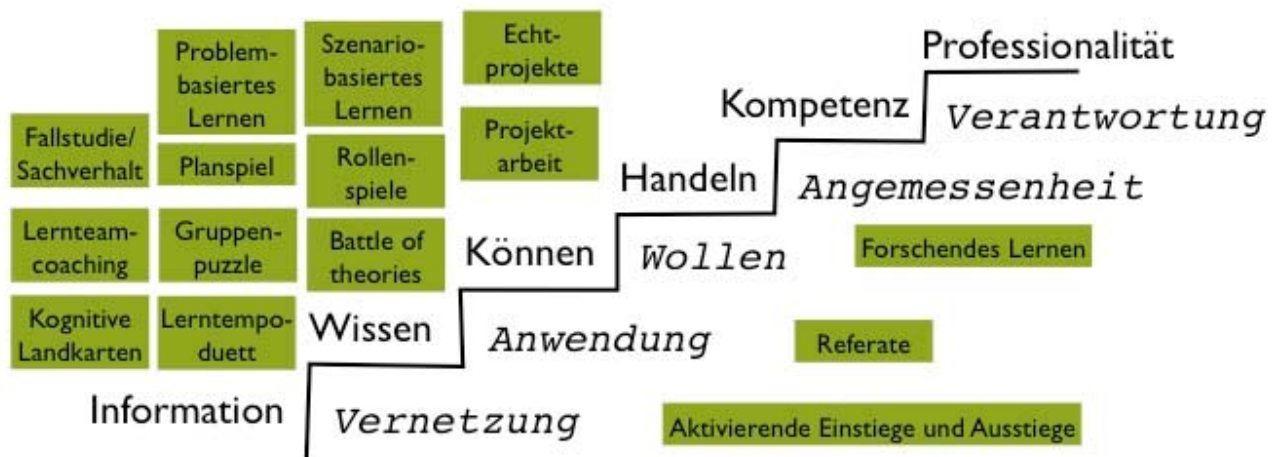


Methodenglossar für die Hochschullehre

Quelle: Brinker, Tobina & Schumacher, Eva-Maria (2014). Befähigen statt belehren. Neue Lehr- und Lernkultur an Hochschulen. Lehrkit für Hochschuldozierende. Arbeitsbuch und 66 Methodenkarten. Bern: HEP Verlag.

Stufen zur professionellen Kompetenz nach Wildt/North und die entsprechenden aktivierenden & kompetenzorientierten Methoden



Brinker, T.; Schumacher, E. Befähigen statt belehren. Neue Lehr- und Lernkultur an Hochschulen. Lehrkit für Hochschuldozierende. Arbeitsbuch und 66 Methodenkarten. Bern 2014., S. 169. In Anlehnung an: Wildt, J. (2008). Kompetenzen als "Learning Outcome". In: Journal Hochschuldidaktik. 3/06, S.7 ff (nach North, K. 2005. Kompetenzmanagement.

Methoden von A-Z

Accelerated Learning
Action Learning
Analogie-Graffiti
Antwortenkarussell
Archäologiekongress
Aufmerksamkeits-
Wecker

Bienenkorb
Blitzlicht

Battle of theories

Cognitive apprenticeship

Dreieck der Gemeinsam-
keiten

Echtprojekt
Erwartungsabgleich
Expertendiskussion

Fallstudie
Fast Networking
Forschendes Lernen
Fünf-Finger-Feedback

Glückstopf
Gruppenpuzzle / Jigsaw

Impulssätze

Kognitive Landkarte
Kugellager

Lautsprecher/Lead
Learner
Lebendige Statistik
Lehrgespräch
Leittextmethode
Lernspaziergang
Lerntagebuch/Portfolio
Lernteamcoaching
Lerntempoduett

Memory
Metaplan
Murmelgruppen

Netzbild

One Minute Paper
Open Space

Planspiel
Pool-Diskussion/
fish bowl
Posterpräsentation
Posterdiskussion /
Stilles Gespräch /
Reizwortplakat

Power-Point-Karaoke
Präsentationen/Referate
Problembasiertes Lernen
Projektarbeit
Pro-Kontra Diskussion
Prüfungsfragen

Quiz

Rollenspiel

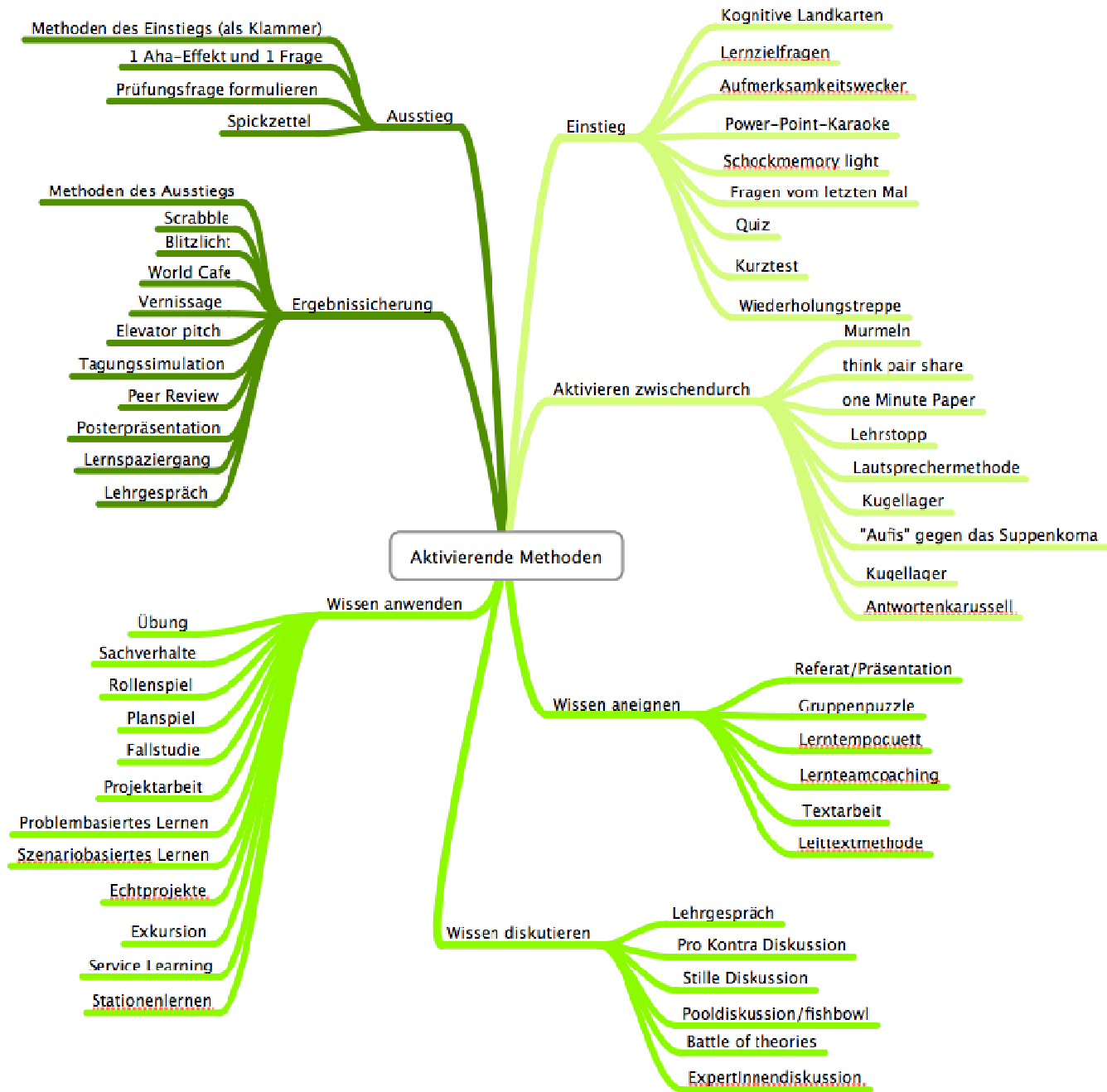
Sandwich
Schockmemory
Scrabble
Seminar im Seminar
Service Learning
Stationenlernen
Stimmungsbarometer
Strukturlegetechnik
Szenariobasiertes
Lernen

Think pair share
Tagungssimulation
Tempo-Thesen-Runde

Vernissage

Wiederholungstreppe
World Café

Zukunftswerkstatt



Aktivierende Methoden und ihre didaktischen Funktionen

Methodenglossar

☐☐☐ = auch für große Gruppen geeignet

Accelerated Learning ☐

Nach diesem Konzept sollen Inhalte nach folgende 6 Prinzipien aufbereitet werden, um erfolgreiches Lernen zu ermöglichen: Mentales Einstimmen, Aufnehmen von Inhalten, Sinnsuche unterstützen, Treibstoff für´s Gedächtnis nutzen, Einsatz des Gelernten thematisieren, Reflexion des Lernprozesses.

Action Learning

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

Analogie-Graffiti ☐

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

Antwortenkarussell

Lehrender gibt eine Aufgabe oder stellt eine Frage in den Raum und jede/r gibt dazu ein Statement ab. Die Idee dahinter: Je früher Studierende sprechen, desto eher entsteht eine Gesprächskultur. Bei großen Gruppen vorher zweier Murmelgruppen bilden und dann das Ergebnis der Murmelgruppe abfragen. Alternativ kann auch das Statement auf eine Moderationskarte geschrieben und auf die Moderationswand gehängt/geclustert (sortiert) werden.

Archäologie-Kongress

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

Aufmerksamkeitswecker ☐

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

Aufmerksamkeitswecker gegen das Suppenkoma □

Während der Veranstaltung kann es, gerade nach der Mittagspause, zu Energietiefs (Suppenkoma) kommen. Dann helfen kognitive, affektive oder psychomotorische Aufmerksamkeitswecker, indem indirekte Pausen (Murmeln) oder aktive Pausen (Gehirnjogging, Rätsel, Anekdoten, Bewegungsimpulse) die Lehre kurz unterbrechen.

Battle of theories

Die Lernenden bilden so viele Teams wie Theorien diskutiert werden sollen. Jedes Team erhält die Aufgabe die eigene Theorie und die gegnerische Theorie inhaltlich vorzubereiten. Dann treten jeweils zwei Teams in einem moderierten Sitzungsgespräch gegen einander an. Ein Sprecher eröffnet die Sitzung mit einem Kurzstatement. Das anschließende Battle dauert ca. 15 min. Die Kursleitung bittet die Teams während des Gesprächs auf verschiedene Beispiele und empirische Fragen zu reagieren und so den Nutzen der jeweiligen Theorie zu verdeutlichen. Das Publikum hat während des Battles Gelegenheit Fragen an das Team zu stellen. Im Anschluss stimmt das Publikum darüber ab, welche Theorie am meisten überzeugt hat. Dann bewertet eine Jury die inhaltliche und rhetorische Performance.

Bienenkorb

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

Blitzlicht

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

Cognitive apprenticeship

Lehrende zeigen den Lernenden praktisch, wie sie selbst eine bestimmte Aufgabe lösen (Modeling). Die Lernenden werden mit einer Aufgabe betraut und sollen sie eigenständig bewältigen. Dabei bekommen sie von den Lehrenden Hilfen (Coaching). Die Lehrende bauen den Lernenden ein Gerüst und helfen ihnen bei Aufgabenstellungen, die sie noch nicht allein bewältigen können (Scaffolding). Die Lernenden sollen ihr Wissen zur Sprache bringen, z.B. durch Textzusammenfassungen (Articulation). Nach der Bewältigung der Articulation Aufgabe wird diese nochmals besprochen und die Lernenden vergleichen ihre Problemlösung mit der anderer Lernender (Reflection). Die Lernenden sollen nun eine eigene Aufgabe selbständig ohne Hilfe bearbeiten (Exploration).

Dreieck der Gemeinsamkeiten

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

Echtprojekt

Zunächst werden Projektgruppen gebildet, dann wird die Aufgabenstellung und Zielvereinbarung konkretisiert und ein Projektplan erstellt. Die Arbeit wird in verschiedenen Projektteams durchgeführt mit Reviews und einer Ergebnispräsentation, wo die Ergebnisse vorgestellt werden. Die Evaluation erfolgt dann aufgrund der Kriterien, die am Anfang des Projekts vereinbart wurden.

Erwartungsabgleich

In Seminaren ist ein Erwartungsabgleich wichtig, weil eine höhere Aktivierung angestrebt wird. Ein Leitfaden mit Fragen zu Vorerfahrungen und Zielen kann hier Grundlage des Prozesses sein. In Vorlesungen werden eher Erwartungen von Seiten der Lehrenden definiert. So werden etwa im Harvard-Code Regeln formuliert, um konstruktives Arbeiten zu gewährleisten. Der Erwartungsabgleich sollte keine Erwartungsabfrage im Sinne „das will ich hier“ werden, sondern ein gemeinsamer Aushandlungsprozess, wo allen klar wird, dass sie Teil des Lernprozesses sind und Verantwortung haben.

Expert/innendiskussion □

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

Fallstudie/case study

Ein Fall ist eine möglichst wirklichkeitsgetreue Beschreibung eines Problems. Dazu gehören Fakten, Meinungen und Erwartungen, die die Entscheidungssituation beeinflussen. Bei der Fallstudie wird einzeln oder in Gruppen gearbeitet. Der Fall wird an die Gruppen verteilt. Dann müssen die Gruppen das Problem nach vorher vereinbarten Gesichtspunkten beurteilen und konkrete Maßnahmen zur Lösung des Falls entwickeln.

Fast Networking

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

Forschendes Lernen

Die Lernenden bearbeiten eine Fragestellung mit Mitteln des wissenschaftlichen Arbeitens und Forschens, um beispielsweise in kleinen Forschungsexperimenten zu erlernen, wie Forschung geht.

Fünf-Finger-Feedback

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

Glückstopf

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

Gruppenpuzzle

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

Impulssätze

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

Kognitive Landkarte

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

Kugellager/Raupenschlepper □

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

Lautsprechermethode / Lead Learner □

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

Lebendige Statistik □

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

Lehrgespräch □

Beim Lehrgespräch gibt es im Unterschied zur Diskussion eine stärkere Lernzielorientierung und Fokussierung auf den Lehrenden. Häufig melden sich immer dieselben wenigen Lernenden, weshalb es sich anbietet zunächst einen Impuls in die ganze Gruppe zu geben. Eine Frage oder Aufgaben wird dann in einem Murmelteam oder durch think, pair, share zunächst in kleinen Teams diskutiert, bevor Beiträge ins Plenum fließen.

Leittextmethode

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

Lernspaziergang

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

Lerntagebuch/Lernportfolio □

Im Lerntagebuch werden wichtige Inhalte und Erkenntnisse zum Lern- und Arbeitsprozess notiert. Im Lernportfolio werden darüber hinaus weitere Arbeitsergebnisse eingefügt. Sie sind entweder frei zu gestalten oder die Lehrenden geben Aufgaben und Impulsfragen vor: Was habe ich gemacht? Wie habe ich es gemacht? Wie zufrieden bin ich? Wie war die Zusammenarbeit? Wie wurden Störungen und Konflikte bewältigt? Wie effektiv finde ich die Methode? Welche Stärken sehe ich? Zu welchen Lernergebnissen bin ich gekommen. Zumeist gibt es eine Feedbackschleife, in der Lerntagebücher mit Lehrenden besprochen werden oder sogar als Leistungsnachweis dienen.

Lernteamcoaching □

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

Lerntempoduell □

Zwei Texte werden in zwei Gruppen gelesen. Alle lesen gleichzeitig und machen sich Notizen (Kognitive Landkarten), um ihren Teil gleich einem Mitlernenden erklären zu können. Wer fertig ist, signalisiert dies nonverbal bis jemand mit dem anderen Text sich anschließt. Beide arbeiten zusammen und erklären sich gegenseitig ihren Text, dann werden die Texte ausgetauscht und vertiefend gelesen. Es besteht die Möglichkeit in die Gruppenarbeit Fragen zu geben, die sich aus den zwei Texten beantworten lassen und anschließend im Plenum zusammen getragen werden

Memory □

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

Metaplan

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

Murmelgruppen □

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

Netzbild

Auf einer Moderationswand werden alle Namen in einem Kreis aufgeschrieben. Nun treffen sich immer zwei Personen, stellen sich vor, lernen sich kennen und diskutieren über eine thematische Frage. Das Ergebnis dieser Frage wird nun auf die Moderationswand visualisiert, indem eine Verbindung zwischen die zwei Name gezogen wird das Ergebnis als Symbol visualisiert. Es bilden sich immer neue Zweierterteam, die ihre Verbindung visualisieren. und so weiter. Am Ende ist die Moderationswand überzogen mit Strichen und Symbolen. Die Teilnehmenden haben sich kennen gelernt und einen inhaltlichen Einstieg vollzogen. In einer Plenumsrunde werden dann die Symbole noch mal exemplarisch aufgegriffen.

One minute paper □

Der Lehrende teilt Fragebögen aus, die die Lernenden kurz beantworten. Oder Lernenden schreiben auf einen Zettel kurz einige Hinweise und Rückmeldungen frei auf.

Open Space □

Der Moderator eröffnet die Konferenz. Die Lernenden sollen Unterthemen und Arbeitsanliegen zum Hauptthema nennen und an die Anschlagtafel heften. Die Lernenden entscheiden sich für einzelne Themen und bilden Arbeitsgruppen. Die Lernenden arbeiten in ihren Arbeitsgruppen und dokumentieren ihre Ergebnisse. In einer neuen Arbeitsgruppenrunde werden neue Themen aufgegriffen und andere Themen vertieft. Im Abschlussplenum werden dann die Ergebnisse präsentiert und nächste Schritte formuliert.

Planspiel

Ein Planspiel setzt sich aus mehreren Gruppen zusammen, die mit- und gegeneinander nach einem vorher festgelegten Plan und definierten Rollen spielen, um ein Problem aus verschiedenen Perspektiven zu begreifen oder nach Lösungen zu suchen. Jede Gruppe vertritt dabei eine Abteilung oder Einrichtung. Jede Gruppe entwickelt eine Strategie nach vorgegebenen Daten. Nach der entwickelten Strategie werden dann Entscheidungen getroffen, die bei der Spielleitung eingereicht werden. Die Gruppe erhält dann Daten über die Auswirkungen ihrer Entscheidungen. Der Erfolg jeder Gruppe wird nach diesen Daten berechnet. Beim weiteren Verlauf des Spiels soll jede Gruppe ihr Ergebnis und ihre vorherigen Entscheidungen berücksichtigen.

Pooldiskussion/fish bowl

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

Posterdiskussion / Brainwriting

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

Posterpräsentation

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

Powerpoint-Karaoke

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

Präsentation/Referat

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

Pro-Kontra-Diskussion

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

Problembasiertes Lernen

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

Projektarbeit

Die Lernenden finden sich in Gruppen zusammen und beschäftigen sich über einen längeren Zeitraum mit einem Thema und bearbeiten es selbstständig ohne oder mit Unterstützung durch den Lehrenden. Zum Schluss werden die Ergebnisse präsentiert.

Prüfungsfragen formulieren und beantworten

Nach einer Sitzung werden die Lernenden aufgefordert eine mögliche Prüfungsfrage aufzuschreiben. Dann tauschen sie diese mit einem anderen Lernenden aus und versuchen diese zu beantworten. Im Anschluss werden 2-3 Fragen und Antworten im Plenum besprochen. Der Rest kann als Einstieg für die nächste Sitzung dienen.

Quiz

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

Rollenspiel

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

Sandwich

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

Schockmemory light □

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

Scrabble □

Auf ein Plakat wird ein zentraler Begriff senkrecht geschrieben. Die Lernenden benennen nun Begriffe zu diesem Ankerbegriff, die in den Begriff wie bei einem Scrabble oder Kreuzworträtsel eingetragen werden. Das Scrabble wird zur Erhebung des Vorwissens oder zum Fazit genutzt.

Seminar im Seminar □

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

Service Learning

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

Stationenlernen □

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

Stille Diskussion

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

Stimmungsbarometer □

Auf einem Zielfeld werden Fragen zum Thema, Vortragstempo o.a. gestellt. Alle Lernende enthalten entsprechend je einen Punkt zu jedem Thema und sollen diese aufkleben. Je nach Zielgenauigkeit weiter innen oder außen.

Strukturlegetechnik

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

Szenariobasiertes Lernen

Studierende agieren in einer virtuellen Organisation und wenden anhand situierter Sachverhalte Wissen situationsangemessen an. In Rollenspielen werden entwickelte Lösungen und Handlungsstrategien erprobt. Die Ereignisse der Organisation schreiten fort und die Studierenden müssen das Wissen der Situation und Beteiligten angemessen anwenden.

Tagungssimulation □

Lernende bearbeiten Themen/Theorien und bereiten dann eine Tagung vor. Diese kann in der Lehrveranstaltung stattfinden oder es werden Lernende und Lehrenden aus dem Fachbereich oder Externe eingeladen. Der Ablauf folgt einer klassischen Tagung mit Postermarkt, Podien oder Workshops, Open Space, World Cafe o.ä. Die Planung, Durchführung, Moderation, Dokumentation und Auswertung liegt in der Verantwortung der Lernenden und kann Teil des Leistungsnachweises sein.

Tempo-Thesen-Runde

Der Lehrende bereitet Karteikarten mit Thesen vor, denen die Lernende zustimmen auch gewagte Thesen. Die Thesen werden unter den Lernenden verteilt. Jeder Lernende muss zu seiner These als Einstieg in die Diskussion kurz Stellung beziehen.

Think pair share □

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

Vernissage □

Von dem Lernenden werden Poster zu einem Text, Inhalt oder Gruppenarbeitsergebnis erstellt, die im Raum aufgehängt werden. Alle gehen durch den Raum und schauen sich die Poster an oder bekommen die Poster kurz vorgestellt.

Wiederholungstreppe □

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

World Café □

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

Zukunftswerkstatt □

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

