

Methodenreader



**FG Gesundheit und Soziales
-Schwerpunkt Ökotrophologie-**



Inhaltsverzeichnis

ABC-Methode	3
Ablaufplan	4
Argumentationsrunde	5
Assoziationskette	6
Auswertungsprotokoll	7
Auswertungszielscheibe	8
(Stimmungs-)Barometer	9
Blitzlicht	10
Buchstabieren	11
Brainstorming	12
Brainwriting (Methode 6-3-5)	13
Brennpunkt- oder Schneeballmethode	14
Concept-Map (Begriffs-Netz)	15
Entscheidungsmatrix	16
Entscheidungstorte	17
Fallstudie	18
Feld-Feedback	19
Fischernetz und Teich	20
Flussdiagramm	21
Fragebogen / Umfrage	22
Gedächtnis-/Lernplakat	23
Kartenabfrage	24
Kopfstand	25
Landschaft der Schwierigkeiten	26
Lawinendiskussion	27
Logbuch	28
Maßnahmenplan	29
Mind-Mapping	30
Na, wie war's?	31
Phantasiereise	32
Planspiel	33
Punkten	34
Prioritätenspiel	35
Reflexionshand	36
Satzanfänge	37
Selbsterklärungs-Eisberg	38
Speisekarte	39
Spinnwebanalyse	40
Stummer Dialog	41
Szenario-Methode	42
Telegramm	43
Thematische Landkarte	44
TZI-Regeln (nach R. Cohn)	46
Zukunftswerkstatt	47



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

ABC-Methode

<p>Ziel</p> <p>Verlauf </p> <p>Kommentar </p> <p>Materialien </p> <p>Literatur</p>	<p>Vorkenntnisse, Vorerfahrungen und Voreinstellungen klären</p> <p>Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer erhält ein Blatt mit der Bitte, zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Begriff, Ausdruck, Satz, Einfall etc. aufzuschreiben. Die Ergebnisse werden den anderen so vorgelesen, dass zunächst alle ihre Aussagen zu „A“, dann zu „B“ usw. mitteilen. Auf diese Weise entsteht eine Fülle von Begriffen und Einfällen, die das Thema beschreiben.</p> <p>Die Vorgaben können sehr offen und weit oder gezielt auf einen Begriff hin gegeben werden. Mit der ABC-Methode können auch Pro- und Kontra-Argumente zu einem Thema gesammelt werden.</p> <p>Ein ABC-Blatt für jeden Sch., evtl. Wandzeitung oder OH-Folie zur Auswertung.</p> <p>Gugel: Methoden-Manual I: „Neues Lernen“. 1997</p>
--	--



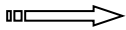
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
	✖						

Ablaufplan

Ziel

Problemlösungsprozesse organisieren, Hilfe für systematisches, zielgerichtetes Arbeiten

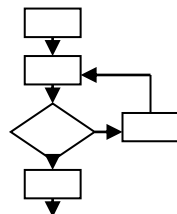
Verlauf



In ein **Ablaufschema**, in einen **Netzplan**, in ein **Balkendiagramm** tragen die Schüler Arbeitsschritte ein, die für einen Problemlösungsnotwendig sind:

- a) Die Schüler tragen vorgegebene Arbeitsschritte/Begriffe in einen vorgegebenen Plan ein, sodass sich eine logische Abfolge ergibt.
- b) Die Schüler tragen in einen vorgegebenen Plan selbstständig Arbeitsschritte ein.
- c) Die Schüler wählen ein für ihr Vorhaben geeignetes Ablaufschema selbstständig aus.

Die Schüler durchlaufen folgende Schritte:
 Problemfeststellung – Suche und Eingrenzung von Lösungsalternativen (Ja-Nein-Weichen) – Prüfen der Realisierung (Machbar?) – später: Kontrolle der gewählten Lösungsvariante.



Kommentar



Die Planung kann im Plenum, in Gruppen oder einzeln erfolgen. Vor einer Entscheidung können die Schüler ihre Pläne vergleichen, Abweichungen diskutieren, sich ggf. auf einen Plan einigen.
 Eignung für projektorientiertes Arbeiten, Planspiele

Materialien

Muster für Ablaufpläne als AB, AT

α

Literatur

Klippert, Methodentraining. Weinheim und Basel: Beltz



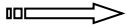
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
		✘					

Argumentationsrunde

Ziel

Verdeutlichen von Argumenten für die Abstimmung von Alternativen

Verlauf



Bsp.: Es stehen 3 Vorschläge zur Auswahl. Die Schüler sollen mit Hilfe eines Satzanfangs sagen, wohin sie tendieren:

*„Ich tendiere im Moment zu Alternative..., weil...
(noch keine endgültige Entscheidung)...“*

Durch dieses Vorgehen können neue Alternativen entstehen.

Die Argumentationsrunde kann nach den Regeln des „Blitzlichts“ durchgeführt werden.

Alternativ kann ein schriftliches Argumentieren erfolgen durch Sammeln und Visualisieren von Argumenten durch eine „Abfrage auf Zurufl“. Diese Methode

trennt bei der Entscheidung/Abstimmung die Argumente von den Personen

Kommentar



Blitzlichtregeln und Kartenabfrage müssen eingeführt oder bekannt sein

Materialien

Karten, Stift, Tafel/Pinnwand

α

Literatur

Lipp/Will, Das große Workshop-Buch, Beltz 1996



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

Assoziationskette

Ziel	Bedeutungsfelder und Assoziationen zu Schlüsselbegriffen deutlich machen.
Verlauf 	Die Gruppe steht/sitzt im Kreis. Die Lehrkraft gibt ein bestimmtes Stichwort vor (z. B. „Essen“) und wirft einen Ball (ein Wollknäuel o. ä.) einem Sch. zu, der spontan eine Assoziation sagen soll (z. B. „Ernährung“ oder „Stadt“). Die Sch. werfen sich nun kreuz und quer den Ball zu. Wer ihn fängt, sagt spontan eine weitere Assoziation zu dem von der L. vorgegebenen Begriff. Nach fünf bis zehn Minuten kann ein neuer Begriff eingeführt werden.
Kommentar 	Eine Variationsmöglichkeit ist, dass nicht zu dem von der L. vorgegebenen Begriff assoziiert wird, sondern zum jeweils zuletzt genannten Begriff.
Materialien	Ball oder Wollknäuel
α	
Literatur	Gugel: Praxis politischer Bildungsarbeit. Tübingen 1999.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					✖		

Auswertungsprotokoll

Ziel	<p>Detaillierte Reflexion und Auswertung bezogen auf jede(n) Teilnehmerin/Teilnehmer</p>
Verlauf 	<p>Grundlage der schriftlichen Auswertung bildet ein Fragebogen, der ganz verschieden angelegt sein kann, je nachdem, ob er z.B. offene Fragen, Ankreuzfragen oder Ergänzungsfragen beinhaltet.</p> <p>Jede(r) Teilnehmerin/Teilnehmer erhält einen Auswertungsbogen und füllt diesen allein und anonym aus. Die Bögen werden eingesammelt und in der Regel nicht vorgelesen. Man kann sie aber auch in Gruppen auswerten, um offene Fragen, Probleme etc. festzustellen. Es kann sich dann ein weiteres offenes Auswertungsgespräch ergeben.</p>
Kommentar 	<p>Wichtig ist bei diesem Verfahren, eine eindeutige Fragestellung, die möglichst viele Aspekte des Unterrichts/des Seminars berücksichtigt. Die Methode „Satzanfänge“, bei der die Teilnehmer vorgegebene Satzanfänge ergänzen, fällt ebenso in den Bereich des „Schriftlichen Auswertens“ wie das „Stumme Schreibgespräch“ (Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 1997³)</p>
Materialien 	<p>Fragebögen für alle Teilnehmer, Möglichkeiten der Auswertung durch Karten und/oder Wandzeitung.</p>
Literatur	<p>Gugel, Günther: Methoden-Manual I: „Neues Lernen“. Weinheim und Basel 1997</p>

Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					✖		

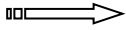


Auswertungszielscheibe

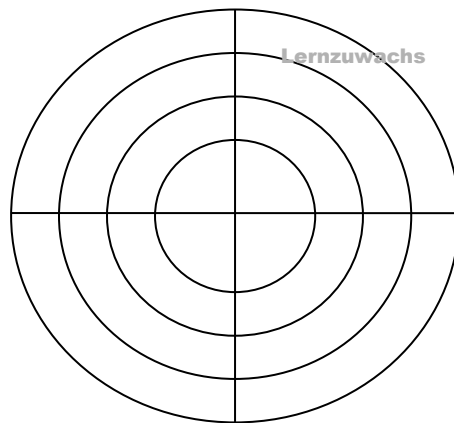
Ziel

Auswerten, Reflektieren

Verlauf



Eine Zielscheibe ist in so viele Sektoren unterteilt, wie Aspekte für die Auswertung angesprochen werden sollen (z.B. Methoden, Organisation, Arbeitsergebnisse, Transfermöglichkeit, Praxisnähe, Lernzuwachs etc.). Diese Zielscheibe wird auf eine OHP-Folie kopiert und reihum weitergegeben, so dass jede(r) mit einem Stift die jeweiligen Treffer einzeichnen kann. Dabei bedeutet der Mittelpunkt Zufriedenheit und ein Punkt weit außerhalb des Zentrums große Unzufriedenheit. Die fertige Folie wird mit dem OHP projiziert und gemeinsam besprochen.



Kommentar

Man kann die Zielscheibe auch auf eine Flipchart-Bogen zeichnen und jede(r) erhält Klebepunkte, die die Treffer markieren



Materialien

OHP-Folien und Stifte, evtl. großer Papierbogen, Klebepunkte



Literatur

Rabenstein, Reinhold; u.a.: Das Methoden-Set. Band 4 „Reflektieren“, Münster 1995⁷



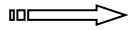
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					*		

(Stimmungs-)Barometer

Ziel

Auswerten, Reflektieren

Verlauf



Ein Barometer ist in so viele Sektoren unterteilt, wie Aspekte für die Auswertung angesprochen werden sollen (z.B. Methoden, Organisation, Arbeitsergebnisse, Transfermöglichkeit, Praxisnähe, Lernzuwachs etc.). Dieses Barometer wird auf einem Plakat ausgehängt, sodass jede(r) mit einem Stift oder einem Klebepunkt die jeweilige Befindlichkeit einzeichnen/markieren kann. Bei längeren Unterrichtsvorhaben oder Projekten kann das Barometer auch mit Feldern für die einzelnen Stunden / Tage versehen werden.

Kommentar



Diese Kennzeichnung der Stimmung kann zu Zwischenauswertungen und entsprechenden Konsequenzen genutzt werden.

	Methoden	Spaß
☺		
☹		
☹		

Materialien

großer Papierbogen, Klebepunkte

α

Literatur

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung NRW: Methodensammlung. Soest 2000.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					*		

Blitzlicht

Ziel	Auswerten und Reflektieren
Verlauf →	<p>Die TN äußern sich nach einem Abschnitt des Unterrichts, z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie war der heutige Tag? ▪ Wie fühlen Sie sich zur Zeit? <p>Die TN geben eine Stellungnahme ab, dürfen die Äußerungen der anderen aber nicht kommentieren. Die Stellungnahme sollte möglichst nur aus einem Satz bestehen, evtl. einem positiven und einem negativen. Eine Besprechung mit der gesamten Gruppe kann sich anschließen. Die Reihenfolge der Wortmeldungen kann beliebig sein. Es ist aber auch möglich, der Reihe nach vorzugehen. Dabei kann ein „Sprechstein“ weitergereicht werden.</p>
Kommentar Ⓜ	Diese Methode eignet sich sowohl nach kürzeren Abschnitten im Rahmen einer Unterrichtsstunde, als auch nach Abschluss einer kompletten Unterrichtseinheit.
Materialien α	Keine
Literatur	Landesinstitut für Schule und Weiterbildung NRW: Methodensammlung. Soest 2000.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
*							

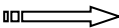
Buchstabieren

Ziel	Ideensammlung, Vorkenntnisse, Vorerfahrungen feststellen
Verlauf →	<p>Ein markanter Begriff, der mit dem Unterrichtsinhalt zu tun hat, wird mit Blockbuchstaben von oben nach unten aufgeschrieben. Jeder schreibt nun Wörter auf, die mit diesem Buchstaben beginnen und mit dem Thema zu tun haben. Das kann zunächst von jedem/r Teilnehmer/in einzeln ausgeführt werden und dann in der Gruppe verglichen, ausgewertet und evtl. zu einem gemeinsamen Ergebnis zusammengeführt werden.</p> <p>Schwimmfest Clubräume Hausmeister Umwelterkundung Lernort Leben Entdecken Bildung Entscheiden lernen Nachbarschaft</p>
Kommentar Ⓜ	Das Ausgangswort kann auch an die Tafel geschrieben werden und jede/r beschriftet Karten, die dann aufgehängt/ausgelegt werden. Für die gesuchten Wörter können noch ergänzende Kriterien gefordert werden: -nur positive Begriffe, Probleme, Aussagesätze, etc. Es ist auch die Abwandlung möglich, dass die neuen Wörter nicht immer mit dem Buchstaben des Ausgangswortes beginnen müssen, sondern wie beim Kreuzworträtsel angeordnet werden können.
Materialien α	Karten, Stifte, evtl. Plakate
Literatur	Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 1997.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

Brainstorming

Ziel	<p>Planung und Lösung von Lernprozesse Neue Ideen entwickeln (Das Gehirn als Ideengenerator) Kreative Lösungen von Problemen (Alle Ideen werden festgehalten.) Gegenseitige Assoziation</p>
Verlauf 	<p style="text-align: center;">1. Problemfindung:</p> <p>Ein Begriff, ein Thema, ein Problem oder eine provozierende Leitfrage wird an der Tafel, auf dem Wandplakat o.ä. festgehalten.</p> <p style="text-align: center;">2. Kreative Phase:</p> <p>Hier wird Brainstorming als Methode zur kreativen Lösung von Problemen herangezogen. Für eine Optimierung in dieser Phase ist eine Grundhaltung mit folgenden Merkmalen zweckmäßig:</p> <ul style="list-style-type: none"> - frei akzeptierte Äußerungen - eine entspannte Atmosphäre - die Gedanken fließen frei - es ist erlaubt, was Spaß macht - keine Wertung der Beiträge - alle Beiträge werden mit Stichpunkten notiert - eine Vielfalt von Ideen ist erwünscht <p style="text-align: center;">3. Auswahlphase:</p> <p>Leitideen und Lösungsvorschläge werden zu thematischen Schwerpunkten herauskristallisiert (Ordnungsversuche). Ideen und Lösungen werden auf ihre Brauchbarkeit bzw. Durchführbarkeit überprüft.</p>
Materialien	Tafel und bunte Kreide, Wandzeitung oder Flipcharts und farbige Stifte o. ä.
α	
Literatur	Hoffmann/Langefeld: Methodenmix. Darmstadt: Winklers 1997



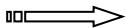
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
x							

Brainwriting (Methode 6-3-5)

Ziel

Kreatives Ideensammeln: Benennungen finden, neue Anwendungsmöglichkeiten, Organisationsprobleme lösen, Entscheidungen vorbereiten

Verlauf



1. Problem definieren
2. Formblätter verteilen
3. 6 Schüler tragen je 3 Ideen in die oberste Zeile ein und signieren.
4. Nach max. 5 Minuten AB weiterreichen – nächste Zeile ausfüllen usw. bis zur 6. Zeile
5. Auswerten durch Klassifizieren/Punkten:
 - nützliche/interessante Ideen
 - erneut zu prüfende
 - abzulehnende

Problem:
Ideen/Lösungsvorschläge:

1	2	3	Signum

Kommentar



Durch den Rotationsrhythmus erfolgt eine gegenseitige Assoziation. Die 4. und 5. Zeile enthalten meist die interessantesten Gedanken.

Materialien

Formblatt

α

Literatur

Bugdahl: Kreatives Problemlösen im Unterricht. Bremen: Cornelsen 1995.
Hoffmann/Langefeld: Methodenmix. Darmstadt: Winklers 1997.
(Kombination mit anderen Methoden)



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
		✖	✖				

Brennpunkt- oder Schneeballmethode

Ziel	Kommunikative und diskussionsanregende Verständigung und Fokussierung von Arbeitsergebnissen, schult soziale und kommunikative Kompetenzen
Verlauf 	Z.B. zu der Planungsleitfrage „Wie wollen wir vorgehen?“ notiert jeder Schüler in Einzelarbeit Vorschläge. In der anschließenden Partnerarbeit werden die Vorschläge verglichen, abgestimmt, erweitert. In der folgenden Gruppenarbeit werden die Lösungsvorschläge erneut überprüft und variiert und zu einem gemeinsamen Plan zusammengefasst (=Einigungsprozess). Die Schüler können ihre Ideen jeweils auf Karteikarten notieren und sich in den Sozialformen auf eine Karte einigen oder eine neue entwerfen.
Kommentar 	Die Gruppen können ihre Ergebnisse auch in der Großgruppe präsentieren
Materialien α	Gruppentische, Karteikarten
Literatur	Hoffmann/Langefeld, Methodenmix, Winklers 1997



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
	✘	✘	✘			✘	✘

Concept-Map (Begriffs-Netz)

Ziel Strukturierungshilfe, Vorbereitung von Entscheidungen

Verlauf Ausgewählte Begriffe aus dem Unterricht werden auf Folienschnipsel oder Kärtchen geschrieben, sinnvoll angeordnet und anschließend durch Linien, die zusätzlich sein können, verknüpft. Bei der Anordnung der Begriffe sollte man unbedingt darauf achten, dass sich die Linien insgesamt nicht mehr als einmal überkreuzen.

Beispiel:

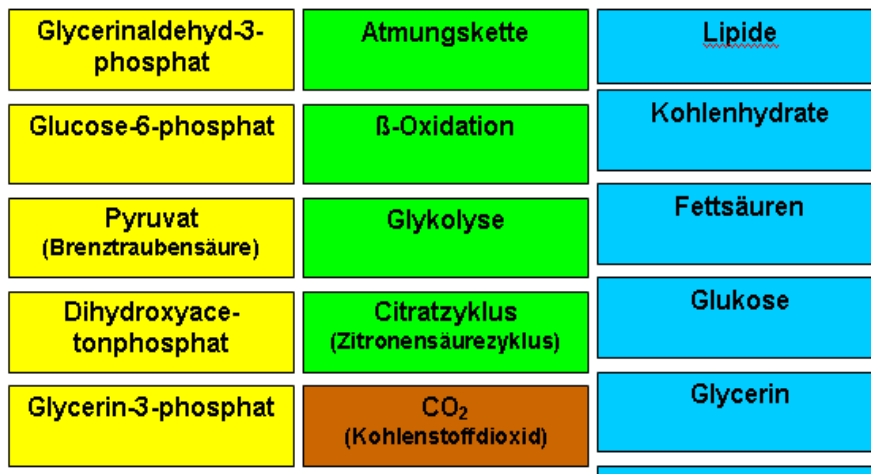
Concept-Map zum abbauenden Stoffwechsel

Hinweise:

Die **blauen** Kästchen enthalten Stoffe, die von außen zugeführt werden, die **gelben** Zwischenprodukte, die **braunen** Abfallprodukte, die **roten** die eigentlichen Produkte und die **grünen** die Prozesse.

Arbeitsauftrag:

- ⇒ Schneiden Sie die Kärtchen aus
- ⇒ Legen Sie die Kärtchen auf ein Blatt Papier
- ⇒ Stellen Sie Beziehungen zwischen Kärtchen durch Pfeile her
- ⇒ Schreiben Sie die Art der Beziehung auf die Pfeile (z. B. besteht aus / bewirkt / hängt zusammen/ wird enzymatisch gespalten in...)



Kommentar Concept-Maps stellen – ähnlich wie MindMaps – Wissensstrukturen durch Verknüpfen von Begriffen in verzweigter, nicht linearer Form bildhaft-schematisch dar. Sie sind ein ideales Werkzeug, um strukturiertes Lernen zu ermöglichen. Um eine Concept-Map erfolgreich konstruieren zu können, müssen die Schülerinnen und Schüler bereits über die vorkommenden Wissens-elemente verfügen und Vorstellungen über die Art ihrer Verknüpfung haben.

Materialien Kärtchen oder Folienschnipsel mit Begriffen, Zette, Klebstoff, Stifte

α



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
		x					

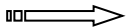
Literatur Naturwissenschaften im Unterricht Chemie: Methodenwerkzeuge. Heft 64/65 (2001)

Entscheidungsmatrix

Ziel

Entscheidungen in Teilentscheidungen zerlegen und dann gewichtet zu einer Gesamtentscheidung addieren

Verlauf



- Anlass, Problem, Frage benennen (Nach welchem Plan wollen wir vorgehen?)
- Bewertungskriterien sammeln (Zuruf auf Karten)
- Kriterien auswählen und gewichten (z. B. 6 Punkte je Sch./max 2 pro Karte)
- Matrix erstellen
- Jeder punktet seine Auswahl
- Summe wird ermittelt (= Ergebnis)

Kriterien	A	B	C	D
Zeit x 1				
Aufwand				
Infos x 2				
Summe				

Kommentar



Es wird eine eindeutige Entscheidung getroffen. Problem ist die Scheinrationalität, die der Qualität des Ergebnisses nicht immer entspricht.

Materialien

Karten, Plakat, Punkte, Stifte

α

Lipp/Will: Das große Workshop-Buch, Beltz 1996

Literatur



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
		✖					

Entscheidungstorte

<p>Ziel</p> <p>☞</p>	<p>Meinungen, Interessen ausdrücken, Verfahren zur Planung oder Bewertung</p>
<p>Verlauf</p> <p>☞</p>	<p>Zu einem Thema, zu einem Vorhaben werden verschiedene Aspekte gesammelt (bzw. vorgegeben) und nummeriert. Die Schüler haben z.B. folgende Möglichkeiten für ihre Vorgehensweise zur Bearbeitung eines Problems erfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Experten befragen ▪ Zeitzeugen interviewen ▪ Museen besuchen ▪ Bibliothek ▪ Fotografieren und Dokumentieren <p>Sie gewichten diese Aspekte, indem sie entsprechend ihrer Einschätzung – was sie für wichtig halten – einen Kreis in Tortenstücke einteilen; diese mit Kennziffern versehen und ausschneiden. Die Stücke werden nach Themen sortiert und z.B. auf Plakat zu neuen Torten geklebt.</p>
<p>Kommentar</p> <p>Ⓜ</p>	<p>Die Intensität der Zuwendung zu einem Thema/Verfahren wird erst für jeden einzelnen, dann für die Gruppe deutlich.</p>
<p>Materialien</p> <p>α</p>	<p>Stellwand oder Plakate, Stifte, vorbereitete Papierkreise, Scheren, Klebstoff</p>
<p>Literatur</p>	<p>Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 2000.</p>



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✘	✘	✘	✘	✘	✘		

Fallstudie

Ziel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ selbstständiges Kennen lernen von Sachzusammenhängen ▪ Lernende erhalten ständig Impulse zum Nachforschen ▪ jeder Teilnehmer findet selbst heraus, welche fehlenden Kenntnisse noch erworben werden müssen und welche Problemlösungen zu finden sind ▪ Aneignung des Wissens und die methodische Einkreisung erfolgt stets in selbständiger Arbeit ▪ im Mittelpunkt steht die Diskussion praktischer Fälle
Verlauf 	<p>Die Grundstruktur der Fallstudie beruht darauf, dass die Schüler mit einem aus der Praxis bzw. Lebensumwelt gewonnenen Fall konfrontiert werden, den Fall diskutieren, für die Fallsituation nach alternativen Lösungsmöglichkeiten suchen, sich für eine Alternative entscheiden, diese begründen und mit der in der Realität getroffenen Entscheidungen vergleichen.</p> <p>Dabei durchlaufen die Schüler während der Fallbearbeitungen einen Entscheidungs- und Problemlösungsprozess, der sich in 6 Phasen gliedern lässt.</p> <p>Diese Phasen müssen allerdings nicht in der unten aufgeführte Reihenfolge ablaufen, außerdem können einige Phasen übersprungen werden, einige werden besonders kurz bzw. sehr ausführlich ablaufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konfrontation mit dem Fall ▪ Information über das bereitgestellte Fallmaterial und durch selbständiges Erschließen von Informationen ▪ Exploration: Diskussion alternativer Lösungsmöglichkeiten ▪ Resolution: Treffen der Entscheidung in Gruppen ▪ Disputation: Die einzelnen Gruppen verteidigen ihre Entscheidung ▪ Kollation: Vergleich der Gruppenlösungen mit der in der Wirklichkeit getroffenen Entscheidung
Kommentar 	<p>Die durch Fallstudien erworbene Erkenntnis zeichnet sich dadurch aus, dass sie Erkenntnis von der Wirklichkeit und nicht von ausgedachten Dingen ist.</p>
Materialien α	<p>Sehr häufig handelt es sich um verbale Formen bzw. geschriebenen Text. Unter mediendidaktischen Gesichtspunkten eignen sich aber auch: Tabellen, Diagramme, Symbole, Schaubilder, Fotos, Karikaturen als auch Tonband, Film und Video, die gewissermaßen einen Live-Charakter vermitteln.</p>
Literatur	<p>Kaiser (Hrsg.): Die Fallstudie. Bad Heilbronn 1983</p>



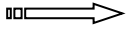
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					*		

Feld-Feedback

Ziel

Auswerten, Stimmung, Einstellung visualisieren

Verlauf



Im Raum werden große Ziffern von 1 bis 4 so ausgelegt, dass ca. die Hälfte der Teilnehmer um eine der Ziffern herumstehen kann. Auf einem Flipchart bereitet man 2-5 Auswertungsfragen vor, die vorgelesen werden und die die Teilnehmer mit den Zahlen 1 bis 4 beantworten. Die Gruppen, die sich an einer Zahl treffen, tauschen sich aus, notieren evtl. wesentliche Punkte oder geben ein gemeinsames Statement für die Großgruppe ab.

Kommentar



Die Methode eignet sich auch für sehr große Gruppen/Klassen. Man kann auch an alle Teilnehmer je nach Anzahl der Auswertungsfragen farbige Kärtchen verteilen, die dann bei der entsprechenden Frage auf das jeweilige Zahlenfeld gelegt werden.

Materialien



Vier Blätter mit den Ziffern 1 bis 4, Flipchart oder Ähnliches mit den Auswertungsfragen und bei der Variante noch farbige Karten in der Anzahl der Teilnehmer und nach Auswertungsfragen verschieden.

Literatur

Rabenstein, Reinhold; u.a.: Das Methoden-Set. Band 4 „Reflektieren“, Münster 1995⁷



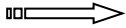
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					*		

Fischernetz und Teich

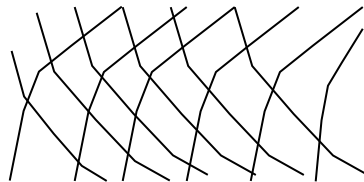
Ziel

Auswertung und Reflexion

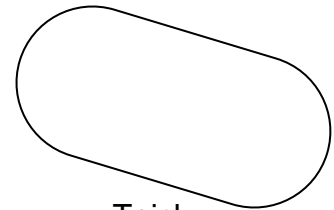
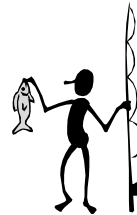
Verlauf



Die Basis-Fragestellung jeder Auswertung, was nehme ich mit und was lasse ich liegen, wird in das Bild des Fischers übersetzt. Er hat sein Netz nach Fischen ausgeworfen, holt es ein und begutachtet den Fang. Bei jedem Fisch entscheidet er, ob er ihn behält oder wieder in den Teich wirft, weil er keinen Nutzen bringt, nicht gefällt oder nicht schmeckt. Zwei große Papierbögen werden zu Netz und zu Teich. In die Felder des Netzes werden die positiven Aspekte der Arbeit geschrieben. Das Plakat mit dem Teich nimmt die negativen Aspekte auf. Wenn alle wichtigen Punkte notiert sind, verteilen die Teilnehmer Zustimmungspunkte. Größere Streuungen oder Häufungen sollten noch einmal thematisiert werden.



Netz



Teich

Kommentar



Die Sammlung der Aspekte kann auf Zuruf in der Großgruppe oder auch in mehreren Kleingruppen erfolgen. Die zu nennenden Aspekte können Antwort auf eine oder mehrere Leitfragen sein, dabei sind die verschiedenen Ebenen der Auswertung zu berücksichtigen. Mit dem Fischernetz vergleichbar ist die Methode „Erntewagen & Müllabfuhr“

Materialien

große Papierbögen, Karten, Klebpunkte oder Filzstifte

α

Literatur

Rabenstein, Reinhold; u.a.: Das Methoden-Set. Band 4 „Reflektieren“, Münster 1995⁷



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
	✘	✘	✘				

Flussdiagramm

Ziel

Übersichtliche grafische Darstellung komplexer Zusammenhänge

Verlauf

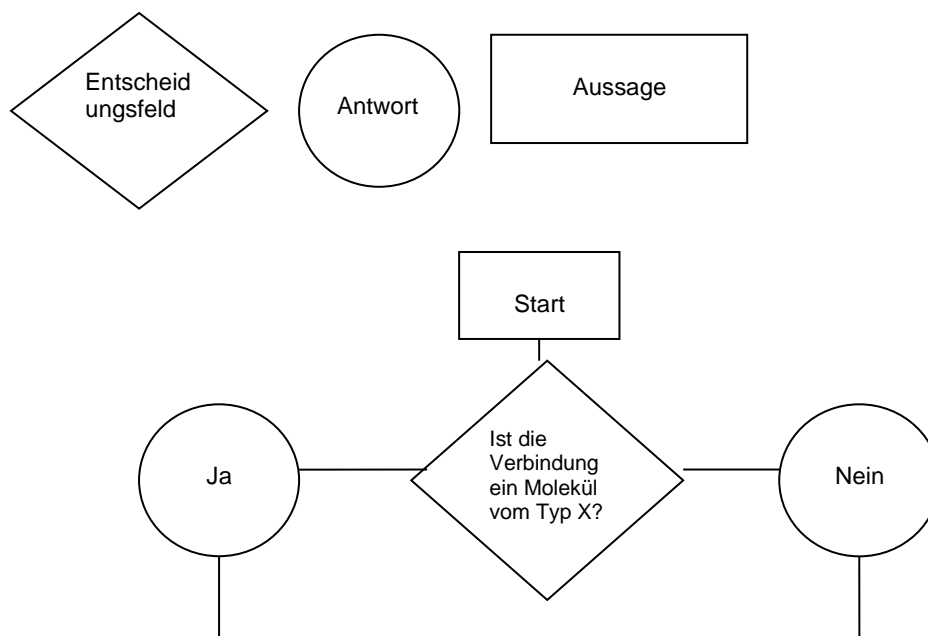


Entweder zeitliche Abläufe oder sachlogische Zusammenhänge bestimmen den Ablauf des Diagramms. Charakteristisch ist ein ständiges Frage- und Antwortspiel, das das Diagramm von oben nach unten durchläuft. Dem Benutzer ist durch die räumliche Anordnung der Symbole immer deutlich, wie weit er in seinem Bearbeitungsprozess fortgeschritten ist.

Kommentar



Es haben sich standardisierte Symbole bewährt, die bei der Erstellung von Flussdiagrammen benutzt werden sollten:



Materialien

Papier, Stifte, evtl. vorgefertigte Symbole

α

Literatur

Naturwissenschaften im Unterricht. Chemie: Methodenwerkzeuge. Heft 64/65. Friedrich Verlag: Velber 2001.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

Fragebogen / Umfrage

Ziel	Informationen beschaffen oder ein Meinungsspektrum zu einem Problembereich abfragen
Verlauf →	Umfragen können mündlich (evtl. mit Tonband oder Video unterstützt), fernmündlich oder auch schriftlich durchgeführt werden. Immer ist es jedoch wichtig, genau zu wissen, was gefragt werden soll. Deshalb muss festgelegt werden, welche Informationen erfragt werden und für welchen Zweck die Antworten verwendet werden sollen. Vor diesem Hintergrund können dann die Fragen formuliert werden. Es ist wichtig, die Fragen, die gestellt werden sollen, vorher (möglichst schriftlich) genau festzulegen. Die Umfrageergebnisse bedürfen der Dokumentation und der Auswertung und Interpretation.
Kommentar ⊕	<p>Mögliche Struktur von Fragen:</p> <p><i>Türöffnerfragen</i> Vorstellung und Auskunft über Anlass des Besuches</p> <p><i>Mundöffnerfragen</i> Allgemeine Fragen, die zum Sprechen provozieren</p> <p><i>Ideenfragen</i> Spezifische Fragen zum Problemkreis</p> <p><i>Aktionsfragen</i> Fragen nach der Bereitschaft zur Beteiligung an möglichen Aktionen</p>
Materialien α	Papier, Stifte, evtl. Kassettenrekorder, Computer für Auswertung, Plakate zur Darstellung
Literatur	Gugel: Praxis politischer Bildungsarbeit. Tübingen 1999.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausföhren	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
			✘			✘	✘

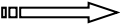

Gedächtnis-/Lernplakat

Ziel	Wiederholung und Festigung
Verlauf ⇒	Die Lehrkraft präsentiert ein oder mehrere vorbereitete Gedächtnis-/Lernplakate und spricht mit der Gruppe über Sinn und Wirkung dieser „großen Spickzettel“. Die Themen der zu erstellenden Plakate werden vorgegeben und Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit festgelegt. Anschließend dürfen die Schülerinnen und Schüler ihre Mappen benutzen, um ihr Posterthema vollständig zu erfassen und in der Gestaltungsphase entsprechend darzustellen.
Kommentar Ⓜ	Die Gedächtnis-/Lernplakate werden im Klassenraum aufgehängt und von den Erstellern/-innen und der Lerngruppe kommentiert. Wenn neue Lerninhalte besprochen werden, werden die Plakate ergänzt bzw. ausgetauscht.
Materialien α	Vorbereitete Plakate als Modell, farbige Kartons, Stifte, alte Zeitschriften, Klebstoff, Scheren, Unterrichtsmitschriften, Lehrbücher
Literatur	Nds. Kultusministerium (Hrsg.): Materialien zum Förderunterricht. Methoden- und Handlungskompetenz. Hannover, Februar 1998.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖	✖		✖		✖		

Kartenabfrage

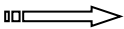
Ziel	Sammlung von Ideen, Fragen, Themen, Lösungsansätzen...
Verlauf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualisierung der Frage-/Problemstellung 2. Erläuterung der Grundregeln für die Kartenbeschriftung <ul style="list-style-type: none"> ▪ mit Filzstift schreiben ▪ leserlich (Druckschrift), unter Verwendung von Groß- und Kleinbuchstaben ▪ maximal dreizeilig schreiben ▪ nur einen Gedanken pro Karte notieren 3. Karten austeilen, beschriften lassen und einsammeln <ul style="list-style-type: none"> ▪ nur eine Kartenfarbe verwenden ▪ Karten verdeckt (Schrift nach unten) einsammeln 4. Karten vorlesen und anpinnen <ul style="list-style-type: none"> ▪ Moderator/in liest Karten vor ▪ Kommentare sind nur den Verfassern gestattet ▪ Ordnung der Gedanken nach Sinneinheiten (Clustern) ▪ Gruppe entscheidet über die Zuordnung der Karten 5. Überprüfung und Bildung von Oberbegriffen
Kommentar 	Geeignet für Gruppen bis zu 25 Personen (bei jew. 2-3 Karten) und ein oder zwei Moderatoren/innen. Eine halbkreisförmige Sitzordnung um die Pinnwand ist sinnvoll.
Materialien	2-3 Karten pro Sch., Pinnwand, Stifte, Pinnnadeln
α	
Literatur	Weidenmann: 100 Tipps & Tricks für Pinnwand und Flipchart. Weinheim: Beltz 2003.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

Kopfstand

Ziel Kreative Ideenfindung, Abwandlung des Brainstorming

Verlauf  Zu einer vorgegebenen Situation sollen die Sch. möglichst viele Ideen äußern, aber negativ formuliert, bzw. wie man es eben nicht machen sollte.
 Beispiel:
 Vorgegebene Situation: „Wie verhalte ich mich beim Vorstellungsgespräch?“
 Mögliche Antworten: „Ich beleidige den Chef“, „Ich kaue Kaugummi“ etc.

Kommentar Durch die ungewöhnliche Perspektive kommen viel mehr Ideen zusammen. Diese werden anschließend umgekehrt und positiv umformuliert.



Materialien

Tafel, Kreide, evtl. Karten

α

Literatur

Muster-Wäbs: Arbeit in und mit Gruppen. In: Unterricht Pflege 2/2000.



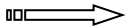
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					✖		

Landschaft der Schwierigkeiten

Ziel

Stimmungsbild der Gruppe, Rückmeldungen zu emotionalen Gestimmtheiten

Verlauf



Eine bildliche Darstellung einer Landschaft wird allen Schülerinnen und Schülern in Kopie übergeben. Sie haben einige Zeit, das Bild zu betrachten. Dann bittet die Lehrkraft, sich im Bild zu verorten: „Zum Schluss unserer heutigen Arbeit möchten wir Sie bitten, eine kleine Übung mitzumachen. An welchem Ort in dieser Landschaft befinden Sie sich zur Zeit, wenn Sie Ihre Stimmung zum Ausdruck bringen möchten? Malen Sie sich doch bitte einmal dort hinein.“ Reihum zeigen die Schülerinnen und Schüler ihre Kopie und kommentieren kurz: „Ich bin hier im Tunnel. Dahinten ist Licht. Ich weiß nicht, ob es das Ende des dunklen Tunnels ist oder das Licht einer Lokomotive, die auf mich zurollt.“ „Ich bin hier im Ballon. Ich schwebe vor Glück über alles Irdische hinweg“.



Kommentar



Die Lehrkraft sollte deutlich machen, dass es sich um ein „lockeres Stimmungsbild“ handelt und nicht jede/r mitmachen muss. Bei kleineren Gruppen könnte eine größere Landschaft als Wandbild gezeichnet werden, in dem sich alle Schülerinnen und Schüler nach und nach verorten.

Materialien

Kopien der Landschaft für alle oder ein größeres Wandbild einer Landschaft.

α

Literatur

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 2000.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausföhren	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
x			x				

Lawinendiskussion

Ziel Austausch im Plenum über ein bestimmtes Thema nach dem Prinzip der „wachsenden Gruppe“.

Verlauf Die Lerngruppe bildet Paare, die sich im Raum verteilen und 5 Minuten zu einem vorgegebenen Thema austauschen. Anschließend finden sich jeweils zwei Paare zusammen und diskutieren zu viert 5 Minuten weiter. Danach besprechen zwei Vierergruppen das Thema 15 Minuten miteinander und im Anschluss daran soll jede Achtergruppe ihre wichtigsten Gesprächsergebnisse in 5 Minuten zusammenfassen – möglichst in drei bis fünf Sätzen. Ein Gruppensprecher jeder Gruppe trägt dies dann im Plenum vor.

Kommentar Die Methode funktioniert wie oben beschrieben nur bei einer Klassenstärke von 24 Sch. Bei anderen Klassengrößen muss die Anzahl der Teilnehmer/innen variiert werden.

Materialien keine

α

Literatur DGB (Hrsg.): Workshop Zukunft. Themenheft Nr. 1 „Vom Traum zum Beruf“, 2002.

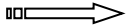


Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					✖		

Logbuch

Ziel Intensives Auswerten einzelner Phasen, Dokumentation des Prozesses

Verlauf



Diese Auswertungsmethode muss schon vor Beginn der Arbeitsphasen vorbereitet werden. Die Teilnehmer/Schüler erhalten ein kleines leeres (Log)buch oder auch nur einzelne Blätter, das/die vorwiegend leer ist/sind und in dem/auf denen lediglich verschiedene Schreibanlässe angeregt/vorgegeben werden, die sich auf bestimmte Phasen der Arbeit (z.B. des Modells der vollständigen Handlung) beziehen. Die Teilnehmer/Schüler sollen immer wieder Gelegenheit haben, ihre Erlebnisse, Erfahrungen etc. einzutragen. Auf dieser Grundlage kann später eine intensive Auswertung vorgenommen werden.

Kommentar



Beispiel für Schreibanlässe:
 In der Informationsphase ist mir es mir besonders schwer gefallen zu
 Während der GA dachte ich immer, Eine erste Idee, wie ich das Gelernte umsetzen könnte. Was möchte ich mir von der Entscheidungsphase besonders merken? Was ist insgesamt/oder in bestimmten Phasen unklar geblieben?

Materialien Logbuch, Blätter, Stifte

α

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 2000.

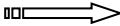
Literatur



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
	x					x	x

Maßnahmenplan

Ziel *Konkrete Planung von Maßnahmen, Vorgehensweisen, Festlegen von Verantwortlichkeiten*

Verlauf *Je nach Vorkenntnissen der Schüler gibt die Lehrkraft einen vorstrukturierten Plan vor*
 *legen Lehrer und Schüler Kriterien für die Planung fest*
erstellen die Schüler selbstständig einen Plan
Der Maßnahmenplan soll die Ergebnisse/Aufgaben des einzelnen/ der Gruppe festhalten mit dem Ziel der Realisierung.

Die Visualisierung mittels einer Tabelle könnte folgende Spaltenüberschriften haben:

wer?	was?	wozu?	wo? wie? womit?	bis/ab wann?	wie wird die Ausführung kontrolliert?	wie erfolgt die Rückmeldung über die Erledig.?
<i>Karl</i>	<i>Infos beschaffen</i>	<i>Teilaufgabe lösen</i>	<i>Bibliothek Internet Interview</i>	<i>Zeitvorgabe- / plan</i>	<i>Kriterien für Selbst- /Fremd- kontrolle vereinb.</i>	<i>Feedback festlegen</i>

Kommentar Die Planung kann im Plenum oder in Gruppen erfolgen. Werden Alternativpläne erstellt, schließt sich ein **Einigungsprozess** an, welche der angedachten Maßnahmen/Lösungen konkret weiter verfolgt werden sollen, ggf. Endkontrolle durch den Lehrer bezüglich der Umsetzbarkeit



Materialien

α Tafel, Flipchart o.ä., Stifte

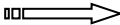
Literatur Seifert, Visualisieren, Präsentieren, Moderieren, Gabal 1995




Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✘	✘		✘				✘

Mind-Mapping

Ziel Ideensammlung und –systematisierung; Vorkenntnisse, Vorerfahrungen feststellen

Verlauf  Im Mind-Mapping werden Gedanken, Ideen zu einem Thema in Form einer Gedankenlandkarte aufgezeichnet. Dabei gibt es Hauptäste zum Thema, von denen Nebenäste bzw. Unterpunkte etc. abgehen. Es wird mit einer Kombination aus Schrift, Symbol und Bild gearbeitet. Die Gedanken werden noch nicht verarbeitet, sondern einfach notiert und visualisiert. Später findet eine Weiterarbeit mit den gesammelten Ideen und Assoziationen statt.

Kommentar  Mind-Mapping ist eine Methode, das subjektive Geflecht von Konnotationen zum Ausdruck zu bringen und Komplexitäten und Vernetzungen transparent zu machen. Alle Teilnehmer/innen sind mit einbezogen. MindMaps fördern die Kommunikation. Die L. sollte im Aufschreiben der Ideen ein wenig geübt sein. MindMaps können in der Kleingruppe und später Großgruppe von den Sch. erstellt werden. oder ein gemeinsames MindMap auf Zuruf. Ein guter Einstieg in die Methode ist es, mit dem Computerprogramm „Mindmanager Smart“ zu arbeiten.

Materialien Pinnwände oder Tafeln mit Packpapier, Stifte, evtl. Zeitungen als Vorlage für Bilder

α

Literatur Gugel: Methoden-Manual I: „Neues Lernen“. 1997
 Friedrich Verlag Jahresheft 1997: Lernmethoden, Lehrmethoden: Lernbox.
 Kirckhoff: Mind Mapping. Eine Einführung in eine kreative Arbeitsmethode. Bremen 1992.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					✖		

Na, wie war's?

Ziel Auswerten und Reflektieren

Verlauf

Die Teilnehmer gehen herum und finden sich zu Paaren. Sie simulieren die Situation des Zu-Hause-Ankommens. Die zu Hause gebliebene Person fragt: „Na, wie war's im Unterricht, bei eurem Projekt, auf dem Seminar?“ Die angekommene Person gibt eine möglichst kurze und treffende Antwort. Danach erfolgt ein Rollenwechsel. Das Verfahren kann mit anderen Paar-Konstellationen wiederholt werden:
 Freund/Freundin, Eltern, Chef/Chefin, Kollegin/Kollege etc. Auch hier ist es möglich, wichtige Aspekte aufzuschreiben und in der Großgruppe auszuwerten.

Kommentar Es können im Vorfeld die Aspekte vorgegeben werden, die bei der Antwort/Einschätzung berücksichtigt werden sollen.

Materialien keine; für eine Auswertung benötigt man Papier/Karten und Stifte

α

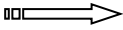
Literatur Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 1997³



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

Phantasiereise

Ziel Anbahnung, Einstimmung

Verlauf  Bei der Phantasiereise werden innere Bilder auf angebotene Vorstellungsinhalte übertragen. Der Anleiter/die Anleiterin führt die Zuhörer durch eine „Geschichte“, in die neue Situation ein und regt dabei die Phantasie an, sodass Bilder vor dem geistigen Auge der Zuhörer/innen entstehen, die in der folgenden „Auswertung“ (z. B. Brainstorming, Bild malen, Eindrücke aufschreiben etc.) visualisiert und dadurch nutzbar gemacht werden können.

Kommentar



Der / die Anleiter/in sollte selbst schon einmal eine Phantasiereise mitgemacht haben. Eine entspannte Atmosphäre sollte möglich sein.

Materialien



Entspannungsmusik, Text für die Phantasiereise, Stifte, Papier, Wandzeitung etc. für die Auswertung.

Literatur

Gugel: Methoden-Manual I: „Neues Lernen“. 1997
 Müller: Phantasiereisen im Unterricht. Braunschweig 1994.
 Müller: Auf der Silberlichtstraße des Mondes. Frankfurt/M. 1985
 Stiftung Verbraucherinstitut (Hrsg.): Lernwerkstatt Ernährung. Berlin 1999.

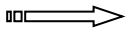


Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✘	✘	✘	✘	✘	✘		

Planspiel

Ziel Planspiele fördern ganzheitliches Lernen und selbstbewusstes Handeln. Sie wollen zu kreativen Problemlösungen, Konfliktlösungsstrategien oder Entscheidungsalternativen Impulse geben.

Verlauf



Ein zu spielender Konflikt wird in einer „Ausgangslage“ formuliert. Es wird eine überschaubare Zahl von Spielgruppen gebildet, die alle für die zu spielende Situation relevanten (gesellschaftlichen) Kräfte repräsentieren. Die gegenseitigen Abhängigkeiten, die in der Wirklichkeit zwischen diesen Spielgruppen bestehen und die Prozesse, die zwischen ihnen ablaufen, werden von den TN im „Zeitraffer“ simuliert. Neben der „Allgemeinen“ Ausgangslage wird deshalb für jede Spielgruppe noch eine spezielle „Ausgangslage“ (bzw. Interessenlage) formuliert. Die Kontakte zwischen den Gruppen erfolgen schriftlich über eine Spielleitung und nach festgelegten Regeln. Jeder Kontakt oder „Spielzug“ stellt eine in der Realität mögliche Maßnahme, Mitteilung, Initiative oder Reaktion dar. Ein Planspiel lässt sich formal gliedern in die Vorbereitung (Ausgangslage, Rollenanweisungen, Gruppenaufteilung usw.), die Durchführung (eigentlicher Spielverlauf) und die Auswertung (Reflexion über Inhalt und Struktur des Spiels).

- Einführung in den Themenbereich
- Einführung in die Methodik des Planspiels
- Verlesen der allgemeinen Ausgangslage
- Besprechen der Spielregeln
- Einteilung der Spielgruppen und Spielrollen
- Aushändigen der besonderen Ausgangslagen
- Strategieplanung in der Kleingruppe
- Auswahl der Beobachter/innen
- Spielbeginn

Kommentar Planspiele erfordern einen hohen zeitlichen und materiellen Aufwand, erleichtern aber die Vermittlung von Faktenwissen und wirken sehr motivationsfördernd. Wenn man zum ersten Mal ein Planspiel durchführen möchte, sollte man auf vorgefertigte Materialien zurückgreifen. Zum Themenbereich „Lebensmittelproduktion“ gibt es z. B. ein fertiges Planspiel „Future Food oder Lebensmittel von morgen“ vom aid, das eine Spieldauer von ca. 3 Stunden hat. Ein weiteres Planspiel zum Thema „Qualität von Lebensmitteln unter Berücksichtigung der nachhaltigen Entwicklung in der Landwirtschaft“ kann über die unten angegebene Website unter der Rubrik „Spiele“ downgeloadet werden.



Materialien Spielschritt-Formblätter, Rolleninformationen für die Gruppe, Ausgangslage, Auswertungsfragebögen, Schnellhefter, für jeder Gruppe einen eigenen Raum, Schilder für die Bezeichnung der Gruppenräume.

α

Literatur Gugel: Methoden-Manual I: „Neues Lernen“. Weinheim und Basel: Beltz 2000
 aid: Future Food oder Lebensmittel von morgen. Bonn: 2001.
<http://php.learnline.de/angebote/blickpunktmatnat/inhalte/ernaehrungslehre/ernaehrungslehre.php3>



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
		✘		✘			

Punkten

Ziel Meinungsäußerung durch Punkte, Aussagen oder Argumente gewichten, Ideen aus einer Sammlung auswählen, Entscheidung treffen

Verlauf Zur Auswahl oder Bewertung erhalten die Schülerinnen und Schüler Punkte. Die Lehrkraft informiert darüber:

- wo die Punkte geklebt werden sollen (Raum vorgeben erleichtert die Auswertung)
- wie viele Punkte jede/r kleben soll
- ob gehäufelt werden kann.

Es entstehen Rangplätze oder Entscheidungen. Wenn Punktergebnisse verglichen werden sollen (vorher - nachher) ist es sinnvoll zwei Farben zu verwenden.

Pläne

A	B	C
0000	00000000 00	00000

Kommentar Problem ist der Herdentrieb beim Punkten oder das Zurückhalten von Punkten, um den Ausschlag zu geben. Man erfährt nichts über die Beweggründe der Schülerinnen und Schüler, deshalb nicht zu häufig punkten.

Materialien OH-Folie, Arbeitsblatt, Plakat, Klebpunkte

α

Lipp/Will: Das große Workshop-Buch. Beltz: 1996.

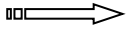
Literatur




Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖		✖					

Prioritätenspiel

Ziel Einstellungen zu einem Thema deutlich machen, eine Gruppenentscheidung herbeiführen

Verlauf  Die Sch. werden in Kleingruppen zu 4-6 Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält ca. 10 Aussagen (Begriffe, Statements, etc.). Die Aussagen können von der Gruppe besser bearbeitet werden, wenn jede Aussage auf einem gesonderten Blatt (DIN A5) steht. Die Aufgabe besteht nun darin, vier Aussagen ersatzlos zu streichen und die restlichen in eine Rangfolge von 1 – 6 zu bringen, wobei 1 die wichtigste Aussage bedeutet. Die Gruppe erhält hierfür 20 min. Zeit. Die Ergebnisse der Gruppen werden im Plenum vorgestellt und begründet.

Kommentar  Variation: Das Spiel wird in 3 Abschnitten gespielt. Im ersten Abschnitt erstellt jeder für sich eine persönliche Rangfolge, dann werden Gruppen gebildet, in denen eine gemeinsame Rangfolge festgelegt wird. Diese wird auf einem Blatt festgehalten. Im dritten Abschnitt werden die Gruppenrangfolgen mit den individuellen Rangfolgen verglichen: Wo gibt es Übereinstimmung, wo gibt es Unterschiede? Wie kommen diese zustande?

Arbeitsblätter, Stifte

Materialien

n

Gugel: Praxis politischer Bildungsarbeit. Tübingen 1999.

α

Literatur



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					*		

Reflexionshand

Ziel Auswerten, Reflektieren

Verlauf

Auf einem großen Plakat ist eine Hand abgebildet, wobei jeder Finger für eine bestimmte Aussage steht. Die Schülerinnen und Schüler nehmen reihum zu jedem Finger oder zu ausgewählten Fingern mit einem kurzen Satz Stellung und geben damit über ihre Befindlichkeit Auskunft:



Kommentar



Sinnvoll ist es, wenn ein Stuhlhalbkreis um die Abbildung gebildet wird. Eine andere Möglichkeit, mit dieser Methode zu arbeiten, besteht darin, die Sch. Karten schreiben zu lassen und diese dann an die Abbildung zu pinnen. Ähnlich funktioniert auch die Methode „Speerwerfer“.

Materialien Reflexionshand als Plakat, evtl. Karten und Stifte

α

k. A.

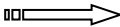
Literatur



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
	✘				✘		

Satzanfänge

Ziel Meinungsäußerung, Reflexion von Positionen

Verlauf  Die Lehrkraft schreibt Satzanfänge zum Thema auf Wandtafeln / Stellwände / Plakate. Die Sch. werden gebeten, die Sätze zu vervollständigen und auf Karten oder Pappstreifen zu schreiben. Diese Satzfortsetzungen werden von den Sch. unter die entsprechenden Satzanfänge geheftet.

Bsp.:

Zu Beginn einer Unterrichtseinheit

ESSEN IST WIE...

Kommentar Die Sätze liefern Gesprächsanlässe und Strukturierungselemente für die Weiterarbeit.



Materialien Stellwände, Pappstreifen, Stifte

α

Literatur Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest: 2000.

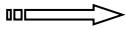


Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					✖		

Selbsterklärungs-Eisberg

Ziel Auswerten eines Arbeitsprozesses auf unterschiedlichen Ebenen

Verlauf

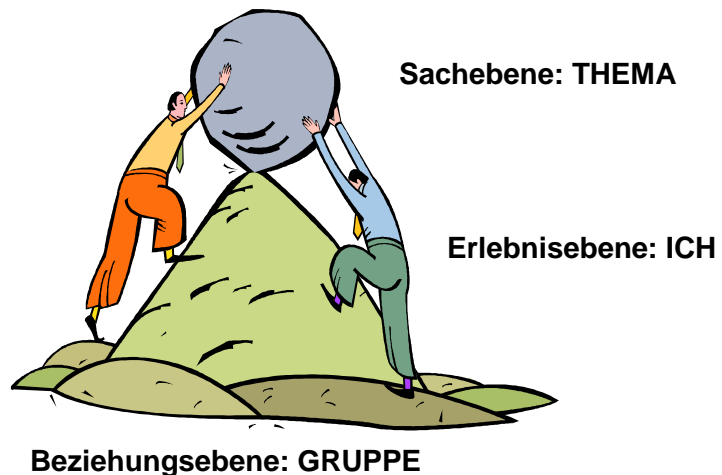


Anhand des Eisberg-Symbols werden die drei Kommunikationsebenen (TZI)

erklärt und jede(r) zieht zunächst persönlich Bilanz.

Was habe **ich** mit mir erlebt? Wie habe ich Klima und **Zusammenarbeit** erlebt? Welche **Informationen**, Methoden, Erkenntnisse waren für mich wichtig?

Anschließend tauschen sich die Teilnehmer in Gruppen kurz aus oder sagen im Gruppenkreis ein Zitat aus ihrer Selbstarbeit. Offene Fragen und Probleme werden in die Gesamtgruppe getragen, um diese dann evtl. weiter zu bearbeiten.



Kommentar



Die Leitfragen können variiert werden, je nachdem welche Aspekte in der Auswertung Schwergewicht bekommen sollen.

Materialien

Stifte, evtl. Vorlagen mit der Zeichnung des Eisbergs



Literatur

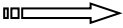
Rabenstein, Reinhold; u.a.: Das Methoden-Set. Band 4 „Reflektieren“, Münster 1995⁷



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✖							

Speisekarte

Ziel Informierender Unterrichtseinstieg zu Beginn einer selbst gesteuerten Unterrichtseinheit

Verlauf  Die Speisekarte wird von der Lehrkraft vor Beginn einer Unterrichtseinheit erstellt. Sie präsentiert in Form von „Vorspeisen“, „Hauptgerichten“ und „Nachspeisen“ in optisch ansprechender Aufmachung mögliche Wahlthemen für die kommende Unterrichtseinheit. Die Sch. erhalten die Aufgabe, sich entweder alleine oder in Partnerarbeit für jeweils eine Vorspeise, ein Hauptgericht und eine Nachspeise nach eigenen Kriterien zu entscheiden und zu überlegen, ob die drei „Menügänge“ zueinander passen. Am Ende der Einstiegsphase präsentieren die Sch. zunächst die Wahl ihres Menüs und erläutern ihre geplanten Vorgehensweisen zur selbstständigen Erarbeitung.

Kommentar



Die Erstellung einer guten Speisekarte ist zwar zeitaufwändig, sie kann jedoch immer wieder genutzt werden.

Materialien

α

Ansprechend gestaltete Speisekarten

Literatur

Greving/Paradies: Unterrichts-Einstiege. Berlin: Cornelsen 1996.

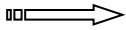


Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✘			✘				

Spinnwebanalyse

Ziel Ursachen nachgehen, Zusammenhänge darstellen oder Folgen aufzeigen

Verlauf

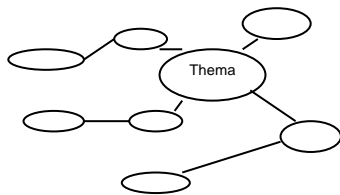


Ein konkretes Problem (oder ein Sachverhalt) wird benannt und in die Mitte eines großen Blattes geschrieben. Danach sammelt die Gruppe die direkten Ursachen oder Folgen eines Problems. Diese werden nun in Kreisen um das Problem herum festgehalten (Ursachen erster Ordnung).

Als nächster Schritt werden die direkten Ursachen oder Folgen der eben gefundenen Ursachen ausgemacht und wiederum festgehalten (Ursachen zweiter Ordnung).

Diese Ursachen werden wiederum auf ihre Entstehungsbedingungen zurückverfolgt (Ursachen dritter Ordnung).

So entsteht ein Ursachengeflecht, das vielfältige Querverbindungen aufweist und (vielleicht) auch einige der Hauptursachen benennt.



Kommentar



Der Einsatz der Spinnweb-Analyse lässt sich hervorragend variieren. In ungeübten Klassen wird die Lehrkraft gut daran tun, beim ersten Einsatz die mögliche Form vorzugeben, entweder durch vorbereitete, kopierte Bögen oder durch die Projektion einer Overhead-Folie.

Varianten:

Die Spinnweb-Analyse nicht mit sprachlichen Mitteln, sondern mit Bildern durchführen. Dazu werden aussagekräftige Bilder oder Symbole aus alten Zeitschriften ausgeschnitten und für die vermuteten Folgen (oder Ursachen) aufgeklebt.

Zu einem Themenbereich werden verschieden Aussagen, die Ursachen, Folgen, usw. beschreiben, auf kleine Kärtchen geschrieben. Diese Aussagen sollen nun so sortiert werden, dass sie ein Beziehungsgeflecht von Ursachen und Wirkungen ergeben.

Materialien



Große Bögen Papier (DIN A1), Stifte

Literatur

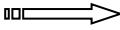
Gugel: Methoden-Manual I: „Neues Lernen“. Weinheim und Basel: Beltz 2000.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✘							

Stummer Dialog

Ziel Ein stummer Dialog zeichnet sich dadurch aus, dass nicht geredet werden darf und der Dialog schriftlich geführt wird. Vorwissen, Vorerfahrungen und Assoziationen sollen für den Unterricht nutzbar gemacht werden.

Verlauf  Die TN stehen um einen Tisch, auf dem ein Plakat liegt. Es ist ein Thema vorgegeben oder es steht eine provokante Behauptung auf dem Plakat. Die TN schreiben ihre persönliche Stellungnahme auf das Plakat oder formulieren Fragen. Es darf dabei nicht gesprochen werden. Ohne zu sprechen werden Fragen oder Kommentare zu den Stellungnahmen der anderen TN dazugeschrieben. Nach der "stummen Phase" von ca. 10 min. kann das Thema mündlich weiter behandelt werden. Bericht im Plenum.

Kommentar Gerade stillere Sch. kommen hier zu Wort.



Materialien Plakat, evtl. auch Pinnwand o. Flipchart, Stifte

α k. A.

Literatur

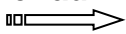


Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
✘	✘	✘	✘	✘	✘		

Szenario-Methode

Ziel In einem Szenario wird ein allgemeines Problem in einem konkreten Fall geschildert, das unter einer bestimmten Fragestellung bearbeitet werden soll. Die Bearbeitung wird in Form einer Gruppendiskussion durchgeführt. Die Gruppe soll nach der vereinbarten Zeit die Antworten auf die Fragen abliefern und übe ihre Überlegungen und Begründungen informieren. Im Plenum werden die Antworten verglichen.

Verlauf



- Aufteilen der Sch. in Kleingruppen (5-8 Personen)
- Vorlesen und Verteilen der Szenarios
- Vorlesen und Verteilen der Fragestellung
- Gruppenarbeit, die Gruppe soll zu einem Ergebnis kommen.

Beispiel: Szenario zu Ausbildung und Beruf

Eine junge Frau entschließt sich nach Abschluss der Realschule, eine Ausbildung als Maskenbildnerin anzustreben, da sie hierzu eine besondere Neigung empfindet und sich talentiert fühlt. Alle Bekannten und Freunde, auch die Berufsberaterin des Arbeitsamtes, raten ihr aber von diesem Vorhaben ab, da äußerst schlechte Berufsaussichten bestünden. Sie solle lieber einen zukunftssicheren Beruf erlernen, zumal ihre Noten auch das Überwecheln in eine Fachoberschule zulassen. Ihre Eltern wollen sie von der Maskenbildnerinnenausbildung abhalten und weigern sich, sie finanziell zu unterstützen. Die junge Frau sieht sich vor die Entscheidung gestellt: Berufliche Sicherheit oder Verwirklichung persönlicher Vorlieben, möglicherweise verbunden mit Opfern.

Fragen:

Wie würdest du dich in einem solchen Fall entscheiden, was würdest du der jungen Frau raten?

An wen würdest du dich um Rat wenden?

Kannst du dir eine Situation vorstellen, in der die junge Frau gar nicht erst in die oben beschriebenen Schwierigkeiten gekommen wäre? Wie müsste die aussehen?

Kommentar Diese Methode ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit einem Thema sowie das Formulieren eigener Ansichten. Sie erfordert gleichzeitig eine Begründung der Meinung sowie das Eingehen auf die Argumente der anderen.



Materialien Szenario als AB, evtl. Wandzeitung für die Gruppenpräsentation

α

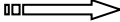
Literatur Albers/Broux: Zukunftswerkstatt und Szenariotechnik. Weinheim u. Basel 1999.
Gugel: Praxis politischer Bildungsarbeit. Tübingen 1999



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
					*		

Telegramm

Ziel Auswerten und Reflektieren

Verlauf  Die Teilnehmer werden gebeten, am Ende eines Seminars/einer U.einheit ein fiktives Telegramm von 11 Wörtern (Zahl ist natürlich variabel.) an eine ihnen bekannte Person zu verfassen (Möglichkeiten siehe oben: Na, wie war's?). Die Telegramme können vorgelesen oder auch noch weiter ausgewertet werden.

Bsp.:

Zweifel verschwunden STOP Verfahren eingängig STOP Modell tatsächlich praktikabel STOP will Wissen noch ausbauen STOP Offene Runde STOP freudiges Arbeiten STOP durchdachte Struktur STOP eifriges Erproben STOP differenzierte Erfahrung STOP Mut STOP

Kommentar Auch hier können durch Leitfragen verschiedene Aspekte, die das Telegramm enthalten soll, vorgegeben werden.



Materialien Papier und Stifte

α

Literatur Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 2000.

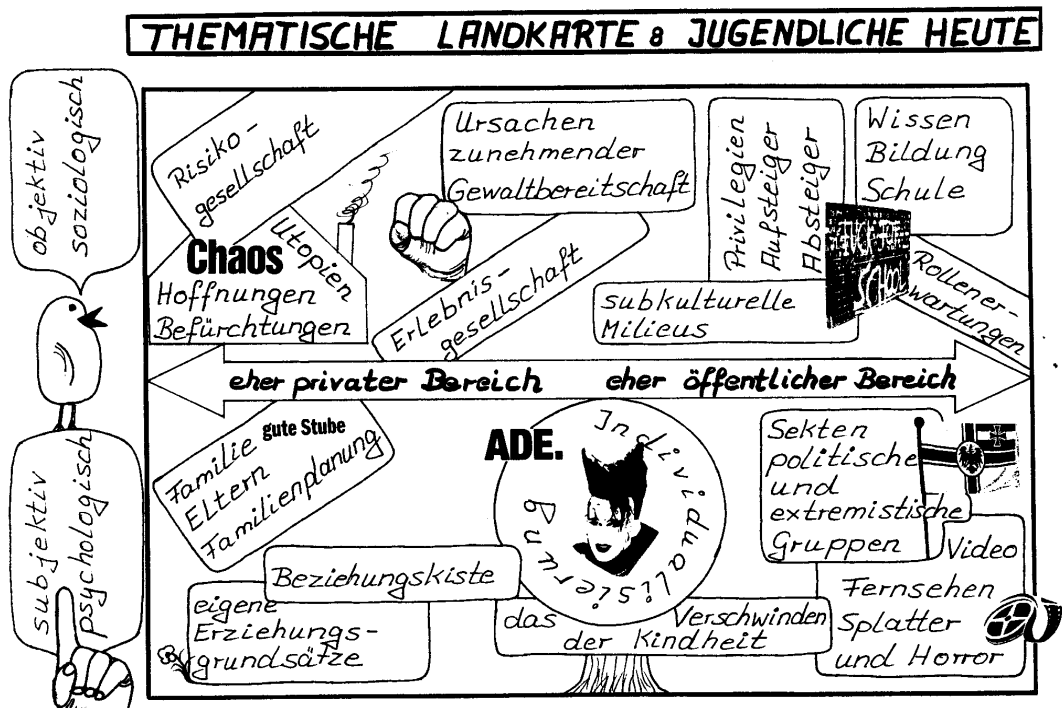


Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
*	*						

Thematische Landkarte

Ziel Ausbreiten von verschiedenen Arbeitsangeboten zu einem Thema in optisch ansprechender und übersichtlicher Form; die Sch. planen und organisieren das Lernen selbstständig.

Verlauf Die Thematische Landkarte muss von der Lehrkraft in überlegten Detailschritten aufgebaut und komponiert werden. Die verschiedenen Sachaspekte, die der neue Stoff „hergibt“ müssen in Stichworten festgehalten und in optisch ansprechender, origineller Form auf einem Blatt Papier oder einer Wandzeitung fixiert werden. Die Sch. bilden dann zu den einzelnen Themen Arbeitsgruppen und erschließen sich das Thema selbstständig.



Kommentar Die Methode ist nur dort einsetzbar, wo das Thema mehrere gleichrangige Aspekte aufweist, die deutlich voneinander unterschieden und parallel bearbeitet werden können. Falls es einige Details gibt, deren Kenntnis Voraussetzung für die Bearbeitung aller anderen Aspekte ist, kann man auf der Landkarte einen Pflichtbereich abgrenzen, den alle bearbeiten müssen.

Materialien
α Thematische Landkarte als Kopie oder Wandzeitung

Greving/Paradies: Unterrichts-Einstiege. Berlin: Cornelsen 1996.



Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
	x			x		x	x

Literatur



TZI-Regeln (nach R. Cohn)

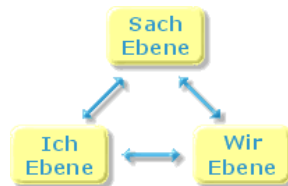
Ziel Regeln und Richtlinien für die Gruppeninteraktion vereinbaren / einhalten

Verlauf

Jede Gruppeninteraktion enthält drei Faktoren, die man sich bildlich als Eckpunkte eines Dreiecks vorstellen könnte:

1. Das *Ich*, die Persönlichkeit;
2. Das *Wir*, die Gruppe;
3. Das *Es*, das Thema.

Dieses Dreieck ist eingebettet in eine Kugel, die die Umgebung darstellt, in welcher sich die interaktionelle Gruppe trifft. Diese Umgebung besteht aus Zeit, Ort, und deren historischen, sozialen und teleologischen Gegebenheiten.



Regeln:

- Versuche, in dieser Sitzung das zu geben und zu empfangen, was du selbst geben und empfangen möchtest. (Diese Richtlinie schließt alle folgenden, die nur zu größerer Verdeutlichung gegeben werden, ein.)
- Sei dein eigener Chairman und bestimme, wann du reden oder schweigen willst und was du sagst.
- Es darf nie mehr als einer auf einmal reden. Wenn mehrere Personen auf einmal sprechen wollen, muss eine Lösung für diese Situation gefunden werden.
- Unterbrich das Gespräch, wenn du nicht wirklich teilnehmen kannst, z.B. wenn du gelangweilt, ärgerlich oder aus einem anderen Grund unkonzentriert bist. (Ein »Abwesender« verliert nicht nur die Möglichkeit der Selbsterfüllung der Gruppe, sondern bedeutet auch einen Verlust für die ganze Gruppe. Wenn eine solche Störung behoben ist, wird das unterbrochene Gespräch entweder wieder aufgenommen werden oder einem momentan wichtigeren Platz machen.)
- Sprich nicht per »man« sondern per »ich«. (Ich kann nie wirklich für einen anderen sprechen. Das »man« oder »wir« in der persönlichen Rede ist fast immer ein Sich-Verstecken vor der individuellen Verantwortung.)
- Es ist beinahe immer besser, eine persönliche Aussage zu machen, als eine Frage an andere zu stellen. (Meine Äußerung ist ein persönliches Bekenntnis, das andere Teilnehmer zu eigenen Aussagen anregt; viele Fragen sind unecht; sie stellen indirekt Ansprüche an den anderen und vermeiden eine persönliche Aussage.)
- Beobachte Signale aus deiner Körpersphäre und beachte Signale dieser Art bei den anderen Teilnehmern. (Diese Regel ist ein Gegengewicht gegen die kulturell bedingte Vernachlässigung unserer Körper- und Gefühlswahrnehmung.)

Kommentar



Materialien

Die thematische interaktionelle Gruppe versucht die Dreiheit von Ich-Wir-Es in dynamischer Balance zu halten. In der Praxis werden den Teilnehmern technische Regeln gegeben, die zugleich die jeweilige Arbeit und das Streben nach dem Bewusstsein von Autonomie und zwischenmenschlicher Verbundenheit fördern sollen

α

Literatur

Keine, evtl. Plakate mit den Regeln

Cohn: Von der Psychoanalyse zur themenzentrierten Interaktion: Von der Behandlung einzelner zu einer Pädagogik für alle. Stuttgart: 1991.

http://leguan.emp.paed.uni-muenchen.de/strategien/lernen_in_gruppen.html



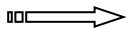
Informieren	Planen	Entscheiden	Ausführen	Kontrollieren	Auswerten	Präs.	HP
x	x	x	x	x	x	x	x

Zukunftswerkstatt

Ziel

Die Methode "Zukunftswerkstatt" geht davon aus, dass die Menschen über häufig ungenutzte kreative Fähigkeiten sowie Problemlösungspotenziale verfügen, die aktiviert werden können. Mit Hilfe der Methode werden diese Ressourcen mit dem Ziel mobilisiert, Perspektiven für die individuelle und/oder gemeinsame Zukunft zu entwickeln und konkrete Schritte zur Erreichung dieser Ziele zu planen.

Verlauf



1. Vorbereitungsphase
Die Lehrkraft kündigt das Thema an oder es wird von den Sch. gemeinsam gesucht. Die Lehrkraft führt in die Arbeitsweise ein.

2. Kritikphase

Die Sch. machen eine Kritiksammlung, die auf Karten / Blättern auf einer Wandzeitung festgehalten wird. Es folgt die Systematisierung und Bewertung. Kritikpunkte werden zu übergeordneten Problembereichen zusammengefasst. Die Bewertung der Problembereiche erfolgt durch die Gruppe. Die Gewichtung geschieht durch ein Punktsystem. Es werden thematische Schwerpunkte gebildet. Problemkreise werden genannt, die vorab nicht diskutiert werden sollen. Die Gruppen bilden sich.

Regeln:
Diskussionsverzicht
Kritik üben in Stichworten
Deutliche Visualisierung aller Äußerungen

3. Phantasiephase

Kritikpunkte werden positiv umformuliert. Es folgt ein Brainstorming. Daran schließt sich die Systematisierung und Bewertung an. Es folgt die Ausarbeitung und Konkretisierung eines utopischen Entwurfs.

Regeln: Keine Kritik am vorgebrachten, freien Gedankenspiel, freie Wahl der Präsentation

4. Verwirklichungsphase

Die utopischen Entwürfe werden kritisch auf ihre Realisierbarkeit geprüft. Durchsetzungsstrategien werden entwickelt. Es wird ein gemeinsames Projekt oder eine gemeinsame Aktion geplant.

Regeln: Konkret werden, Schritte zur Realisierung aufzeigen, Zeitplan aufstellen, den eigenen Beitrag zur Zielverwirklichung aufzeigen.

5. Nachbereitungsphase

Es wird ein Gesamtprotokoll der Werkstatt angefertigt. Die Ergebnisse werden verbreitet. Ein Projekt sollte verwirklicht werden.

Kommentar



Die Zukunftswerkstatt hat wahrscheinlich zwei schwierige Stellen: Zum einen braucht sie viel Zeit, d. h. mehr Zeit als normalerweise an einem Schultag vorhanden ist. Zum anderen muss unbedingt in irgendeiner Form eine Verwirklichung der Zukunftsideen erfolgen. Die Durchführung sollte so einfach wie möglich und ohne großen Aufwand erfolgen. Die Lehrkraft hat als wichtigste Aufgabe darauf zu achten, dass am Thema gearbeitet wird und möglichst viele, wenn nicht alle Äußerungen dokumentiert werden. Das macht die Moderation nicht leicht. Die LK sollte sich deshalb in allen Phasen vorher und während der Durchführung folgende Fragen beantworten:

Was soll in der Phase erreicht werden?
Wie soll das Ziel erreicht werden?
Wer leitet die einzelnen Teile der Phase ein?

Materialien

Alle üblichen Materialien, die zur Visualisierung notwendig sind.

α

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung (Hrsg.): Methodensammlung. Soest 2000.
Stiftung Verbraucherinstitut (Hrsg.): Lernwerkstatt Ernährung. Berlin 1999



Literatur