

Methodenskript



Unterrichtsmethoden

Methodenbeschreibungen

Referat



Vortrag. Der Kursleiter erklärt oder spricht über ein Thema. Die Teilnehmer werden nicht mit einbezogen.

Vorteile:

Geeignet, wenn kein oder wenig Vorwissen da ist.

Nachteile:

Die Teilnehmer sind nicht aktiv und somit auch nicht aktiv im Lernen. Das Referat sollte im Unterricht nicht länger als 30 Min. dauern.

Bemerkungen:

Mit Visualisierungen fällt es den Teilnehmern leichter sich das Gehörte zu merken.

Einzelarbeit



Jeder Teilnehmer erarbeitet selber ein Thema.

Vorteile:

Jeder kann sich selbständig in ein Thema vertiefen.

Nachteile:

Bemerkungen:

Zeitbegrenzung bekannt geben.

Gruppenarbeit



Eine Gruppe bearbeitet selbstständig eine klar umschriebene Aufgabe (erarbeiten, üben).

Vorteile:

Beliebte Form des aktiven Lernens.

Nachteile:

Bemerkungen:

Wichtig: Gruppenarbeiten müssen in der Klasse ausgewertet werden.

Sortieraufgabe



Die Teilnehmer sortieren Karten nach einer vorgegebenen Struktur.

Vorteile:	Nachteile:
Überprüfen von Wissen (Vorwissen oder Wissensüberprüfung).	Vorbereitung, kann je nach Schlagwortauswahl schwierig sein.
Bemerkungen:	
Hauptthemen von den restlichen Inhalten farblich trennen (Übersicht).	

Diskussion



Die Diskussion ist eine freie, jedoch gelenkte Aussprache. Sie fördert die gedankliche Mitarbeit aller und vertieft das Verständnis.

Vorteile:	Nachteile:
Der Lehrende gibt das Thema bekannt und gliedert es. Jeder Teilnehmende soll seine Meinungsäußerung begründen.	Eine Diskussion erfordert viel Zeit und eine überlegte Gesprächsführung.
Bemerkungen:	
Kursleiter behält den roten Faden.	

Befindlichkeitsrunde



Jeder Teilnehmer äussert sich zu seinem Befinden.

Vorteile:	Nachteile:
Jeder kann sich äussern.	
Bemerkungen:	
Für die Befindlichkeitsrunden können verschiedene Hilfsmittel eingesetzt werden.	

Lehrgespräch



Das Lehrgespräch ist eine besprechende Ausbildungsmethode. Die Gesprächsführung liegt hauptsächlich beim Ausbilder. Der Gesprächsverlauf ist auf bestimmte Ergebnisse ausgerichtet.

Vorteile:

- Die Teilnehmer sind aktiv.
- Das Wissen wird mit einbezogen.
- Passive Teilnehmer werden mit einbezogen.

Nachteile:

- Folgende Schwierigkeiten können sich zeigen:
- Das Lehrgespräch entwickelt sich zum Referat.
 - Das Lehrgespräch entwickelt sich zu einer Diskussion, welche nicht mehr dem Thema entspricht.
 - Einzelne Teilnehmer reißen die Gesprächsführung an sich.
 - Der Ausbilder versäumt es, alle Teilnehmer gleichermassen in das Lehrgespräch mit einzubeziehen.

Bemerkungen:

Anspruchsvoller als ein Referat. Der Kursleiter muss auf die Antworten der Teilnehmer reagieren und ihnen helfen die Antwort zu finden – Eselsbrücken.

Brainstorming



- Fragestellung/Thema definieren (so konkret wie möglich).
- Spielregeln für Bearbeitung erklären.
- Gedanken frei äussern, egal wie ungewöhnlich sie erscheinen.
- Ideen/Gedanken werden nicht kritisiert oder diskutiert von anderen Teilnehmern.
- Ziel: möglichst viele Ideen sammeln.

Vorteile:

Geeignet zum Einstieg in ein Thema oder zur Ideensammlung.

Nachteile:

Beim Sammeln soll immer nur ein Teilnehmer sprechen – Disziplin.

Bemerkungen:

Teilnehmer können die Begriffe selber aufschreiben oder der Kursleiter kann dies übernehmen.

Stummes Gespräch



Die Teilnehmer äussern sich nur schriftlich zu einem Thema. Das zentrale Thema wird in die Mitte eines grossen Plakates geschrieben und die Teilnehmer unterhalten sich zu diesem Thema ohne zu sprechen.

Vorteile:

- Alle Teilnehmer können sich äussern.
- Disziplin wird geübt.

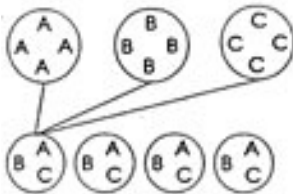
Nachteile:

Es braucht viel Platz.

Bemerkungen:

Der Kursleiter muss den Teilnehmern helfen, wenn sie nicht richtig ins Gespräch kommen.

Gruppenpuzzle



Die Klasse arbeitet in Gruppen.
Es gibt 3 Gruppenphasen:

1. **Stammgruppe**
2. **Expertengruppe**
II. Die Gruppenmitglieder trennen sich und versammeln sich in "Expertengruppen", d.h. jetzt wird in jeder Gruppe eine Aufgabe besprochen. Die Gruppenmitglieder tauschen ihre Lösungen aus und erwerben so "Expertenwissen" für diese Aufgabe.
3. **Stammgruppe**
Hier vermittelt jeder "Experte" den anderen Gruppenmitgliedern sein "Expertenwissen". Das Gruppenpuzzle kann auch bei II. begonnen werden (siehe Abbildung).

Vorteile:

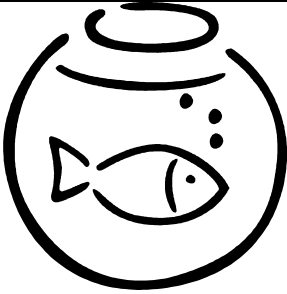
Gut geeignet für die Vermittlung umfangreicher Informationen, insbesondere dann, wenn sich ein Inhalts- oder Wissensgebiet in Teilgebiete oder Teilfragen aufteilen lässt.


Nachteile:

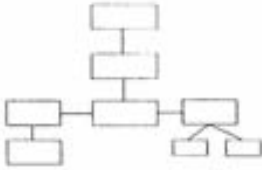
Die Themen für die Expertengruppe dürfen nicht zu schwierig sein. Gute Organisation der Gruppen, sonst gibt es ein Durcheinander.


Bemerkungen:


Geeignetes Mittel zur Gruppeneinteilung finden, z. B. Karten mit Farbe und Zahl, oder Karte mit Tier (Ligretto, Uno etc.)
Dies kann auch als Paarpuzzle eingesetzt werden. Die Stammgruppe besteht nur aus Paaren.

Aquarium	
	<p>Die Teilnehmer sitzen in zwei Bereichen: im kleineren "Innenbereich" sitzt die Demonstrations- bzw. Diskussionsgruppe, die stellvertretend für den grösseren "Aussenbereich" (das "Plenum") einen Sachverhalt bespricht oder vormacht. Im grösseren "Aussenbereich" sitzen die Beobachter und verfolgen den Verlauf der Diskussion. Die Plätze können getauscht werden.</p>
Vorteile:	Nachteile:
Günstig z.B. dann, wenn das Plenum zu gross für eine fruchtbare Arbeit oder Diskussion ist. Gut geeignet auch dann, wenn Meinungsgruppen ihre Argumente austauschen wollen bzw. sollen.	Es braucht diskussionswillige Teilnehmer.
Bemerkungen:	
Es braucht eine gute Fragestellung.	

Lerntempoduett	
	<p>Phase 1: Lernen in Einzelarbeit Wichtig ist in dieser Phase, dass jede Person <u>im eigenen Tempo</u> mit ihrem Text arbeiten kann.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lesen eines Textes A oder B. 2. Visualisieren der Inhalte auf einem Blatt. 3. Wer fertig ist, signalisiert dies durch Aufstehen. 4. Zwei Personen mit verschiedenen Texten bilden Paare. <p>Phase 2: Lernen im Expertenpaar Textinhalte anhand der Visualisierungen gegenseitig erklären.</p>
Vorteile:	Nachteile:
Jeder lernt in seinem Tempo, es gibt keinen Druck.	Der Kursleiter muss sich überlegen, was er mit den schnellen Paaren macht, da nicht alle gleichzeitig fertig sein werden.
Bemerkungen:	
Es braucht klare Anweisungen und eine gute Vorbereitung.	

Strukturlegetechnik	
	<p>Die zentralen Begriffe werden auf Kärtchen geschrieben. Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, die Kärtchen in eine Struktur zu legen, so dass zu erkennen ist, wie sie inhaltlich zusammen gehören. Die Aufgabe kann in Einzel-, Partner- oder Kleingruppenarbeit angegangen werden. Die gelegten Strukturen werden anschliessend (im Plenum) miteinander verglichen.</p>
Vorteile:	Nachteile:
Gut geeignet am Ende einer Lernsequenz zur gedanklichen Ordnung und Wiederholung. Möglich auch in der Einstiegsphase um den Zusammenhang der Lerninhalte zu verdeutlichen	Die Aufgabe kann anspruchsvoll sein.
Bemerkungen:	
Der Kursleiter gibt keine Struktur vor.	

Rollenspiel	
	<p>Im Rollenspiel werden alltägliche Erlebnisse, Probleme, Haltungen und Situationen spontan dargestellt.</p>
Vorteile:	Nachteile:
Das Rollenspiel wird vor allem zur Verhaltensschulung in Konfliktsituationen (zum Beispiel Kritik an einem Schüler, Jugendlichen oder einem Mitarbeiter) und bei der Verhandlungsführung (zum Beispiel Beurteilungsgespräch) eingesetzt.	Nicht alle Teilnehmer machen gerne Rollenspiele – Angst vor Blamage – KL muss feinfühlig damit umgehen.
Bemerkungen:	

Wissenslotto	
	<p>Jeder zieht eine Karte von einem Stapel mit Aussagen vom Lerninhalt (in der Gruppe, im Paar). Kann derjenige die Aussage kommentieren wird diese auf die Seite gelegt. Kann er es nicht, wird sie in der Klasse besprochen.</p>
Vorteile:	Nachteile:
Wissen kann überprüft werden.	Es braucht Vorbereitungszeit.
Bemerkungen:	
Diese Methode kann nach Lust und Laune variiert werden, z. B. mit Würfeln etc.	

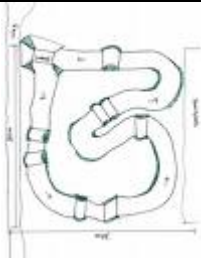
Fallbeispiel



Die Teilnehmer werden mit einer bestimmten Situation (Problemdarstellung) und der dazugehörigen Fragestellung konfrontiert. Je nach Ausbildungsstand und Erfahrung ist das Problem unterschiedlich anspruchsvoll. Die Teilnehmer sollten mit der Falldarstellung auf verschiedenen Ebenen angesprochen werden (Alltagserfahrung, inneres Erleben, Handlungsmöglichkeit).

Vorteile:	Nachteile:
Mit dieser Methode kann ein Thema problembezogen anhand einer konkreten Situation behandelt werden. Die Teilnehmer bringen Vorkenntnisse und Erfahrungen ein, entdecken und entwickeln eigene konkrete Lösungsmöglichkeiten.	Realistische Unfalldarstellungen sind Zeit- und Materialaufwendig.
Bemerkungen:	
Restliche Teilnehmer können sehr gut als Beobachter eingesetzt werden. Weniger ist oft mehr.	

Stationsausbildung



Bei der Stationsausbildung wird ein umfassender Ausbildungsstoff in einzelne, zeitlich parallel laufende Untergruppen zerlegt.

Ausbilder, Material und Teilnehmer werden auf die einzelnen Stationen verteilt.

Vorteile:	Nachteile:
Alle Gruppen sind beschäftigt und können aktiv mitarbeiten.	Es braucht viel Platz und Material.
Bemerkungen:	
Gute Koordination ist wichtig.	

Instruktion



Der Kursleiter gibt Anweisungen wie eine praktische Handlung durchgeführt werden soll. Der Teilnehmer arbeitet und der Kursleiter sagt ihm wie.

Vorteile:	Nachteile:
Jeder Teilnehmer arbeitet selber und lernt so schneller.	Bei grossen Gruppen eher ungünstig.
Bemerkungen:	
Klare Anweisungen sind wichtig.	

Mind-Map



Mind-Maps entstehen immer im Mittelpunkt des Papierbogens und breiten sich über die gesamte Fläche der Unterlage aus. Im Mittelpunkt steht immer das Thema. Es wird in die Mitte des Bogens geschrieben und mit einem Kreis umschlossen. Von diesem Kreis gehen Verzweigungen ab, die das Thema in seine einzelnen Bereiche gliedert.

Vorteile:

Mit dieser Methode werden auf einfache Weise sprachliches und bildhaftes Denken miteinander verbunden.

Nachteile:

Nicht alle arbeiten gerne mit dieser Methode.

Bemerkungen:

Blattgröße gut auswählen, oft braucht es viel Platz.

Planspiel



In einem Planspiel wird „die Welt im kleinen“ gespielt. Gesellschaftliche, wissenschaftliche oder technische Probleme werden modellhaft dargestellt. Im Spiel wird versucht, Lösungsmöglichkeiten zu finden und Ergebnisse zu erarbeiten.

Im Planspiel übernehmen die Teilnehmenden Rollen und setzen sich mit den damit verbundenen Interessenzwängen innerhalb einer Gruppe, einer Organisation, auseinander.

Eine Spielleitung überwacht die Einhaltung der Spielregeln, stellt Kontakte zwischen den Gruppen her und ist dafür besorgt, dass sich die Spielzüge nicht zu weit von der Wirklichkeit entfernen.

Vorteile:


Planspiele sprechen den ganzen Menschen an. Die Teilnehmer können selbst tätig werden. Die persönliche Entscheidungsfähigkeit und das Entscheiden fällt in einer Gruppe wird geübt und kann hautnah erlebt werden.


Nachteile:


Je nach Thema sehr zeitaufwändig.

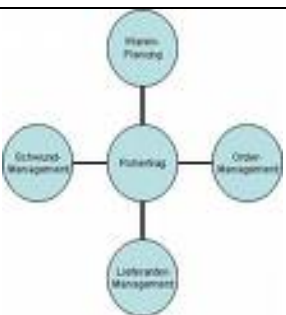
Bemerkungen:

Es braucht eine gute Vorbereitung. Für Unfälle sind Lego geeignet.

Demonstration	
	<p>Die Demonstration ist eine Methode für die erste Behandlung eines praktischen Stoffes.</p> <p>Demonstrationen sollen in Einzelteilen und gesamthaft wiederholt werden, bis alle Teilnehmer den Lehrstoff erfasst haben. Rechts und links so demonstrieren, wie es die Lernenden beim Üben machen (aus der Sicht der Teilnehmer).</p>
Vorteile:	Nachteile:
Die Teilnehmer sehen 1:1, was sie tun sollen.	
Bemerkungen:	
Kein Bluff, kein „wenn, aber, hätte, würde, könnte usw.“!	

Blitzlicht	
	<p>Zu einer persönlichen oder auch inhaltlichen Frage erhält jedes Mitglied der Klasse / Lerngruppe automatisch - reihum - das Wort und sagt seine Meinung. Wer keine Aussage machen möchte, gibt das Wort (oder den Sprechstein) weiter. Die einzelnen Aussagen werden zunächst weder kommentiert noch diskutiert.</p> <p>Im Anschluss an das Blitzlicht wird gemeinsam überlegt, wie mit den Aussagen umgegangen wird.</p>
Vorteile:	Nachteile:
Günstig als "Anfangsblitzlicht" zum Erheben von Befindlichkeiten, Erwartungen und Interessen, als "Zwischenblitzlicht" zum Feststellen von offenen Fragen und Problemen, als "Abschlussblitzlicht" zum Erheben von Befindlichkeiten und zur Rückmeldung.	Jeder muss sich zum Thema äussern, dies kann schwierig sein, wenn sich die Gruppe noch nicht kennt – „blossstellen“.
Bemerkungen:	
Wenn einzelne Teilnehmer Tendenz haben sich lange und ausführlich zu erklären, kann die Zeit eingeschränkt werden. Jeder sagt ein Satz oder ein Wort etc.	

Netzwerk	
	<p>Die zentralen Begriffe werden auf Kärtchen oder ein Blatt geschrieben. Die Teilnehmer haben die Aufgabe die einzelnen Worte miteinander in Verbindung zu bringen.</p>
Vorteile:	Nachteile:
<p>Gut geeignet am Ende einer Lernsequenz zur Wiederholung und gedanklichen Ordnung. Möglich auch in der Einstiegsphase zum Erfassen des Vorkenntnisstandes.</p>	<p>Schwierig, wenn der Lernstoff nicht verstanden wird.</p>
Bemerkungen:	
<p>Eignet sich sehr gut als Puffer.</p>	

Falldarstellung / Fallbearbeitung	
	<p>Die Teilnehmer werden mit einer bestimmten Situation (Problemdarstellung) und der dazugehörigen Fragestellung konfrontiert. Je nach Ausbildungsstand und Erfahrung ist das Problem unterschiedlich anspruchsvoll. Die Teilnehmer sollten mit der Falldarstellung auf verschiedenen Ebenen angesprochen werden (Alltagserfahrung, inneres Erleben, Handlungsmöglichkeit). Im Fall wird versucht, einen oder mehrere Ausschnitte der Wirklichkeit darzustellen die für das gewählte Thema/die Aufgabenstellung charakteristisch sind.</p>
Vorteile:	Nachteile:
<p>Praxisnah Mit dieser Methode kann ein Thema problembezogen anhand einer konkreten Situation behandelt werden. Die Teilnehmer bringen Vorkenntnisse und Erfahrungen ein, entdecken und entwickeln eigene konkrete Lösungsmöglichkeiten.</p>	<p>Zeitaufwendig.</p>
Bemerkungen:	
<p>Es braucht Flexibilität des Kursleiters und vertieftes Wissen.</p>	

Memory	
	Memory ist eine Spielart. Immer 2 Karten gehören zusammen. Sie müssen zusammen aufgedeckt werden. Jeder in der Runde hat der Reihe nach 1 Chance. Wenn er die beiden zusammengehörenden Karten aufgedeckt hat, darf er weitermachen, bis er falsch liegt.
Vorteile:	Nachteile:
<ul style="list-style-type: none"> Eignet sich um Inhalte z. B. Anatomie zu repetieren (Bild und Name). 	Braucht Vorbereitung (alle Karten müssen gleich gross sein).
Bemerkungen:	
Memory eignet sich sehr gut als Puffer.	

Domino						
Memory ist eine Spielart. Die Karten müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.						
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Lunge</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Herz</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">→</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">4 Klappen</td> <td style="padding: 5px;">Arterie =</td> </tr> </table>		Lunge	Herz	→	4 Klappen	Arterie =
Lunge	Herz	→	4 Klappen	Arterie =		
Vorteile:	Nachteile:					
<ul style="list-style-type: none"> Eignet sich um Inhalte zu repetieren. 	Braucht Vorbereitung.					
Bemerkungen:						
Domino eignet sich sehr gut als Puffer.						

Stimmungsbarometer



Der Stimmungsbarometer sagt etwas darüber aus, wie es den einzelnen Teilnehmern geht (persönlich oder mit dem Thema). Um einen Stimmungsbarometer einzusetzen kann ich verschiedene Materialien / Themen dazu verwenden.

- Skala 1-10
- Treppenstufen
- Smilieskala
- Wetterkarte (Sonne bis Regen)
- Baum (bin ich im Thema verwurzelt bzw. angekommen oder bin ich am Fallen?)
- 4 Ecken (in jeder Ecke eine Smilieart, die Teilnehmer müssen sich der Befindlichkeit nach aufstellen)
- Ampel (jeder Teilnehmer bekommt 3 Karten: grün = gut, gelb = mittelmässig, rot = schlecht. Jeder Teilnehmer legt die Farbe vor sich hin, wie es ihm geht).
- Etc.

Vorteile:	Nachteile:
<ul style="list-style-type: none"> • Die Stimmung kann sehr schnell erfasst werden. 	Braucht Vorbereitung.
Bemerkungen:	
Ich kann den Stimmungsbarometer als Feedbackgrundlage benutzen. Die Fragestellungen sind variabel (Wie hat mir das Thema gefallen? Wie fest bin ich beim Thema angekommen? Wie viel habe ich vom Thema verstanden? Etc.)	