



MÜNCHNER METHODENKASTEN

MEYER, BARBARA E.;ANTOSCH-BARDOHN, J.;BECKMANN, M.;BEEGE,
B.;FRAUER, C.;HENDRICH, A.;HÜBNER, C.;PRIMUS, N. (2007)

1. Grundlagen

1.1. Das AVIVA-Schema

Eine Möglichkeit des sinnvollen Aufbaus einer Lehreinheit ist das aus der Schweizer Unterrichtsforschung stammende AVIVA Schema. Es ist lernpsychologisch gut begründet und nimmt unserer Ansicht nach die Ideen der meisten anderen Schemata auf. Es fehlt unserer Ansicht nach lediglich ein Aspekt, der in den einzelnen Lehreinheiten eine unterschiedlich starke Rolle spielt, nämlich eine gute Lernatmosphäre zu erzeugen. Wenn dieser Aspekt nicht bedacht wird, "funktionieren" die anderen Phasen weniger gut, weshalb wir "Lernatmosphäre schaffen" als eigene Phase hinzugefügt haben. In allen Phasen kann jeweils direkt instruiert oder aber selbstgesteuert gelernt werden (vgl. Staedli et al 2010):

AVIVA+		
Phasen	Instruktion: "Direktes Vorgehen"	Selbstgesteuertes Lernen: "Indirektes Vorgehen"
+ Lehr- Lernatmosphäre schaffen	Trainer/in zeigt sich offen, verlässlich, humorvoll, betont Gemeinsamkeiten mit und unter Lernenden.	Lernende lernen sich gegenseitig kennen, tauschen sich über Inhalte aus, arbeiten zusammen und gewinnen Vertrauen zueinander.
A Ausrichten	Lernziele und Programm werden bekanntgegeben.	Die Situation, das Problem wird vorgestellt; die Lernenden bestimmen Ziele und Vorgehen weitgehend selbst.
V Vorwissen aktivieren	Die Lernenden aktivieren ihr Vorwissen unter Anleitung und strukturiert durch die Methoden der Lehrperson.	Die Lernenden aktivieren ihr Vorwissen selbstständig.
I Informieren	Ressourcen werden gemeinsam entwickelt oder erweitert, die Lehrperson gibt dabei den Weg vor.	Die Lernenden bestimmen selbst, welche Ressourcen sie sich noch aneignen müssen, und bestimmen, wie sie konkret vorgehen wollen.
V Verarbeiten	Die Lernenden gehen aktiv mit den vorgegebenen Ressourcen um: verarbeiten, vertiefen, üben,	Die Lernenden gehen aktiv mit den neuen Ressourcen: verarbeiten, vertiefen, üben, anwenden,

	anwenden, konsolidieren.	diskutieren.
A Auswerten	Ziele, Vorgehen und Lernerfolg werden überprüft.	Ziele, Vorgehen und Lernerfolg werden überprüft.

1.2. Sozialformen

Die Art der Kooperation von Lehrenden und Lernenden in Veranstaltungen wird auch als Arbeit in einer bestimmten „Sozialform“ bezeichnet. Diese Sozialformen sind:

Einzelarbeit	Die Lernenden beschäftigen sich einzeln mit einem bestimmten Lerninhalt
Partner-/ Gruppenarbeit	Die Lernenden arbeiten paarweise oder in kleinen Gruppen an einer gestellten Aufgabe
Plenum interaktiv	Der/die Lehrende interagiert mit der Gruppe (dialogische Situation)
Plenum frontal	- Der/die Lehrende doziert (monologische Situation)

2. Der Münchner Methodenkasten

Es existiert eine nahezu unendlich große Menge an Methoden. Um zu ergründen, welche Methoden Sie zu Ihrem Ziel führen, können Sie diese nach ihrer Anwendungsmöglichkeit strukturieren. Das Team von Sprachraum systematisierte daher einen Baukasten, den "Münchner Methodenkasten", in welchem die Methoden geordnet sind. Die beiden ordnenden Dimensionen sind einerseits das AVIVA-Schema (Städli et. al. 2010) ergänzt um Aspekte der Lernatmosphäre und andererseits die Sozialformen.

Aus dem „Münchner Methodenkasten“ können also für den Ablauf eines Seminars chronologisch Arbeitstechniken entnommen werden, die den unterschiedlichen "AVIVA+"-Zielen dienen. Um die Seminareinheit abwechslungsreich und möglichst interaktiv zu gestalten, kann dabei zwischen den verschiedenen Sozialformen abgewechselt werden. Eine ausführliche theoretische Fundierung des Münchner Methodenkastens haben wir in Meyer/Antosch-Bardohn/Beege/Frauer (2014) veröffentlicht.

Anmerkungen zum nun folgenden Münchner Methodenkasten



Bei jeder Methode ist es sinnvoll vorher darüber nachzudenken, ob die Ergebnisse schriftlich fixiert werden sollen. Oft unterstützt dies den Reflexionsprozess bzw. erleichtert die darauf folgenden Arbeiten.

Die Methoden sind auch kombinierbar.

Methoden in grün hinterlegten Kästen sind auch für große Gruppen 40+ geeignet.

Aufgrund des knappen Platzes wurden folgende Abkürzungen verwendet:

L steht für Lehrende/Lernbegleiter/Lehrer_innen

S steht für Schulungsteilnehmer, Studierende, Schüler_innen

G steht Gruppe/Plenum

2.1. Darstellung des Münchner Methodenkastens

PHASEN UND ZIELE		SOZIALFORMEN			
AVIVA +	Kategorien	Einzelarbeit	Partner-/Gruppenarbeit	Plenum interaktiv	Plenum frontal
+ (Lern-) Atmosphäre gestalten	Kennenlernen	S stellen sich mithilfe von vorgegebenen Fragen vor	Interview zwischen zwei S. Danach stellt eine Person die andere vor	(03) Blitzlicht	L erzählt über sich
		S stellen eine wahre und eine gelogene Aussage über sich vor. Alle raten was gelogen war	Fragen werden so formuliert, dass sie durch den Standpunkt der S. auf einer am Boden gedachten Skala beantwortet werden. Nahe beieinander stehende S unterhalten sich über ihre "Antwort"	Netzwerkübung: Plakat, auf dem S ihre jeweiligen Gemeinsamkeiten durch Symbole und Verbindungen veranschaulichen S schreiben 2 Kärtchen: Auf gelb eine Frage, auf grün ihre Namen. L lost, wer welche Frage beantwortet	L stellt die einzelnen Mitglieder der Gruppe vor
	Gruppengefühl stärken	S resümieren, was sie an der Gruppe mögen.	S bilden feste Lerntandems oder -gruppen	Bodenaufstellung	
				Netzwerkübung Gemeinsame Unternehmungen	
	Auflockerung	Thematisch passende Kreuzworträtsel/ Fehlersuchrätsel	Pantomime Reaktionsspiele zu zweit	"Ich packe meinen Koffer und nehme mit..."	PowerPoint-Karaoke
					L lässt humoristisches einfließen (Videos, Karikaturen, Anekdoten)

Methoden in grün hinterlegten Kästen sind auch für große Gruppen 40+ geeignet. Nummerierte Methoden werden im Anschluss näher erläutert.

AVIVA +	Kategorien	Einzelarbeit	Partner-/Gruppenarbeit	Plenum interaktiv	Plenum frontal
A Ausrichten	Auf Thema einstimmen/ Sensibilisieren	(17) Vorher-Fragen	(09) Murmelgruppe: Erfahrungen zu dem Thema?		Fall oder Problem vorstellen
	Über Ziele/Ablauf informieren			(03) Blitzlicht als Erwartungsabfrage	Ziele und Ablauf vorstellen
V Vorwissen aktivieren	Vorwissen erfragen	S füllen Fragebogen aus	(06) Kaffeehaus	(07) Kartenabfrage (18) Zurufliste	L spekuliert laut darüber, was die S vermutlich schon zum Thema wissen.
		S erstellen MindMap zu bisherigem Wissen	(09) Murmelgruppe	(05) Interaktive MindMap	
	Inhalte, auf die aufgebaut wird, wiederholen	S beantworten im Stillen Wiederholungsfragen. Anschließend besprechen	Eine Gruppe stellt Inhalte d. letzten Lerneinheit vor	Glückstopf: S ziehen Zettel mit Fragen und beantworten diese. Im Topf sind auch „Glückslose“ ohne Fragen.	Rückschau durch L
			Je zwei S interviewen sich zum Inhalt der letzten Einheit	Wissenswettbewerb in Teams	

Methoden in grün hinterlegten Kästen sind auch für große Gruppen 40+ geeignet. Nummerierte Methoden werden im Anschluss näher erläutert.

AVIVA +	Kategorien	Einzelarbeit	Partner-/Gruppenarbeit	Plenum interaktiv	Plenum frontal	
I Informieren/ Konstruieren	Wissen darstellen	Text zum Lesen austeilen	Text austeilen, Partner erklären sich Inhalte gegenseitig	Interaktiver Dialog	Vortrag	
		Halbfertige Arbeitsblätter austeilen, S ergänzen im Prozess fehlende Informationen	Zirkeltraining: S erarbeiten an verschiedenen Stationen Inhalte selbständig	Experteninterview	(16) Vernissage	
				"Info-Kiosk": 3-4 Unterthemen werden an je einem Tisch besprochen; S können sich frei bewegen	Inhalte an passendem Anschauungsobjekt erklären	
	Wissen konstruieren				(12) Sandwich-Methode	
		Recherchieren lassen	(13) Snowballing	(16) Vernissage		Kognitive Modellierung
			(14) Think-Pair-Share	(08) Kugellager		

Methoden in grün hinterlegten Kästen sind auch für große Gruppen 40+ geeignet. Nummerierte Methoden werden im Anschluss näher erläutert.

AVIVA +	Kategorien	Einzelarbeit	Partner-/Gruppenarbeit	Plenum interaktiv	Plenum frontal
V Verarbeiten	Wissen anwenden	Arbeitsauftrag z.B. Fall mithilfe von Theorie lösen	(15) Übungsmaschine	(04) (Fishbowl- oder Podiums-) Diskussion	Präsentation von Anwendungsfällen: Was kann mit den gelernten Inhalten geschehen?
			(14) Think-Pair-Share	Transferfragen stellen	
		Zirkeltraining: S üben / wiederholen in Kleingruppen an verschiedenen Stationen das erlernte Wissen	(08) Kugellager		
	Wissen analysieren	S überprüfen recherchierte Informationen auf ihre Qualität hin	(13) Snowballing	(07) Kartenabfrage	L stellt wesentlichste Inhalte in verschiedenen Kontexten & Perspektiven dar
			(14) Think-Pair-Share	(06) Kaffeehaus	
	Wissen bewerten	(10) One-Minute-Paper		Fehlersuche: S korrigieren falsche Darstellung	Präsentation v. Gegenpositionen
		(02) Basale Botschaft			
	Aufbauend neues Wissen kreieren	Nach Theoriekritik versuchen S, treffendere Theorien zu entwerfen	(14) Think-Pair-Share	Gemeinsam nach Theoriekritik bessere Theorien erstellen	
			(13) Snowballing	(08) Kugellager	

Methoden in grün hinterlegten Kästen sind auch für große Gruppen 40+ geeignet. Nummerierte Methoden werden im Anschluss näher erläutert.

AVIVA +	Kategorien	Einzelarbeit	Partner-/Gruppenarbeit	Plenum interaktiv	Plenum frontal
A Auswerten	Wissen abfragen	Prüfung	(15) Übungsmaschine	(05) Interaktive Mindmap	
		Referate		Glückstopf	
	Lernprozess reflektieren	Lerntagebuch führen	Gegenseitige Interviews zum Lernprozess	(01) 6-Hüte Technik	L stellt typische Fehler vor, die den S im Lernprozess passiert sind
				Lerngruppen bilden	
			(17) Vorherfragen aufgreifen		
	Feedback einholen	(10) One-Minute-Paper	Fragen werden auf große Papiere geschrieben und im Raum verteilt, Gruppen von S besprechen und beantworten die Fragen darauf jeweils schriftlich	(03) Blitzlicht	
		(02) Basale Botschaft		L stellt als "Reporter" Fragen an die S.	
(11) Punktabfrage		Fragen werden so formuliert, dass sie durch den Standpunkt der S. auf einer am Boden gedachten Skala beantwortet werden			
	S füllen einen Fragebogen/ Evaluationsbogen aus		L macht mehrere Aussagen. Die S drücken ihre Zustimmung durch die Anzahl der hochgehobenen Finger aus.		

Methoden in grün hinterlegten Kästen sind auch für große Gruppen 40+ geeignet. Nummerierte Methoden werden im Anschluss näher erläutert.

2.2. Interaktive Lehr-/Lernmethoden näher erläutert

Die Methoden sind alphabetisch aufgeführt. Noch ausführlichere Beschreibungen finden Sie in unserem Projekt, der App "MobiDics" (Informationen siehe nächster Gliederungspunkt).

01 Die 6-Hüte-Technik

S diskutieren unter bestimmten Rollen:

Weißer Hut	=	sachliche Perspektive
Roter Hut	=	emotionale Perspektive
Gelber Hut	=	positive Perspektive
Schwarzer Hut	=	negative Perspektive
grüner Hut	=	Alternativen überlegen
blauer Hut	=	schlussfolgernde Perspektive

02 Basale Botschaft

S werden gebeten am Ende einer Seminarstunde eine zentrale Botschaft zu formulieren, die L Ihrer Ansicht nach vermitteln wollten. Einerseits rekapitulieren die S den Stoff, andererseits erhalten L Feedback und können ggf. Ergänzungen machen.

03 Blitzlicht

Jede_r S gibt zu einer Fragestellung ein kurzes Statement ab, das nicht bewertet wird. So erhält jeder gleichberechtigt die Gelegenheit seinen Beitrag zu kommunizieren und ein schnelles Gruppenmeinungsbild wird eingeholt.

04 Diskussionsformen: Fish-Bowl und Podiumsdiskussion

Fish-Bowl ist eine strukturierte Diskussion für ein größeres Plenum. Eine kleine Gruppe aus 4-6 Personen diskutiert im Innenkreis sitzend. Die übrigen S hören im Außenkreis stehend zu. Ein Stuhl im Innenkreis bleibt frei. Jeder S aus dem Außenkreis darf sich setzen und kann mitdiskutieren. Dafür muss ein Anderer aus dem Innenkreis in den Außenkreis.

Bei der Podiumsdiskussion diskutieren 6-8 S stellvertretend für alle kontrovers. Am Ende jeder Diskussion fasst der oder die L die wichtigsten Punkte zusammen.

05 Interaktive MindMap

Ziel der interaktiven MindMap ist zu einem Thema Ideen, Meinungen, Vorerfahrungen etc. zu sammeln. Der oder die L schreibt einen Begriff in die Mitte an die Tafel, die S nennen per Zuruf dazugehörige Wörter, die L mindmap-artig hinzufügt. So wird auf ein Thema eingestimmt, Vorwissen abgefragt, an Vorwissen angeknüpft und gleichzeitig assoziatives Denken geübt. Gegen Ende kann der oder die L das MindMap mit fehlenden Inhalten anreichern.

06 Kaffeehaus

Diese Methode ermöglicht einen informellen Informationsaustausch. An jedem der drei bis vier Tische werden zu einem gemeinsamen Thema Aspekte gesammelt, diskutiert und frei dokumentiert. Nach fünf Minuten wechseln die S den Tisch und knüpfen an den bereits festgehaltenen Dokumentationen der anderen Gruppen an. Nur ein Teilnehmer pro Tisch bleibt sitzen und erklärt den „Neuankömmlingen“ die bisherigen Ergebnisse.

07 Kartenabfrage und Clustern

Die Pinnwand wird mit einem Thema oder einer Fragestellung versehen. Die S überlegen sich dazu möglichst viele Ideen und notieren einen Aspekt pro Karte. S und/oder L heften die Karten an das Board. Anschließend erfolgt eine Aussprache unklarer Formulierungen (Homogenisierung). Die Karten können dann im Gruppenprozess geclustert (meist sehr zeitaufwendig!) und eventuell per Punktabfrage bewertet werden.

Vorteile der Kartenabfrage:

- Es gehen keine Ideen / Gedanken verloren
- Wenig gegenseitige Beeinflussung, jeder schreibt für sich und Meinungsführerschaft wird minimiert
- Den S bleibt Zeit zum Überlegen
- Häufungen werden durch Mehrfachnennungen sichtbar => was ist wichtig?

08 Kugellager

- Ein großes Thema wird in vier Unterthemen zerlegt. Die Teilnehmer sitzen sich in einem äußeren und einem inneren Stuhlkreis gegenüber. Die Studenten im inneren Stuhlkreis sind die „Experten“ für je ein Unterthema. Sie sammeln mit ihrem Gegenüber ca. 3-5 Minuten alles zu einem Themenaspekt und dokumentieren die Informationen. Die Studenten im äußeren Stuhlkreis rotieren nach Ablauf der Zeit eine Runde und tauschen sich mit den verschiedenen Experten aus.
- Mit dem Kugellager wird ein intensiver Wissenstransfer unter den Teilnehmern betrieben. Die Methode erzeugt Generalisten (äußerer Kreis) und Experten (innerer Kreis). Ergebnisse aus dem Kugellager können Ausgangspunkt für weitere Arbeitsschritte sein.
- Bei einem größeren Kugellager muss der Außenkreis nicht vollständig rotieren. Die Experten können auf OHP-Folien schreiben, dann können die Ergebnisse sofort präsentiert werden.

(Informieren – Plenum interaktiv)

09 Murmelgruppe

Der oder die L stellt eine These oder Leitfrage an das Plenum. Diese Frage wird in Zweiergruppen mit dem direkten Nachbarn kurz diskutiert. Durch die Aufforderung werden die S aktiviert, ihre Einstellung ist offener und kommunikationsbereiter. Die Bereitschaft vor dem versammelten Plenum eine Frage zu beantworten oder sich an einer Diskussion zu beteiligen, steigt.

Die Murmelgruppe kann man vielen anderen Methoden vorschalten.

10 One-Minute-Paper

Die S beantworten auf ein Blatt Papier Fragen wie z.B. „Was nehme ich heute als wichtigste Erkenntnis mit?“ oder „Was habe ich heute nicht verstanden?“. Die Zettel werden bei größeren Gruppen in eine Box am Ausgang geworfen. Der oder die L erhält dadurch eine Rückmeldung und kann zu Beginn der nächsten Veranstaltung ggf. Wissenslücken auffüllen.

11 Punktabfrage

Auf einem vorgegebenen Raster darf jede_r S eine festgesetzte Anzahl von Punkten für die persönlichen Favoriten kleben. So wird eine Gewichtung sichtbar und damit eine Entscheidung im Sinne der Gruppe möglich. Wichtig: Gleichzeitig punkten lassen um eine Meinungsbeeinflussung zu verringern.

12 Sandwich-Methode

Prinzip: Boden, Belag, Deckel.

- 1) Boden: In Einzelarbeit oder Murmelgruppen nachdenken, wie ein bestimmtes Problem gelöst werden könnte.
- 2) Belag: Der oder die L gibt Theorie-Input.
- 3) Deckel: Die S wenden das soeben erworbene Wissen an und lösen die Aufgabe.

13 Snowballing

Problemstellung oder unterschiedliche Lerntexte austeilen und in Zweiergruppen bearbeiten lassen. Dann die Zweiergruppen zu einer Vierergruppe zusammenfügen und gegenseitigen Austausch ermöglichen. Anschließend erfolgt Präsentation der Ergebnisse im Plenum oder ein interaktiver Dialog mit dem oder der L.

14 Think – Pair - Share

Diese Methode läuft in drei Phasen ab:

- 1) Think: S sollen im Stillen über bestimmte Frage nachdenken.
- 2) Pair: S diskutieren paarweise über ihre Antworten.
- 3) Share: Zwei Paare tauschen sich gegenseitig aus. Von Vorteil ist es, wenn die Paarmitglieder dabei die Lösung des jeweils anderen Paarmitgliedes vorstellen.

Dabei merken sie, ob sie sich richtig verstanden haben.

15 Übungsmaschine

Die Teilnehmenden sitzen sich paarweise gegenüber und üben oder fragen sich gegenseitig Fakten ab oder lösen Aufgaben. Nach 2-3 Minuten rückt jeder einen Stuhl nach rechts.

16 Vernissage

Visualisierte Vortragsinhalte werden auf Postern o.Ä. an verschiedenen Stellen des Raumes platziert. Der Vortragende geht mit den Zuhörern „im Wissen herum.“

Variation: die Poster sind nur mit Überschriften versehen. Jede_r S darf frei umherlaufen und seine Gedanken und Ideen auf die Poster schreiben. Anschließend fasst der oder die L die wichtigsten Punkte zusammen.

17 Vorher-Fragen

L teilt zu Beginn einer Lehreinheit Fragen aus, die darin beantwortet werden sollen. Die S können diese zunächst für sich allein beantworten und sich anschließend in Murmelgruppen austauschen. Dann wird im Plenum darüber gesprochen. Alternative: S schreiben vorab Fragen auf, die sie am Ende gerne beantworten können möchten.

Vorteil: Die Teilnehmer sind angeleitet im Vortrag auf etwas Bestimmtes zu achten und verarbeiten es anschließend einmal mit einem Partner und ein zweites Mal im Plenum => dreimalige Verarbeitung bedeutet hohe Dauerspeicherwahrscheinlichkeit!

18 Zuruf-Liste

Die S antworten per Zuruf auf eine Fragestellung. Alle Ideen werden auf dem Flipchart notiert. Anschließend können die Zurufe als Poster visualisiert werden.

2.3. Digitale Umsetzung

Der Münchner Methodenkasten ist Ausgangspunkt unserer App "MobiDics" (Mobile Didactics), die wir u.a. in Zusammenarbeit mit der TU München entwickelt haben (Kranz et. al. 2013) - mehr Informationen unter www.mobidics.org.

MobiDics ist eine "Didaktik-Toolbox für die Hosentasche", die Lehrende bei der Vorbereitung, Strukturierung und Durchführung von Lehrveranstaltungen unterstützen soll. Verfügbar als Android-App oder als Web-Plattform, enthält MobiDics ein Repertoire an zahlreichen hochschuldidaktischen Lehr-/Lernmethoden. Durch die Einstellung expliziter Suchkriterien (Gruppengröße, verfügbare Zeit, vorhandene Materialien etc.), können Lehrende schnell und einfach eine Methode für einen spezifischen Kurs herausfiltern. Kurz vor dem Kurs kann nochmals überprüft werden, welches Material



benötigt wird, oder wie eine Methode abläuft. Bei Interesse lassen wir euch für die App freischalten.

LITERATURVERZEICHNIS

Meyer, B.E./ Antosch-Bardohn, J./ Beege, B./ Frauer, C. (2014). Neue Systematisierung von Lehr-/Lernmethoden in der Hochschullehre. In Das Hochschulwesen.

Städeli, C.; Grassi, A.; Rhiner, K.; Obrist, W. (2010): Kompetenzorientiert unterrichten. Das AVIVA-Modell. 1. Aufl. Bern: hep.

KONTAKT

Sprachraum eG

Admiralbogen 102

80939 München

kontakt@sprachraum.org

www.sprachraum.org