialform

zwei bis drei Lernende aus der Gesamtgruppe

### Zeitraum

eine Lerneinheit

### Medien/Material

vorbereitete Interessenskurve, Stifte

### Realitätsprüfung

Um die Lernqualität nicht zu beeinträchtigen, sollten maximal zwei bis drei Studierende gebeten werden, die Interessenskurve auszufüllen. Lehrende sollten unbedingt darauf achten, bei der Abgabe der Interessenskurven die Anonymität der Ausfüllenden sicherzustellen.

**[AB 4] Zentrum für Hochschuldidaktik | Arbeitsblatt für Studierende | Interessenskurve**

Bitte nehmen Sie alle 10 Minuten einen Eintrag vor, wie interessiert Sie dem Unterricht zu diesem Zeitpunkt gerade folgen!  
Herzlichen Dank für Ihre Mitarbeit!

	10 Min.	20 Min.	30 Min.	40 Min.	50 Min.	60 Min.	70 Min.	80 Min.	90 Min.
sehr großes Interesse									
recht großes Interesse									
mittelmäßiges Interesse									
geringes Interesse									
kein Interesse									

Möchten Sie darüber hinaus eine Angabe zu Ihrem Unterrichtsinteresse machen, die für die Lehrperson hilfreich sein könnte?


aus: Kempen, D.; Rohr, D. (2009): From Peer to Peer - Kollegiale Hospitationen in der Hochschullehre. In: Berendt, B.; Voss, H.-P.; Wildt, J. (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre. Lehren und Lernen effektiv gestalten. Berlin, Stuttgart: Raabe Verlag, L 3.4.

## Karte der Gemeinsamkeiten

### Zielsetzung

Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren	Atmosphäre auflockern
Kennenlernen	Informationen vernetzen
Vertrauen aufbauen	Phantasie anregen

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende geben das Thema „Gemeinsamkeiten finden“ vor und erleichtern den Einstieg mit einem Beispiel,
- Lehrende und Lernende stehen um einen großen Tisch und ermitteln im Gespräch durch gegenseitiges Befragen gemeinsame Hobbies, Interessen, Vorerfahrungen, die sich nicht auf den Beruf/die Veranstaltung beziehen,
- Lehrende und Lernende schreiben ihren Namen auf die Karte der Gemeinsamkeiten, kreisen diesen ein und verbinden sich mit anderen Lernenden/Lehrenden wobei die Gemeinsamkeit an die Verbindungslinie geschrieben wird,
- visualisierte Verbindungen erzeugen neue Verbindungen zu anderen, welche die Gemeinsamkeit ebenfalls teilen,
- Lehrende können stille Lernende durch direktes Ansprechen und Nachfragen mit in den Prozess einbeziehen.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum (vier bis 15 Personen)

### Zeitraum

bis zu 20 min

### Medien/Material

Papierform, großer Tisch, farbige Stifte

### Realitätsprüfung

Auf Gruppengröße achten (bei zu großen Gruppen erschwerte Kommunikation)

## Kartenabfrage

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Informationen vernetzen
an Erfahrungen anknüpfen	Ergebnisse sichern
in ein Thema einsteigen	Ergebnisse präsentieren
Lernerfolg überprüfen	Evaluieren
Informationen/Ideen sammeln	Informationen vernetzen
Themen/Erwartungen kategorisieren	Diskussion anregen
Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren	Fokussieren
Komplexität darstellen	

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Brainstorming, nachher: Clustering

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende visualisieren den Gegenstand des Themas,
- Lernende finden Assoziationen/Antworten und notieren diese auf Moderationskarten (1 Stichpunkt/Moderationskarte),
- Lehrende oder Lernende bringen Moderationskarten an Moderationswand an,
- Lernende kommentieren Karten,
- keine Sortierung/Bewertung/Kritik vornehmen.

### Variationsmöglichkeiten

- verschiedene Moderationskartenfarben für verschiedene Fragestellungen/Sichtweisen
- Lernende notieren Assoziationen/Antworten in Partner-/Gruppenarbeit
- Moderationskarten werden beim Anbringen an die Moderationswand sortiert/geclustert

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

ohne Clustering: bis zu zehn Minuten,

mit Clustering: bis zu 20 Minuten

### **Medien/Material**

Moderationswand, Moderationskarten, Stifte

### **Realitätsprüfung**

Auf deutlich geschriebene Karten achten, für verschiedenste Fachkulturen anwendbar.

## Kennenlern-Bingo

### Zielsetzung

	Kennenlernen		Informationen/Ideen sammeln
	Atmosphäre auflockern		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden erhalten ein Blatt mit einer 4x4 Matrix. In dieser Matrix sind verschiedene Merkmale aufgelistet (siehe Beispiel).
- Die Lernende bewegen sich nun frei im Raum und suchen Personen, auf welche die Anforderungen in ihren Bingo-Kästchen zutreffen. Für jedes Kästchen soll eine Person gefunden werden, die dann im entsprechenden Kästchen eingetragen wird.
- Lernende, die 4 Kästchen in einer Reihe ausfüllen konnten – waagrecht, senkrecht oder diagonal -, rufen laut „Bingo“. Das Spiel kann nun nach Belieben bzw. auf Anweisung der Lehrenden fortgesetzt oder beendet werden.

### Variationsmöglichkeiten

- Die Größe der Matrix kann beliebig verändert werden, um die Spieldauer zu verlängern.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum, ab ca. 10 Personen

### Zeitraum

Ca. 10 Minuten

### Medien/Material

Stifte, Bingo-Zettel



### Beispiel Kennenlern-Bingo

Finde jemanden, der /die ..

... die gleiche Schuhgröße hat	... die gleiche Augenfarbe hat	... im selben Monat Geburtstag hat wie du	... genauso viele Geschwister hat wie du
... eine Fremdsprache spricht, die du nicht beherrschst	... das gleiche Hobby hat wie du	... einen zweiten Vornamen hat	... im selben Semester ist wie du
... einen Spagat oder Salto kann	... einen ähnlichen Musikgeschmack hat	... den gleichen Sport wie du betreibt	... den selben Lieblingsautor hat wie du
... ein Auto besitzt. ....	... im selben Ort wohnt wie du	... bereits eine Ausbildung gemacht hat	... längere Zeit im Ausland war

## Kissenjagd

### Zielsetzung

Kennenlernen	Atmosphäre auflockern
--------------	-----------------------

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bitten Lernende einen Stuhlkreis zu bilden
- anschließend werden durch Durchzählen 2 Gruppen (1, 2, 1, 2 ...) gebildet
- Lehrende überreichen den beiden Gruppen jeweils ein Kissen an gegenüberliegenden Seiten des Sitzkreises
- Lehrende sollten bei einer ungeraden Zahl mitspielen
- Lehrende formulieren die Aufgabenstellungen: Das Kissen soll nach dem Startzeichen durch die Lernenden innerhalb der Gruppe weitergereicht werden und das Ziel ist es, mit einem zweiten Kissen das andere Kissen einzuholen. Da ein Kissen nur innerhalb der eigenen Gruppe weitergegeben werden darf, kann ich das Kissen nicht an die Person neben mir weiterreichen, da diese nach dem Abzählen im anderen Team ist

### Variationsmöglichkeiten

- Kissenjagd im Stehen durchführen
- Statt dem Abzählen und Durchführen in zwei Gruppen, die Aufgabe geben, das Kissen immer an dieselbe Person weiterzugeben bzw. zu werfen und darauf zu achten, wer einem das Kissen gibt bzw. zu wirft. Diese Reihenfolge zunächst mit einem Kissen einüben und möglichst schnell durchlaufen. Dann das zweite und später ggf. ein drittes Kissen dazu geben und versuchen, damit das/die vorher ausgegebenen Kissen einzuholen.
- Tennisbälle, Taschentuchpäckchen u.ä. statt Kissen nutzen

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum – alle Lernenden werden mit einbezogen

### Zeitraum

bis zu 5 Minuten - zur Aktivierung der Lernenden reichen i.d.R. 2 - 3 Runden

### Medien/Material

2-3 Kissen oder Tennisbälle oder Taschentuchpäckchen und evtl. Stühle für einen Stuhlkreis

### Realitätsprüfung

Durch den Lehrenden sollte darauf geachtet werden, dass die Gruppen sich zunächst nicht in der Weitergabe der Kissen behindern. Dies kann später eingeführt werden unterbrocht aber in der Regel den Spielfluss. Beachten, dass feinmotorische Fertigkeiten variieren können.

## Kopfstandtechnik

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Perspektivenvielfalt fördern
Wissen anwenden	Diskussion anregen
an Erfahrungen anknüpfen	Atmosphäre auflockern
in ein Thema einsteigen	Informationen/Ideen sammeln
Wissen aneignen	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren

### Kombinationsmöglichkeiten

Brainstorming, Think Pair Share, Gruppeneinteilungsmethoden, Kartenabfrage, Clustering

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden finden sich in Gruppen bis zu 5 Personen zusammen
- Bei der Kopfstandtechnik werden Themen aus der gegenteiligen Perspektive angedacht. Möchten Lehrende mit Lernenden zum Beispiel erarbeiten wie man Schülerinnen und Schüler motiviert, so lautet die Fragestellung: Was kann ich tun, um Schülerinnen und Schüler **komplett zu demotivieren**? Soll erarbeitet werden wie man gut Feedback gibt, lautet die Fragestellung: Wie sollte Feedback **auf gar keinen Fall** Feedback gegeben werden? Meistens fallen den Lernenden zu dem Bereich wie es nicht geschehen sollte deutlich mehr Punkte ein.
- Nachdem die Aufgabenstellung klar gemacht wurde, sollen die Lernenden zunächst zwei Minuten für sich alleine über die Aufgabenstellung nachdenken.
- Anschließend werden die Ideen in der Gruppe 10-15 Minuten gesammelt und visualisiert (z.B. auf einem Flipchartpapier).
- Daran anschließend werden die negativen Aussagen innerhalb von 10 Minuten zu positiven Aussagen umformuliert. Daraus werden dann zum Beispiel Stichpunkte, worauf bei der Motivierung von Schülerinnen und Schülern zu achten ist oder es werden Regeln zum Feedbackgeben formuliert. Wenn mit diesen Punkten weiter gearbeitet werden soll, empfiehlt es sich, die positiven Aspekte noch einmal gesondert auf Moderationskarten aufzuschreiben.
- Abschließend werden die Gruppenergebnisse im Plenum ca.15 Minuten gesammelt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass eine Gruppe ihre Ergebnisse ausführlich darstellt und die anderen Gruppen lediglich ergänzen.

### Variationsmöglichkeiten

- Die Methode kann auch als Einstieg genutzt werden, indem sie als Zurufabfrage im Plenum durchgeführt wird oder in anderen Gruppengrößen

### **Gruppengröße/Sozialform**

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### **Zeitraum**

15-45 Minuten – abhängig von Gruppenanzahl und Zeitvorgaben in den einzelnen Phasen

### **Medien/Material**

Visualisierte Fragestellung auf Flipchartblättern, Moderationskarten, Stifte

### **Realitätsprüfung**

Je mehr Zeit die Lernenden zu Beginn haben sich negative Punkte zu überlegen, desto länger wird die Methode in der Umformulierungs- und Präsentationsphase dauern. Somit sollte die Zeit in der ersten Phase (Einzelarbeit, aber auch Sammlung von Ideen in der Gruppe) klar begrenzt sein.

## Kugellager

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Kennenlernen
Wissen anwenden	Informationen/Ideen sammeln
an Erfahrungen anknüpfen	Ergebnisse sichern
in ein Thema einsteigen	Reflektieren
Wissen aneignen	Diskussion anregen

### Kombinationsmöglichkeiten

Gruppeneinteilungsmethoden

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Hälfte der Lernenden bildet einen Kreis. Sie stehen mit dem Rücken zueinander. Zwischen den Lernenden sollte ca. ein ½ Meter Platz sein. Dies ist der so genannte Innenkreis.
- Die übrigen Lernenden suchen sich jetzt jeweils eine\_n Partner\_in im Innenkreis und stellen sich vor diese Person. Sie bilden somit einen Außenkreis.
- Die Lehrenden stellen nun eine Frage, über die sich die Lernenden in der Partnerkonstellation unterhalten/diskutieren.
- Nach ca.2-5 Minuten geben die Lehrenden ein Signal und die Lernenden des Außenkreises rücken im Uhrzeigersinn eine Person weiter. Der Innenkreis bleibt stehen.
- Die Lehrenden geben nun eine neue Frage vor, über die sich die neue Partnerkonstellation unterhält/diskutiert bis nach 2-5 Minuten wieder rotiert wird. Die Rotation wird vor jeder neuen Frage durchgeführt.

### Variationsmöglichkeiten

- Bei einer ungeraden Anzahl von Personen können die Lehrenden am Kugellager teilnehmen und die Fragen von dort aus stellen. Alternativ kann auch ein\_e Lernende\_r die Fragen stellen und die Signale zur Rotation geben.
- Das Kugellager kann im Sitzen oder Stehen durchgeführt werden. Stehen hat den Vorteil einer kurzzeitig größeren Aktivierung, beinhaltet aber die Gefahr einer größeren Lautstärke.
- Die Lernenden können auch ein vorbereitetes Arbeitsblatt mit Fragen und Notizmöglichkeiten bekommen, die sie der Reihe nach besprechen oder aus denen sie auswählen dürfen, dann muss lediglich ein Signal zum Wechseln erfolgen.

- Ab einer Personenzahl von ca. 20 Personen ist es, aus Gründen des Platzbedarfs und der Lautstärke sinnvoll, zwei kleinere Kugellager zu bilden als ein großes Kugellager mit allen Lernenden.
- Innen- und Außenkreis können in entgegengesetzte Richtung rotieren, dies beinhaltet mehr kurzzeitige Bewegung, jedoch auch mehr Verwirrungspotenzial. Sollte eher mit Gruppen gemacht werden, die das Kugellager bereits durchgeführt haben.

### **Gruppengröße/Sozialform**

Partnerarbeit, Plenum

### **Zeitraum**

Bis 20 Minuten – abhängig von Dauer und Anzahl der Unterhaltungen

### **Medien/Material**

Vorbereitete Fragen, ggf. Arbeits-/Notizblätter für Lernende, ggf. Klangsignal zum Anzeigen des Wechsels

### **Realitätsprüfung**

Es ist sinnvoll bei der Einführung der Methode auf die 40cm Regel hinzuweisen (Lernende, die miteinander reden sollten nur so laut sprechen, dass sie sich noch bis auf einem Abstand von 40cm verstehen können) und den Ablauf vorher zu visualisieren.

## Landschaftsstimmungsbild

### Zielsetzung

Gefühle wahrnehmen	Reflektieren
Evaluieren	Positionieren
Feedback geben und nehmen	Phantasie anregen

### Kombinationsmöglichkeiten

nachher: Feedback

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende zeichnen vorab ein großformatiges Landschaftsbild welches verschiedene Elemente beinhaltet (z. B. Häuser, einen Fluss, eine Brücke, Berge, Eisenbahnschienen, Bäume/Wald, Wiese, einen Heißluftballon, fliegende Vögel usw.)
- Lehrende hängen die Landschaft für alle sichtbar aus
- Lernende betrachten das Bild mit den verschiedenen Elementen und verorten sich selbst in der Landschaft im Hinblick auf aktuelle/n Standpunkt/Stimmung etc.
- Lernende zeichnen sich selbst nacheinander in die Landschaft ein kommentieren kurz, warum sie an der gewählten Stelle stehen und welche Gefühle und Gedanken sie damit verbinden

### Variationsmöglichkeiten

- Bei größeren Lerngruppen bekommt jeder Lernende eine kleinere Kopie der Landschaft, der Austausch erfolgt in einer Kleingruppe statt im Plenum

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

positionieren: bis zu fünf Minuten

vorstellen: bis zu zwei Minuten pro Person

### Medien/Material

Moderationswand, Papierform, Stifte

### Realitätsprüfung

Auf ansprechend gezeichnetes Bild achten, Störungen berücksichtigen, die während der Durchführung sichtbar werden können und diese in der nächsten Sitzung aufgreifen.



## Lebendige Statistik

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Informationen/Ideen sammeln
	an Erfahrungen anknüpfen		Evaluieren
	in ein Thema einsteigen		Feedback geben und nehmen
	Kennenlernen		Reflektieren
	Vertrauen aufbauen		Positionieren
	Atmosphäre auflockern		Reflektieren

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende nennen und visualisieren vier Dimensionen möglicher Positionierungen zu einem Thema und verorten die vier Dimensionen als Pole im Raum, symbolisiert z.B. durch Stühle oder auf den Boden oder auf Tische gelegte Zettel mit Aussagen
- Lernende positionieren sich direkt an einem der Pole oder bewusst zwischen mehreren Polen
- Lehrende fassen sichtbares Ergebnis zusammen: wie viele stehen wo,
- Lehrende fragen ggf. Einzelne oder alle Lernenden nach den Hintergründen ihrer Positionierung
- Lernende begründen ihre Positionierung im Plenum
- Lehrende nennen und visualisieren weiteres Thema/Fragestellung mit vier Dimensionen, usw., s.o.

### Variationsmöglichkeiten

- *4-Ecken-Methode*: Lehrende legen oder hängen jede der vier Dimensionen/Pole in eine Ecke des Raumes, Lernende positionieren sich hier und begründen ihre Positionierung im Paar- oder Gruppengespräch mit anderen am selben Pol oder an anderen Polen,
- *4 x 4-Ecken-Gespräche*: Lehrende erstellen 20 Karten, auf denen je ein Wort, kurzer Satz oder Bild zu sehen ist, Lehrende und Lernende stellen Tische so zusammen, dass diese ein Viereck bilden, Lehrende legen auf jedes Eck des Tisch-Vierecks verdeckt fünf Karten auf einen Stapel. Lernende drehen Deck-Karten um und bewegen sich um die Tische herum, bleiben dort stehen, wo sie sich in jeglicher Weise vom Wort/Satz/Bild angesprochen fühlen, kommen über das Ausgewählte mit den anderen an derselben Ecke stehenden Lernenden ins Gespräch, Lehrende bitten Lernende sobald Gesprächsintensität abnimmt, oberste Karte unter den Stapel zu legen, neue Karte aufzudecken und sich neu zu positionieren, usw.,
- Lehrende nennen nacheinander verschiedene Kriterien, die sich in eine numerische, alphabetische oder anders festgelegte Reihenfolge bringen lassen, Lernende sortieren diese mit oder ohne verbale Kommunikation im Team der ganzen Gruppe.

### **Gruppengröße/Sozialform**

Plenum

### **Zeitraum**

pro Frage/Aussage: bis zu fünf Minuten

### **Medien/Material**

Tische, Flipchart, Papierform, Moderationskarten, Stifte

### **Realitätsprüfung**

Bewegung im Raum ermöglichen, darauf achten, dass alle zu Wort kommen, bei mehreren Themen und Abfragen Positionierung z. B. stichprobenartig pro Thema abfragen.

## Lernspaziergang

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Informationen vernetzen
	Wissen anwenden		Ergebnisse präsentieren
	Wissen aneignen		Diskussion anregen
	Lernerfolg überprüfen		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden erhalten in einem Vorbereitungstreffen die Aufgabe, zu einem (freigewählten oder zugeteilten) Thema eine Lernstation zu erarbeiten. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten eine Lernstation zu gestalten, hierzu können zum Beispiel Lernplakate oder -poster genutzt werden. Die Stationen können aber auch kurze Videosequenzen, kleine Experimente, Arbeitsblätter, Rätsel-formate oder Möglichkeiten zu Diskussionsformaten bieten. Der Leitsatz sollte lauten, dass die Lernenden die Lernstationen so vorbereiten, wie sie auch gerne selbst dieses Thema an einer Lernstation erfahren hätten.
- In der Sitzung, in welcher der Lernspaziergang als Methode angewendet werden soll, werden die einzelnen Lernstationen mit größerem Abstand, besser noch in verschiedenen Räumen, aufgebaut. Dies soll zu einer möglichst ruhigen und störungsfreien Lernatmosphäre beitragen.
- Die Lernenden gehen nun selbstständig und nach eigener Wahl von Lernstation zu Lernstation. Die Ersteller\_innen der Lernstation stehen bei ihrem Werk, erläutern es, halten einen kleinen Vortrag oder geben Arbeitsanweisungen dazu.
- Die Lernenden müssen nicht alle Plakate besuchen. Die Einzelnen entscheiden selbst, wann und wie lange er oder sie Pause machen möchten.

### Variationsmöglichkeiten

- Wenn die Lernstationen zu einem gemeinsamen Oberthema erstellt wurden, bietet es sich an, den Lernenden ein Arbeitsblatt im Lernspaziergang auszuteilen auf dem verschiedene Fragen bzw. Schreibanlässe formuliert sind, die mit Hilfe der Lernstationen beantwortet werden sollen.
- Lehrende bereiten die Lernstationen vor.
- Statt Lernstationen im beschriebenen Sinne, werden Lernposter erstellt.
- Die Stationen bzw. Poster stehen für sich, werden nicht betreut und alle gehen in ihrem Tempo umher, um diese zu sichten. Der Lernspaziergang erfolgt auf diese Weise leise, es finden keine Gespräche statt und Notizen werden bei Bedarf gemacht, indem die Lernenden zurück zu ihrem Arbeitsplatz/Tisch gehen und sich dort das notieren, was ihnen in Erinnerung geblieben ist.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum, Kleingruppe, Partner- und/oder Einzelarbeit

### **Zeitraum**

45-120 Minuten, abhängig von Gruppengröße

### **Medien/Material**

Lernstationen

### **Realitätsprüfung**

Die Durchführung verlangt eine disziplinierte und zur Eigenorganisation fähige Gruppe. Um einen möglichst langfristigen Lerneffekt zu erzielen, ist es empfehlenswert Handouts an den einzelnen Lernstationen auszugeben.

Da nicht alle gleichzeitig präsentieren bzw. herumlaufen können, ist es empfehlenswert, die Gesamtgruppe in beispielsweise drei Untergruppen aufzuteilen und diesen Untergruppen jeweils Zeitfenster zu zuordnen, in denen sie ihre Lernstation betreuen sollen bzw. sich frei im Raum bewegen dürfen. Es ergibt sich ein Vorteil daraus, wenn Lernstationen in Partnerarbeit erstellt werden sollen, da sich die Lernenden in der Betreuung der Lernstation abwechseln können.

## Logbuch

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Ergebnisse sichern
	Wissen anwenden		Evaluieren
	in ein Thema einsteigen		Lernstrategien lernen und anwenden
	Informationen/Ideen sammeln		Reflektieren
	Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren		Fokussieren

### Kombinationsmöglichkeiten

Andere Evaluations- und/oder Feedbackmethoden, ABC-Methode, Diskussion, Impulsreferat, SMS, Stop and Go

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende formulieren Schreibanlässe/Fragen mit Bezug zu Zielen/Inhalten/Struktur des Lernprozesses, wozu Gedanken/Fragen der Lernenden festgehalten werden
- Lehrende erstellen die Vorlagen für das Logbuch
- Lernende machen sich im Lernprozess kontinuierlich Notizen zu den vorgegebenen Aspekten und wenn gewünscht darüber hinaus in ihr jeweiliges Logbuch

### Variationsmöglichkeiten

- Logbuch-Gestaltung: Schmales Heft mit leeren Seiten außer je einem Schreibanlass/Frage oder D-4-Seiten, auf denen z.B. in tabellenartiger Form die Schreibanlässe/Fragen stehen. Entweder Eintragungen zu jeder Einheit/Sequenz oder zu definierten Abschnitten im Lehr-Lern-Prozess vornehmen.
- Gleiche oder unterschiedliche Schreibanlässe/Fragen pro Sequenz stellen.

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit

### Zeitraum

Je nach Zielsetzung und Umfang der Aufgabenstellungen (Schreibanlässe/Fragen) von One-Minute-Paper-Ansatz bis hin zu intensiver Bearbeitung 10-30 Minuten

### Medien/Material

Logbuch, Stifte

### **Realitätsprüfung**

Der Zielsetzung entsprechend Schreibenlässe und Fragen formulieren, je nach dem ob das Logbuch vorbereitend, vertiefend, reflektierend oder zu all diesen Zwecken eingesetzt werden soll. In den Formulierungen deutlich machen wozu es dienen soll. Vorab den Lernenden die Zielsetzung für den Einsatz des Logbuchs verdeutlichen. Ihnen mitteilen ob das Logbuch von der Lehrperson eingesehen wird und sogar als Leistungsnachweis dienen soll, ob es anonym eingesehen wird, damit sich die Lehrperson ein Bild vom Lernprozess der Lernenden macht, oder ob das Logbuch allein den Lernenden dient. Keinen Zeitdruck ausüben.

## Markt der Möglichkeiten

### Zielsetzung

	in ein Thema einsteigen		Ergebnisse sichern
	Wissen aneignen		Ergebnisse präsentieren
	Lernerfolg überprüfen		Perspektivenvielfalt fördern
	Atmosphäre auflockern		Diskussion anregen
	Informationen/Ideen sammeln		Positionieren
	Themen/Erwartungen kategorisieren		Fokussieren
	Informationen vernetzen		

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Collagen, Bilder malen, Poster erstellen

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bereiten Material für Marktstände vor
- Lernende bereiten die Ergebnisse einer Gruppenarbeit/ eines Projekt o.ä. im Hinblick auf die Marktpräsentation auf
- Materialien sprechen für sich und werden nicht in Form eines Vortrages vorgestellt
- jede Gruppe von Lernenden erhält einen Infostand zu ihrem Thema
- Gruppenmitglieder betreuen abwechselnd den Infostand und stehen den anderen Lernenden für Fragen zur Verfügung und besuchen die Info-Ständer der anderen Gruppen und informieren sich im Rahmen von zwanglosen Gesprächen über deren Ergebnisse

### Variationsmöglichkeiten

- Wenn eine Gruppe etwas präsentieren möchte, kann sie dies vor Beginn des Marktes im Plenum tun

### Gruppengröße/Sozialform

Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

von 60 Minuten bis zu einem Tag

### Medien/Material

Moderationswand, Tische, Papierform, Moderationskarten, Stifte, Malutensilien, Klebstoff, Scheren

### **Realitätsprüfung**

Auf Gruppenatmosphäre achten, keinen Wettbewerb entstehen lassen, Lernende bei der Erstellung der Materialien unterstützen, auf regelkonforme Durchführung des Markes achten



## Mindmapping

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Informationen vernetzen
in ein Thema einsteigen	Ergebnisse sichern
Wissen aneignen	Ergebnisse präsentieren
Lernerfolg überprüfen	Evaluieren
Informationen/Ideen sammeln	Lernstrategien lernen und anwenden
Themen/Erwartungen kategorisieren	Perspektivenvielfalt fördern
Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren	Diskussion anregen
Komplexität darstellen	Fokussieren

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher Brainstorming, nachher: Diskussion

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende visualisieren den Gegenstand des Themas: schreiben Kernthema/Begriff in die Mitte des Papiers und zeichnen geschlossenen Kreis darum
- Lernende finden assoziativ, stichwortartig Unterthemen und äußern diese im Plenum
- Lehrende zeichnen pro Unterthema eine/n Linie/Ast an den Kreis und schreiben das Unterthema ans Ende der Linie, zeichnen hierum einen weiteren Kreis
- Lernende nennen zu jedem Unterthema weitere Assoziationen
- Lehrende zeichnen für jede Assoziationen eine Linie/einen Ast an das zugehörige Unterthema und schreiben die Assoziation ans Ende der Linie/des Astes usw.
- keine Sortierung/Bewertung/Kritik vornehmen, so viel wie möglich sammeln
- genannte Assoziationen können zu weiteren Assoziationen führen

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende notieren Assoziationen in Stichworten in Einzelarbeit
- ggf. zusätzlich: Lernende nennen Assoziationen in Partner-/Gruppenarbeit, später im Plenum
- statt Worten oder zusätzlich dazu Bilder oder Symbole verwenden

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

**Zeitraum**

bis zu 20 Minuten

**Medien/Material**

Flipchart, Moderationswand, Tafel/Whiteboard, Papierform, Stifte

**Realitätsprüfung**

Voraussetzung bei den Lernenden: abstrahieren, verallgemeinern, systematisieren können, bei anvisierter Vergleichbarkeit erstellter Mindmaps auf eine Variante der Mindmap-Erstellung einigen.

## Murmelgruppe

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Informationen vernetzen
	Wissen anwenden		Informationen/Ideen sammeln
	an Erfahrungen anknüpfen		Reflektieren
	Kennenlernen		Perspektivenvielfalt fördern
	Atmosphäre auflockern		Diskussion anregen

### Kombinationsmöglichkeiten

Brainstorming, Impulsreferat, Logbuch, Präsentation, Stop and Go, Vortrag

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bereiten Fragen oder Aufgabenstellungen oder beides vor, welche sie zur Aktivierung der Lernenden in Phasen des Vortrags/Frontalunterrichts einbauen.
- Lehrende fordern Lernende auf, sich zu einer genannten Fragestellung mit ein bis zwei anderen Lernenden auszutauschen.

### Variationsmöglichkeiten

- Lehrende geben mehrere Fragen für eine Phase der Murmelgruppe vor.
- Lernende formulieren selbst Verständnisfragen zum Gehörten und besprechen diese.
- Lernende übernehmen die Aufgabe Fragen oder Aufgabestellungen für die anderen Lernenden in eigene Impulsreferate/Präsentationen/Vorträge einzubauen.
- Lehrende oder Lernende lassen je nach Zeitbudget Einzelne/Mehrere Ihren Austausch vorstellen und ggf. kommentieren oder tun dies selbst.
- Alternativ verweisen sie auf die anschließende Diskussion für den Austausch.
- Lernende bei mehr als 3 Personen pro Murmelgruppe von 1 Person moderieren und von 1 Person protokollieren lassen. Durch die Moderation soll sicher gestellt werden, dass am Thema gearbeitet wird und sich alle in der Murmelgruppe beteiligen. Durch die schriftliche Fixierung können die Ergebnisse besser im Plenum präsentiert werden. Lehrende räumen hierfür Zeit ein.

### Gruppengröße/Sozialform

Partnerarbeit, Gruppenarbeit

### Zeitraum

1 bis 10 Minuten

### **Medien/Material**

ggf. visualisierte Frage oder Aufgabenstellung zum „Murmeln“

### **Realitätsprüfung**

Lehrende bereiten die Aufgabestellungen und Phasen, in denen gemurmelt wird dezidiert vor.

Lehrende formulieren Frage oder Aufgabestellung nach maximal 20 Minuten Zuhör-Phase am Stück.

Lehrende stellen sicher, dass gemurmelt wird, damit die Konzentration gehalten werden kann und nicht ein Lautstärkepegel übertönt werden muss.

Lehrende stellen Verständnis und Aktivität am Thema sicher, indem sie sich im Raum bewegen.

Auch bei sog. Massenveranstaltungen sind Murmelgruppen effektiv einsetzbar. Sie unterstützen die Aktivierung aller und können daneben der Anwendung von soeben erfahrenem Wissen dienen.

Werden Murmelgruppen wiederholt eingesetzt, kann es nützlich sein, die Sitzordnung regelmäßig zu ändern, um neue Gesprächspartnerschaften zu ermöglichen.

Aus Zeitgründen nur Einzelne vorstellen lassen, worüber sich ausgetauscht wurde.

Gruppen benötigen tendenziell mehr Zeit zum Austausch als eingeplant wird.

## One-Minute-Paper

### Zielsetzung

Evaluieren	Feedback geben und nehmen
------------	---------------------------

### Kombinationsmöglichkeiten

Das One-Minute-Paper ist mit beliebigen anderen Evaluationsmethoden (z.B. die Hand) kombinierbar, nur muss man dabei beachten, dass sich die Bewertungsphase dadurch erheblich verlängert.

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bereiten Fragen, die beantwortet bzw. evaluiert werden sollen, vor. Dabei sollten möglichst wenige Fragen gewählt werden, damit der Antwortzeitraum möglichst kurz ist. Die Fragen können zum Beispiel sein:
  - Besonders gefallen hat mir, dass ...
  - Folgende Frage ist noch offen geblieben ...
  - Ich hätte folgenden Entwicklungsvorschlag für die Veranstaltung ...
- Am Ende der Sitzung wird das One-Minute-Paper mit den formulierten Fragen/Schreibanregungen an die Lernenden ausgeteilt.
- Nach einem kurzen Zeitraum (1 Minute) sammeln die Lehrenden die Befragungen wieder ein, bzw. lassen sie nach vorne reichen, damit die Evaluation anonym durchgeführt wird.
- Im Anschluss an die Sitzung werten die Lehrenden die Befragungen aus und schließen daraus Folgerungen für die nächsten Lehr-Lern-Einheiten bzw. -Veranstaltung.

### Variationsmöglichkeiten

Das One-Minute-Paper ist sehr variabel, da Lehrende die Fragen, bzw. Schreibanregungen ganz frei wählen können und somit alle Aspekte/Bereiche, die sie interessieren, erfragen können.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum, Einzelarbeit

### Zeitraum

1-3 Minuten

### Medien/Material

Vorbereitetes One-Minute-Paper

### **Realitätsprüfung**

Bei der Umsetzung ist darauf zu achten, dass die Möglichkeit besteht, die One-Minute-Paper anonym abzugeben.

## Placemat

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Bewusstsein fördern und erweitern
Wissen anwenden	Informationen/Ideen sammeln
an Erfahrungen anknüpfen	Diskussion anregen
in ein Thema einsteigen	

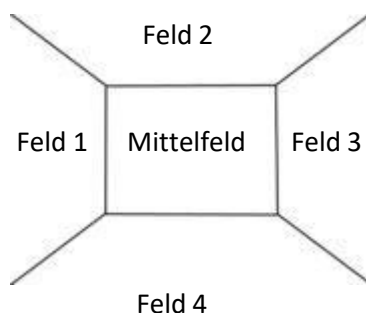
### Kombinationsmöglichkeiten

Kopfstandmethode, Wachsende Gruppe

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Es werden 3-5er Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält eine Aufgabenstellung und ein großes Blatt Papier. Auf diesem wird das sogenannte Placemat gezeichnet. Dieses besteht aus einem Mittelfeld und je nach Gruppengröße gruppieren sich weitere Felder um dieses herum.
- Jede Person aus der Gruppe erhält ein Feld im Placemat. In der ersten Phase macht sich jeder selbst Gedanken zur Aufgabenstellung und schreibt Notizen in sein Feld (Einzelarbeit). Das Mittelfeld bleibt frei.
- Im zweiten Schritt wird das Blatt mit den Feldern gedreht, so dass die notierten Ideen und Gedanken des/der Sitznachbarn\_in gelesen werden können. Anschließend wird das Placemat so oft weitergedreht bis alle aus der Gruppe lesen können, was alle anderen notiert haben.
- Zum Schluss einigen sich alle in einer Diskussion, welche Inhalte in die Mitte des Placemats kommen. Das Mittelfeld stellt also als Abschluss den Konsens der Gruppe dar. Anschließend gibt es von allen Gruppen eine Kurzpräsentation ihrer Ergebnisse.

### Visualisierung



### **Variationsmöglichkeiten**

- Das Placemat muss nicht gedreht werden, sondern die Gruppenmitglieder können ihre Gedanken kurz vorstellen. Dies kann mitunter zeitsparender sein, wenn die Gruppenmitglieder einander nur ergänzen.

### **Gruppengröße/Sozialform**

3-5 Lernende pro Gruppe

### **Zeitraum**

5-10 min Einzelarbeit

15 min Lesen und Verständnisfragen

15-20 min Diskussion

5 min Präsentation

### **Medien/Material**

Papierform z.B. DIN A1, Stifte.

### **Realitätsprüfung**

Nicht zu große Gruppen, max. 5 Personen, damit auch wirklich alle mitarbeiten. Die Zeit für die Bearbeitung muss der Fragestellung angemessen sein.



## Posterpräsentation

### Zielsetzung

Wissen anwenden	Informationen vernetzen
Lernerfolg überprüfen	Ergebnisse sichern
Informationen/Ideen sammeln	Ergebnisse präsentieren
Themen/Erwartungen kategorisieren	Diskussion anregen
Vorschläge/Lösungsansätze strukturieren	Positionieren
Komplexität darstellen	Fokussieren

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Brainstorming, Kartenabfrage, Clustering, Mindmapping, Textarbeit, Gruppenpuzzle, Wachsende Gruppe; nachher: Lernspaziergang, Diskussion

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende geben Themen vor und visualisieren diese oder übernehmen Moderation, während Lernende Themen ermitteln und visualisieren
- Lehrende geben und nennen Zeit für Themenerarbeitung
- Lehrende geben ggf. vor, welche Rollen innerhalb der Gruppen verteilt und eingenommen werden sollen, z.B. Zeitwächter, Moderation, Präsentation
- Lernende einigen sich ggf. in Gruppen auf Darstellungsform
- Lernende erstellen Poster mit Schrift und/oder Bildern
- Lehrende bieten sich klärend und moderierend an innerhalb Gruppenprozessen
- Gruppen präsentieren Poster, gehen auf Nachfragen und moderierend auf Diskussionen ein
- Lehrende fotografieren Poster und senden Lernenden ggf. Dateien zu und/oder bringen Poster in nächster Lehr-Lern-Einheit mit
- Lehrende ziehen im Anschluss an die Einheit/Weiterbildung Schlüsse aus dem Feedback und überarbeiten ggf. ihre Konzeption entsprechend

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende erstellen Poster in Einzelarbeit zum Zweck der Vorstellung bzw. Selbstpräsentation

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### **Zeitraum**

erstellen: bis zu 20 Minuten

präsentieren: bis zu fünf Minuten pro Poster

### **Medien/Material**

Moderationswand, Papierform, Stifte, Malutensilien, Bilder

### **Realitätsprüfung**

Alle Lerner aktivieren, z.B. allen Teilnehmenden eine Rolle in der Postererstellung und -präsentation zuweisen, sicherstellen, dass die Rollen eingehalten werden durch moderierendes Eingreifen, Poster über gesamte Lehr-Lern-Einheit hinweg hängen lassen wenn sinnvoll, sicherstellen, dass alle Poster sichtbar sind.

## PQ4R-Methode

### Zielsetzung

	Wissen aneignen		Lernstrategien lernen und anwenden
	Informationen/Ideen sammeln		

### Kombinationsmöglichkeiten

Mindmapping, Collage, Diskussion, Blitzlicht, Kugellager

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende wählen im Vorfeld zu lesenden Text aus und stellen diesen für die Lernenden bereit
- Lernende bearbeiten den Text in folgenden 6 Schritten:

#### Preview = Vorschau

- Lernende verschaffen sich einen groben Überblick über den Inhalt des Textes (Inhalts- und Stichwortverzeichnis, Grafiken, Abbildungen, Klappentexte, Zusammenfassungen, querlesen des gesamten Textes)

#### Question = Fragen

- Lernende formulieren den Text erschließende Fragen

#### Read = Lesen

- Lernende lesen aufmerksam den gesamten Text mit dem Ziel, die unter Question formulierten Fragen beantworten zu können.
- Lernende formulieren ggf. ergänzende Fragen, die sich durch das Textstudium ergeben (begleitende Fragen)
- Lernende markieren wichtige Textpassagen und Schlüsselbegriffe, um sich besser im Text orientieren zu können

#### Reflect = Nachdenken

- Lernende verknüpfen das Verstandene mit ihrem Vorwissen, bilden Assoziationen zu den Schlüsselbegriffen, suchen Beispiele und erzielen so eine Vertiefung des Textverständnisses

#### Recite = Wiedergeben

- Lernende beantworten die anfangs an den Text gestellten Fragen ohne Zuhilfenahme ihrer Aufzeichnungen und geben so die Hauptgedanken in ihren eigenen Worten wieder

#### Review = Rückblick

- Lernende fassen den Text nochmals zusammen, überprüfen kritisch und integrieren die Ergebnisse in ihr eigenes Wissen

vgl.: Hochschuldidaktik. Die Methodensammlung. Weinheim und Basel 2008

### Gruppengröße/Sozialform

beliebige Anzahl an Lernenden, Einzelarbeit

### **Zeitraum**

Erläuterung der Methode: 15 min, Bearbeitung des Textes je nach Schwierigkeitsgrad/Umfang

### **Medien/Material**

Material zum Visualisieren der Arbeitsschritte, Text/e

### **Realitätsprüfung**

Bei den Textkopien auf gute Lesbarkeit und ausreichend Platz für Kommentare am Rand achten.  
Methode ggf. zunächst an einem Beispiel erläutern, Lernende während der Textarbeit unterstützen.

## Pro- und Contra-Diskussion

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Kritisches Denken fördern
	Wissen anwenden		Diskussion anregen
	Bewusstsein fördern und erweitern		Verhalten einüben
	Informationen/Ideen sammeln		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden finden sich in Partnerkonstellationen zusammen. Anschließend geben die Lehrenden ein streitbares Thema vor.
- Person A übernimmt die pro Seite des vorgegebenen Themas, Person B übernimmt die contra Seite.
- Die Gruppenmitglieder erhalten nun kurz Zeit (ca. 3-5 Minuten) sich Argumente für ihre Position zu überlegen. Anschließend fangen Person A und B an zu diskutieren.
- Nach ca. 10 Minuten wechseln die Rollen. Person A. vormals pro, übernimmt nun die contra Haltung. Wohingegen Person B von contra auf Pro wechselt.
- Die Diskussion wird mit gewechselten Rollen noch einmal 7-10 Minuten fortgesetzt.

### Variationsmöglichkeiten

- Es kann eine dritte Person C als Beobachter/in eingesetzt werden, welche dem Gesprächsverlauf intensiv verfolgt und Eindrücke notiert oder Argumentationsstrategien später mit den beiden anderen Personen reflektiert.
- Die Partnerarbeit kann auch zu Gunsten einer Kleingruppenarbeit abgeändert werden. Dabei übernehmen jeweils 2-3 Personen die pro oder contra Seite und diskutieren mit einer anderen Kleingruppe und wechseln entsprechend dem oben beschriebenen zeitlichen Schema die Positionen.

### Gruppengröße/Sozialform

Partner-, Kleingruppenarbeit

### Zeitraum

20-30 Minuten

### Realitätsprüfung

Die Ankündigung zum Perspektivenwechsel sollte nicht bei Einführung der Übung genannt werden. So behält der Wechsel einen gewissen Überraschungsmoment und zwingt die Lernenden noch stärker zum Umdenken.

## Punktabfrage

### Zielsetzung

Evaluiieren	Diskussion anregen
Feedback geben und nehmen	Fokussieren
Reflektieren	

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Brainstorming, Kartenabfrage, Clustering

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende oder Lernende visualisieren unterschiedliche Positionen/Themen,
- Lernende ordnen zwecks Abstimmung/Positionierung eine bestimmte Anzahl an Klebepunkten den Positionen/Themen zu,
- Klebepunkte können alle oder zum Teil verbraucht werden, dürfen beliebig gesetzt werden,
- die größte Punktzahl entscheidet,
- je nach Fragestellung sorgen Lehrende für geschützten Rahmen und stellen Anonymität bei der Punktevergabe sicher.

### Variationsmöglichkeiten

- Skalen: Lernende positionieren einen Punkt auf einer Skala z. B.
- „0 bis 100“ – „1 bis 10“ – „-2 bis +2“ – „klein bis groß“ – „--- bis +++“ –
- „vollkommen unwichtig bis sehr wichtig“
- Stimmungsbarometer: Lernende positionieren über die gesamte Lehrveranstaltung zu festgelegten Zeitpunkten Punkte auf einem Raster: Uhrzeit/Tageszeit – Stimmung (gut, neutral, schlecht). Stimmungsbarometer gibt Aufschluss über Gesamtstimmung, keine Entwicklungen von Einzelnen sichtbar
- Interessenkurve: wie Stimmungsbarometer, statt Stimmung Interessensabfrage. Zeigt Interesse von Einzelnen und Entwicklungen. Erlaubt Abgleich mit didaktischem Planungsraster, Rückschlüsse auf Verbesserungsmöglichkeiten in der didaktischen Planung
- Koordinaten: Lernende setzen Punkte oder Kreuze in ein Koordinatensystem, gegensätzliche Koordinaten (z.B. Spaß – Erfolg oder Aktivierung – Lernzuwachs)

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum ab zehn Personen

### Zeitraum

bis zu fünf Minuten

### Medien/Material

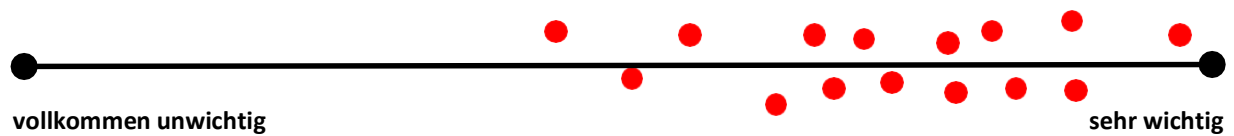
Flipchart, Moderationswand, Papierform, Klebepunkte, Stifte

### Realitätsprüfung

Eindeutige Skalen benutzen, Anonymität sicherstellen

### Visualisierung

Frage: Welchen Stellenwert haben aktivierende Methoden in Ihren Seminaren?



## Rollenspiel

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Informationen/Ideen sammeln
	Wissen anwenden		Informationen vernetzen
	Wissen aneignen		Diskussion anregen
	Lernerfolg überprüfen		Positionieren
	Bewusstsein fördern und erweitern		

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lehrenden setzen die Gruppe über die vorbereitete Ausgangslage in Kenntnis und verteilen anschließend vorbereitete Rollenkarten.
- Die Rollenkarten sind ca. ½ bis eine ¾ Seite lang und beinhalten eine kurze Zusammenfassung der Ausgangslage, die bei allen Rollen gleich ist, sowie eine konkrete Rollenbeschreibung.
- In der Rollenbeschreibung sollte darauf geachtet werden, dass es nicht nur Verhaltensweisen und Meinungen einer Person bzgl. eines bestimmten Themas gibt, sondern dass auch Emotionen und wichtige Rahmenbedingungen genannt werden, wie z.B. Anzahl der Kinder, besondere Lebensumstände oder Hobbys. Diese Informationen ermöglichen ein höheres Identifikationspotenzial mit den einzelnen Rollen.
- Nachdem die Lernenden sich 5-10 Minuten mit ihrer Rolle auseinandersetzen konnten und ggf. Rückfragen an die Lehrenden stellen konnten, sollen sie sich selbst ein Namensschild mit dem Rollennamen gestalten, welches sie während des gesamten Rollenspiels tragen müssen. Wenn alle ein Namensschild tragen wird das Rollenspiel gestartet und die Lernenden reden sich untereinander nur noch mit den Rollennamen an.
- Das Setting des eigentlichen Rollenspiels ist sehr verschieden, dies reicht beispielsweise von dem Nachspielen eines Elternabends im Kindergarten, über eine Schulkonferenz mit der Diskussion über Schulentwicklungsthemen oder der Erprobung einer ärztlichen Anamnese.
- Nach Beendigung des Rollenspiels legen alle Lernenden ihre Namensschilder gemeinsam ab und beenden somit auch symbolisch das Rollenspiel.
- Um das Ende des Rollenspiels noch deutlicher zu machen sollte die nun anschließende Reflexionsphase in einem anderen räumlichen Setting stattfinden als das Rollenspiel (z.B. Stuhlkreis).
- In der Reflexionsphase sollten zunächst die Lernenden die Möglichkeit erhalten, Gefühle bzgl. des Rollenspiels zu äußern (Bericht der Spieler über ihre Gefühle während des Spiels) bevor die inhaltlichen Ergebnisse noch einmal zusammen gefasst werden.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum, Kleingruppe



**Zeitraum**

30-60 Minuten

**Medien/Material**

Rollenkarten, Material für Namensschilder

**Realitätsprüfung**

Das symbolische Ablegen der Rollen und der (räumliche) Wechsel in die Reflexionsphase sind sehr wichtig und sollten unter keinen Umständen ausgelassen werden.

## Schild und Jäger

### Zielsetzung

	Atmosphäre auflockern		
--	-----------------------	--	--

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lehrenden fordern die Lernenden auf, einen Kreis zu bilden.
- Anschließend geben sie die Anweisung, dass die Lernenden ihre Blicke durch die Runde/im Kreis hin und her schweifen lassen, ohne bei einer bestimmten Person zu verweilen.
- Dabei sucht sich jede\_r eine Person, die ihr "Schild" und eine Person, die ihr "Jäger" sein soll aus. Sie teilt ihre Auswahl aber niemandem mit, sondern lässt den Blick weiter durch die Runde streifen.
- Wenn die Lehrenden nun das Signal geben, muss jede\_r versuchen sich hinter dem "Schild" vor dem "Jäger" zu verstecken. Er versucht also das Schild zwischen sich und den Jäger zu bekommen, dazu bewegen sich die Personen frei im Raum.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum

### Zeitraum

3-5 Minuten

### Realitätsprüfung

Es sollte darauf geachtet werden, dass es genügend Platz und keine gefährlichen Hindernisse im Raum gibt.

## Schreibkarussell

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Informationen vernetzen
in ein Thema einsteigen	Kritisches Denken fördern
Informationen/Ideen sammeln	Diskussion anregen

### Kombinationsmöglichkeiten

Gruppeneinteilungsmethoden, Placemat (das Placemat wird z.B. in einer 4er Gruppe jeweils um 90Grad gedreht)

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bereiten Blätter mit Fragen oder Schreibanlässen vor, dies können z.B. kritische Aussagen oder Zitate sein. Auf jedem Blatt steht nur eine Frage bzw. ein Schreibanlass.
- Die Lernenden finden sich in Gruppen zusammen, dabei gibt es für jedes Gruppenmitglied ein Blatt mit jeweils einer anderen Frage/Schreibanlass.
- Lehrende geben einen gewissen Zeitraum vor, in dem die Lernenden Zeit haben, an ihrem Zettel zu arbeiten und etwas dazu zu schreiben.
- Nach Ablauf der Zeit geben die Lehrenden das Zeichen, dass die Zettel nun im Uhrzeigersinn an die Sitznachbarn weiter gereicht werden, sodass diese ihre Ideen zu der gestellten Frage ergänzen können.
- Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis das Blatt, das die/der Teilnehmende am Anfang bearbeitet hat, wieder bei ihr/ihm ist. Am Ende kann noch ein Austausch über die Ergebnisse stattfinden.

### Variationsmöglichkeiten

- Die Fragen und Schreibanlässe können beliebig gewählt werden. Es kann als Ideensammlung zum Einstieg in ein Thema genutzt werden, aber auch zur Wissensüberprüfung nach Bearbeitung eines Themas.

### Gruppengröße/Sozialform

Die Gruppen sollten nicht zu groß gewählt werden, da die Bearbeitungsdauer sonst zu lang ist und die Lernenden nach einiger Zeit i.d.R. nichts mehr zu ergänzen haben. Eine Gruppengröße von ca. 4-5 Lernenden ist angemessen.

### Zeitraum

20-40 Minuten, der Bearbeitungszeitraum hängt von der Gruppengröße und der zur Verfügung gestellten Zeit pro Wechsel ab.

### **Medien/Material**

Arbeitsblätter mit Fragen/Schreibanlässen

### **Realitätsprüfung**

Die Fragen, die gestellt werden, sollten nach Möglichkeit nicht mit einem Satz zu beantworten sein, damit alle Lernenden noch etwas ergänzen können. Es bieten sich Fragen zur eigenen Meinung oder zum Sammeln von Eindrücken an.

## Simulation

### Zielsetzung

	Bewusstsein fördern und erweitern		Verhalten einüben
	Reflektieren		am Beispiel lernen

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende übernehmen die Rolle des Moderators/der Moderatorin und führen durch die einzelnen Schritte. Dabei achten sie sowohl auf deren korrekte Ausführung als auch auf die Zeit und die Einhaltung der Feedbackregeln.
- Der/die Lernende, welche\_r die Simulation durchführt (der/die Protagonist\_in) erläutert den anderen Lernenden (Gruppe) die ausgewählte Lehr-Lern-Situation. Dabei kann es sich um eine als besonders erlebte, um eine häufig wiederkehrende oder eine neu kreierte Situation handeln.
- Der/die Protagonist\_in sucht gemeinsam mit den anderen Lernenden nach weiteren Gestaltungsmöglichkeiten der Lehr-Lern-Situation und legt dann die Rollen der Gruppenmitglieder für die Simulation fest (nicht alle Lernenden müssen aktiv in die Simulation involviert werden).
- Protagonist\_in und Gruppe besprechen den groben Ablauf unter Beachtung der didaktischen Dimensionen (Ziele, Methoden, Medien, Sozialform).
- Während der Simulation spielt der/die Protagonist\_in die zeitlich begrenzte Lehr-Lern-Situation mit der Gruppe, welche die Zielgruppe simuliert, durch. Der/die Protagonist\_in entscheidet, wann die Simulation beendet ist (im Rahmen des zuvor vereinbarten Zeitfensters).
- Nach der Simulation hat zunächst der/der Protagonist\_in die Möglichkeit, die Simulation zu kommentieren (eigene Befindlichkeit, Verhalten der Gruppe).
- Daran anschließend geben zuerst die aktiven Gruppenmitglieder aus ihrer Rolle heraus und dann die Beobachter ein Feedback.

### Variationsmöglichkeiten

- „Stopp“: von dem/der Protagonist\_in kann während der Simulation ein „Stopp“ veranlasst werden, um eine Zwischenreflexion durchzuführen/ ein Zwischenfeedback einzuholen. Er/sie hat daran anschließend die Möglichkeit, die Situation nochmal neu zu simulieren und das Feedback direkt umzusetzen.
- Das Feedback wird im Rahmen einer zweiten Simulation direkt im Anschluss an die erste umgesetzt

### Gruppengröße/Sozialform

1 Protagonist\_in, Plenum bis 30 Personen (aktiv in die Simulation involviert und Beobachter)

### Zeitraum

Mindestens eine Stunde

### Medien/Material

Je nach gewähltem Lehr-Lern-Setting

### **Realitätsprüfung**

Feedbackregeln einhalten, Ablauf für alle sichtbar visualisieren, ggf. wiederholt moderierend darauf verweisen. Beachten, dass eine Simulation kein Rollenspiel ist.

## SMS

### Zielsetzung

	Gefühle wahrnehmen		Reflektieren
	Wünsche äußern		Positionieren
	Evaluieren		Fokussieren
	Feedback geben und nehmen		

### Kombinationsmöglichkeiten

Andere Evaluations- und Feedbackmethoden, ABC-Methode, Logbuch, Murmelgruppe, Stop and Go

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bitten Lernende am Ende einer größeren Lern-Sequenz oder am Ende der Lehr-Lern-Veranstaltung mit 11 Wörtern eine fiktive SMS zur Reflexion zu schreiben
- Lernende verfassen eine SMS an eine ihnen bekannte Person aus dem beruflichen oder privaten Umfeld mit 11 Wörtern
- Lernende verlesen nacheinander ihre SMS
- Lehrende kommentieren die SMS nicht und sichern, dass andere Lernende dies ebenfalls nicht tun

### Variationsmöglichkeiten

- Lehrende teilen Lernenden vor Einsatz der Methode mit: Lernende teilen ihre SMS nicht mit den anderen Lernenden und Lehrenden, sondern nutzen sie nur für die eigene Reflexion

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Plenum

### Zeitraum

bis zu fünf Minuten

### Medien/Material

Papier, Stifte

### Realitätsprüfung

Lernende können Abwehrhaltung gegenüber der Kurzform ihrer Reflexionen zeigen. Sie ermuntern, diese Form der Kürze auszuprobieren und zu nutzen, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sie

darauf aufmerksam machen, dass sie regelmäßig SMS schreiben und darin geübt sind, sich hierbei kurz zu fassen. Ggf. andere Form der Evaluation und des Feedbacks im Plenum nutzen wenn zu große Widerstände oder es sinnvoller erscheint, dass die Lernenden für sich allein verfassen.

### **Beispiel**

Angenehmes Lernklima – viel Raum zur Reflexion – neue Erkenntnisse einbauen – mehr davon!



## Stop and Go

### Zielsetzung

	Wissen anwenden		Evaluieren
	Gefühle wahrnehmen		Feedback geben und nehmen
	Informationen/Ideen sammeln		Reflektieren
	Informationen vernetzen		Perspektivenvielfalt fördern
	Fokussieren		Diskussion anregen

### Kombinationsmöglichkeiten

Kartenabfrage, Clustering, Diskussion, Feedbackmethoden, Impulsreferat, Logbuch, Rollenspiel

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende formulieren eine Beobachtungsaufgabe für die Lernenden
- Lehrende bereiten strukturiertes Notizmaterial vor, auf welchem die Lernenden ihre Beobachtungen festhalten
- Lehrende teilen einen zur Thematik passenden Videofilm in kurze Sequenzen ein und führen diese Sequenz für Sequenz vor
- Lernende notieren auf ihrem Notizmaterial nach jeder Sequenz ihre Beobachtungen in Hinblick auf die vorgegebene Beobachtungsaufgabe sowie ihre spontane Einschätzung oder Meinung
- Lernende vergleichen und diskutieren nach jeder Sequenz ihre Notizen

### Variationsmöglichkeiten

- Lernende besprechen Sequenzen mit oder ohne vorheriger Einzelarbeit am Notizmaterial zu zweit oder in der Kleingruppe
- Lehrende oder Lernende inszenieren ein Rollenspiel zur vorgegebenen Thematik
- Lehrende und Lernende inszenieren gemeinsam ein Rollenspiel
- Lernende reflektieren unter Moderation der Lehrenden das Rollenspiel in Hinblick auf die genannte Beobachtungsaufgabe und leiten Konsequenzen hieraus ab

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

Beobachtungssequenz bis zu 10 Minuten

Besprechung jeder Sequenz 5 – 10 Minuten

Besprechung des gesamten Videofilms oder Rollenspiels bis zu 30 Minuten

### **Medien/Material**

Visualisierte Beobachtungsaufgabe, Videofilm, Notizmaterial, Material zur Visualisierung von genannten Aspekten und jeweiligem Fazit, Stifte, Rollenspielszene

### **Realitätsprüfung**

Nicht erwarten, dass Ergebnisse als Gebrauchsanleitung dienen können. Eher gesteigertes Bewusstsein für bearbeitete Thematik erwarten. Gezielt Videomaterial aussuchen oder selbst produzieren und in Sequenzen unterteilen. Rollenspiel den Zielen entsprechend vorbereiten und strukturiert moderieren.

## Stühle kippen

### Zielsetzung

Kennenlernen	Bewusstsein fördern und erweitern
Atmosphäre auflockern	Gruppendynamik fördern

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Die Lernenden bilden einen Stuhlkreis. Sie stellen sich hinter ihren Stuhl und kippen den Stuhl zu sich hin. Der gekippte Stuhl wird von jedem mit z.B. der rechten Hand festgehalten.
- Ziel ist es, gemeinsam als Gruppe im Uhrzeigersinn von einem Stuhl zum andern zu gehen, wobei darauf geachtet werden muss, dass die Stühle in gekippter Stellung bleiben.
- Dabei dürfen die Lernenden immer nur einen Stuhl berühren.
- Das Ziel ist erreicht, wenn alle Spieler\_innen einmal den Stuhlkreis umschritten haben und wieder bei ihrem Stuhl angelangt sind.

### Variationsmöglichkeiten

- Man kann verschiedene Schwierigkeitsstufen einbauen: Zunächst dürfen die Lernenden mit beiden Händen den Stuhl festhalten, dann linke Hand oder rechte Hand, abwechselnd linke und rechte Hand oder nur ein Finger.
- Eine Zusatzregel: Beim Umfallen des Stuhls oder Zurückfallens auf seine 4 Stuhlbeine, müssen alle wieder zu ihrem Stuhl zurück und das Spiel beginnt von vorn.
- Das Anfangssignal zum Umrunden des Kreises kann von einem gegeben werden oder auch: Alle müssen versuchen, als Team einen gemeinsamen Anfang zu finden.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum., 6-30 Personen

### Zeitraum

5-10 Minuten

### Medien/Material

Großer Raum, Stühle

### Realitätsprüfung

Ein Stuhlkreis muss gebildet werden können mit mind. 1m Abstand außerhalb des Kreises zu Wänden, Fenstern etc.. Der Raum muss also groß genug für diese Übung sein. Die Übung dient als Aktivierung und Lockerung und sollte nicht zu lange und auch nicht zu oft durchgeführt werden. Die Schwierigkeitsstufen sollten der Gruppe angepasst sein, damit es nicht zu frustrierend oder zu langweilig ist.

## Stummes Schreibgespräch

### Zielsetzung

	Wissen aktivieren		Reflektieren
	an Erfahrungen anknüpfen		Perspektivenvielfalt fördern
	Informationen/Ideen sammeln		Kritisches Denken fördern
	Informationen vernetzen		Diskussion anregen
	Feedback geben und nehmen		

### Kombinationsmöglichkeiten

Man könnte das "stumme Schreibgespräch" mit der "Handreflexion" kombinieren.

In diesem Fall gäbe es lediglich ein großes Plakat (oder aufgrund der Gruppengröße auch zwei große Plakate), auf dem eine große Hand aufgemalt ist. Diese Hand wird von allen Lernenden nach den Regeln der "Handreflexion" beschriftet. Anschließend können die Lernenden außen um die Hand herum Kommentare zu den Notizen der Anderen niederschreiben. Während des gesamten Vorgangs sollte nicht gesprochen werden.

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende verteilen an unterschiedlichen Stellen im Raum 6-10 Plakate mit jeweils einer These/Aussage/Frage in der Mitte.
- Die Lernenden gehen nun mit einem Stift in der Hand von Plakat zu Plakat und notieren auf ihnen Anmerkungen zur jeweiligen These/Aussage/Frage oder zu anderen Kommentaren.
- Währenddessen wird unter keinen Umständen gesprochen.

### Variationsmöglichkeiten

- Die Anzahl der Plakate oder die Gruppengröße kann verändert werden.
- Des Weiteren könnten die Regeln so geändert werden, dass es nach einer ersten Bearbeitungsphase eine kurze Gesprächsrunde gibt, an die dann eine zweite „stumme“ Phase angeschlossen werden kann.

### Gruppengröße/Sozialform

Plenum

### Zeitraum

15-20 Minuten

### **Medien/Material**

Plakate, Stifte

### **Realitätsprüfung**

Vorbereitete Plakate, genügend Platz, ruhige Atmosphäre gewährleisten.

## Think-Pair-Share

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Ergebnisse sichern
Wissen anwenden	Reflektieren
an Erfahrungen anknüpfen	Perspektivenvielfalt fördern
in ein Thema einsteigen	Kritisches Denken fördern
Wissen aneignen	Diskussion anregen
Lernerfolg überprüfen	Informationen/Ideen sammeln

### Kombinationsmöglichkeiten

Kopfstandmethode, Placemat, Wachsende Gruppe, Gruppenanalyse

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Das Think-Pair-Share ist eine Methode und gilt gleichzeitig als Grundsatz des kooperativen Lernens, der sich in vielen Methoden wiederfindet.
- Das Think-Pair-Share lässt sich in drei Schritte unterteilen:
  - Schritt 1: Think
    - Die Lernenden notieren in Einzelarbeit ihre Gedanken zu einer Aufgabenstellung.
  - Schritt 2: Pair
    - Die Lernenden gehen in Partnerarbeit zusammen und tauschen ihre Ideen aus.
  - Schritt 3: Share
    - Die Ergebnisse der Partnerarbeit werden im Plenum vorgestellt und diskutiert.

### Variationsmöglichkeiten

- Es lässt sich zwischen der Phase des Pair und Share noch ein Zwischenschritt einbauen, indem die Lernenden in Kleingruppen (z.B. 4er Gruppen) zusammenkommen und sich ihre Ergebnisse präsentieren. Dieser Zwischenschritt lohnt sich vor allem bei großen Lerngruppen.

### Sozialform

Einzelarbeit, Partner- und Kleingruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

15-30 Minuten

### **Realitätsprüfung**

Wenn das Think-Pair-Share häufig eingesetzt wird, verkürzt sich die Bearbeitungszeit, da die Lernenden von sich aus in die Phase des Pair starten und ihre Ideen austauschen.



## Vernissage

### Zielsetzung

Wissen anwenden	Ergebnisse präsentieren
an Erfahrungen anknüpfen	Reflektieren
in ein Thema einsteigen	Perspektivenvielfalt fördern
Gefühle wahrnehmen	Diskussion anregen
Wünsche äußern	Positionieren
Informationen/Ideen sammeln	Phantasie anregen
Themen/Erwartungen kategorisieren	

### Kombinationsmöglichkeiten

vorher: Poster erstellen, Bild malen, Collage

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende geben ein Thema/verschiedene Themen/ein Rahmenthema mit mehreren Unterthemen vor
- Lernende erstellen in Kleingruppen Bilder/Plakate/Collagen oder entwickeln eine Skulptur, die sie selbst darstellen, zum gewählten Thema
- Lernende präsentieren ihre Ergebnisse in Form einer Vernissage im Plenum: Ergebnisse werden ausgestellt, Lernende kommentieren diese und beantworten Fragen
- Lehrende oder Lernende moderieren die Vernissage

### Gruppengröße/Sozialform

Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

Vernissage planen: bis zu 20 Minuten

präsentieren pro Ausstellungsobjekt: fünf Minuten

### Medien/Material

Moderationswand, Papierform, Stifte, Malutensilien, Scheren, Klebstoff, Bilder, Grafiken, Fotos, Postkarten, Kataloge, Zeitschriften, Stoffreste, Draht, Schnur, Wolle, Filz, buntes Papier

### Realitätsprüfung

Auf gestalterische Fertigkeiten der Lernenden achten, um Frustration zu vermeiden, mögliche fachkulturspezifisch bedingte geringe Akzeptanz von gestalterischen Methoden berücksichtigen

## Wachsende Gruppe

### Zielsetzung

Wissen aktivieren	Informationen/Ideen sammeln
Wissen anwenden	Perspektivenvielfalt fördern
an Erfahrungen anknüpfen	Fokussieren
in ein Thema einsteigen	Diskussion anregen
Bewusstsein fördern und erweitern	Positionieren

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Alle Lernenden erhalten jeweils 5 Karten auf denen sie zentrale Merkmale zu einer Aufgabenstellung notieren sollen.
- Im nächsten Schritt sollen die Lernenden mit ihrem\_r Sitznachbar\_in zusammen gehen, sich ihre Merkmale vorstellen und sich auf gemeinsame 7 Merkmale einigen. Da keine Karten neu geschrieben werden dürfen, müssen drei Karten zur Seite gelegt werden.
- Anschließend bilden die Lernenden 4er Gruppen und sie sollen sich auf die gemeinsamen 10 Merkmale einigen, so dass wiederum 4 Karten zur Seite gelegt werden müssen.
- Abschließend stellen die Gruppen im Plenum ihre 10 Merkmale vor, wobei sich die Gruppen lediglich ergänzen.

### Variationsmöglichkeiten

- Die Anzahl der Merkmale für die einzelnen Schritte ist variabel und von der jeweiligen Aufgabenstellung abhängig. Je mehr Merkmale zu Beginn notiert werden sollen, desto größer wird der Zeitbedarf.
- Auch rein mündlich durchführbar, wobei z.B. 1 Aufgabenstellung erst zu zweit, dann zu viert, etc. besprochen wird.
- Mit Texten durchführbar, wobei unterschiedliche Personen unterschiedliche Textabschnitte des gleichen Textes oder komplett unterschiedliche Texte erhalten, die zentralen Aussagen herausarbeiten und sich anschließend vorstellen und visualisieren sollen.

### Sozialform

Einzel-, Partner- und Kleingruppenarbeit

### Zeitraum

30-40 Minuten

### **Medien/Material**

Ausreichend Karten für alle Lernenden

### **Realitätsprüfung**

Für die einzelnen Phasen sollte klare Zeitenangaben im Vorfeld gemacht werden. Die Aufgabenstellung visualisieren und klären.

## Wandspeicher

### Zielsetzung

Gefühle wahrnehmen	Feedback geben und nehmen
Wünsche äußern	Reflektieren
Informationen/Ideen sammeln	Kritisches Denken fördern
Evaluiieren	Positionieren

### Kombinationsmöglichkeiten

danach: Feedback, Diskussion, Punktabfrage

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bereiten ein großes, in drei Teile (Klagemauer, Ideenwand, Problemspeicher) unterteiltes Plakat als Speicher vor und hängen dies für alle sichtbar auf
- Lernende können während des gesamten Veranstaltungsverlaufs bei Bedarf Feedback auf Moderationskarten notieren und an die Wand heften/direkt auf Wand notieren
- Klagemauer stellt eine Ventilfunktion für die Lernenden dar, kann Lehrenden Aufschluss über die Stimmung in der Gruppe geben
- Ideenwand/Problemspeicher: Lernende können wichtige, aber im Moment des Auftretens nicht verwertbare Ideen/Probleme festhalten
- Wandspeicher führt zu einer Entlastung für Lehrende und Lernende, da Gedanken aus dem Kopf, aber nicht vergessen, da extern gespeichert
- Lehrende gehen zu festgelegten Zeitpunkten (z.B. am Ende/Anfang einer Einheit) auf die Äußerungen ein
- Lehrende und Lernende bearbeiten Äußerungen und beziehen diese in weiteres Vorgehen ein

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Plenum

### Zeitraum

über den gesamten Veranstaltungszeitraum

### Material/Medien

Moderationswand, Papierform, Moderationskarten, Stifte

### **Realitätsprüfung**

Äußerungen der Lernenden regelmäßig aufgreifen und in weiteres Vorgehen einbeziehen, Lernende ggf. zur Nutzung des Wandspeichers motivieren

## Wetterkarte

### Zielsetzung

Kennenlernen	Wünsche äußern
Vertrauen aufbauen	Feedback geben und nehmen
Atmosphäre auflockern	Reflektieren
Gefühle wahrnehmen	Positionieren

### Kombinationsmöglichkeiten

danach: Feedback

### Rolle der Lehrenden und Lernenden

- Lehrende bereiten einen Bogen mit verschiedenen Wettersymbolen (Wolken, Wind, Sonne, Schnee, Hagel, Sturm, Hitze, Kälte etc.) vor
- Lernende erhalten je einen Bogen und erstellen anhand einem/mehrere Symbol/e eine eigene Wetterkarte
- Wetterkarte soll den Lehrenden Rückmeldung zu Stimmungen, Erwartungen, Wünschen etc. der Lernenden geben
- Wetterkarten werden im Raum aufgehängt und von den Erstellern im Plenum kurz kommentiert

### Variationsmöglichkeiten

- Bei größeren Lerngruppen erfolgt die Präsentation in einer Kleingruppe statt im Plenum

### Gruppengröße/Sozialform

Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

### Zeitraum

erarbeiten: bis zu zehn Minuten

vorstellen: bis zu einer Minute pro Person

### Material/Medien

Moderationswand, Papierform, Stifte, Symbole

### Realitätsprüfung

Auf Äußerungen der Lernenden achten und diese aufgreifen und in weiteres Vorgehen einbeziehen.

