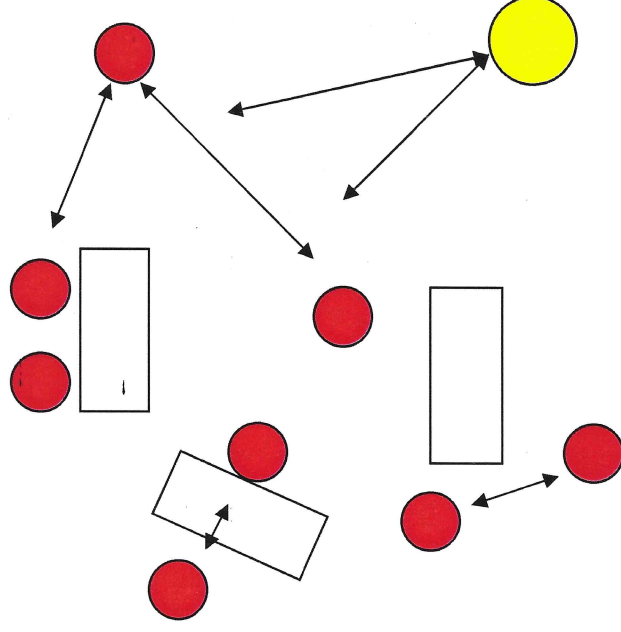


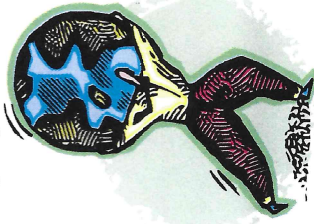
METHODENPOOL

ZU FIL - FÖRDERUNG DURCH INDIVIDUELLES LERNEN



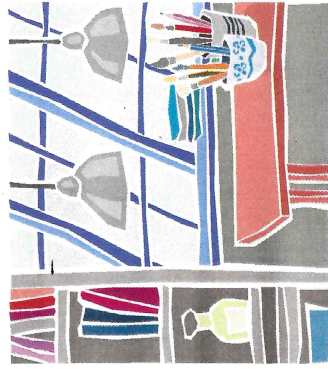
ZUSAMMENGESETZT VON MAG.^A MONIKA PERKHOFER-CZAPEK

ADVANCE ORGANIZER



Der *Advance Organizer* ist eine Lernlandkarte, die die Verknüpfung neuer Lerninhalte mit vorhandenem Wissen erleichtert. Er dient der Visualisierung der Lerninhalte und Zusammenhänge durch Bilder, Grafiken, Begriffe, kurze Texte, Vergleiche oder Beispiele und ist damit eine wesentliche Voraussetzung für selbst organisierte Lernprozesse. Während des Lernprozesses ist der Advance Organizer eine Orientierungshilfe, später eine Hilfe zur Wiederholung.

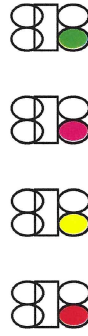
ATELIERUNTERRICHT



Lehrer/innen erarbeiten im Team Themen, die ihren eigenen Neigungen und Begabungen entsprechen - unter Berücksichtigung der multiplen Intelligenzen nach Gardner. Die Schüler/innen bewerben sich für eines der Themen (+ Begründung der Themenwahl, Vorwissen, Ziele). Die Lehrer/innen - Teams wählen nach zuvor festgelegten Aufnahmekriterien Schüler/innen aus und bereiten Ateliers als Lernräume vor (Klassen mit kooperationsfähigen Sitzgruppen, Computer für Recherche, Handapparat, anregendem Forschungsmaterial, Arbeitsmaterialien); zusätzlich stehen die betreuten Sonderräume und Sammlungen zur Verfügung. Die Schüler/innen arbeiten im Team am Thema: Formulieren von Fragen, Aufstellen von Hypothesen, Recherchieren, Experimentieren, Finden von Lösungen, Präsentieren von Ergebnissen, Dokumentieren, Reflektieren.

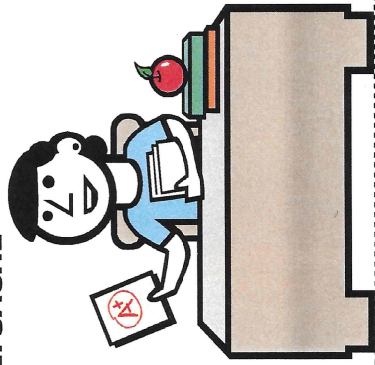
AUSSTELLUNG

ONE STAY - THREE STRAY



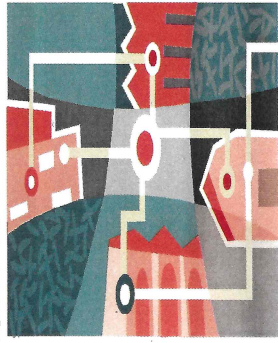
Jede Gruppe gestaltet ein Lernplakat zu einem selbst gewählten oder zugelosten Thema. Die Anzahl der Gruppenmitglieder der kleinsten Gruppe entspricht der Anzahl der Themen. Nach der Fertigstellung wird das Plakat aufgehängt und ausgestellt. Ein/e Experte/in bleibt beim Plakat um es zu erklären und um Fragen zu beantworten, während die anderen jeweils bei einem anderen Plakat Informationen einholen. Nach Ablauf der Zeit tauschen die Heimkehrer/innen die Informationen aus.

CHEFSACHE



In Phase 1 erarbeiten die Lerngruppen anhand vorhandener Materialien verschiedene Themen, je Gruppe ein Thema. Sobald sich die Mitglieder der jeweiligen ‚Chefgruppe‘ gut auskennen (als ‚Chefs‘ fühlen) überprüft dies die/der Lehrer/in in einem Gespräch mit der Gruppe. Diese kann nun einen Einführungsvortrag für die anderen in der Klasse halten. In Phase 2 steht die Chefgruppe über ein Thema den anderen Schüler/innen/n als Auskunftstation zur Verfügung um etwaige Arbeitsaufgaben zu lösen (diese Aufgaben können auch von der Chefgruppe erarbeitet worden sein). In Phase 3 wissen nun alle über alle Themen der anderen Gruppen Bescheid. Die Grundkenntnisse aus allen Themenbereichen werden von der Lehrerin/vom Lehrer überprüft.

CONCEPT MAP



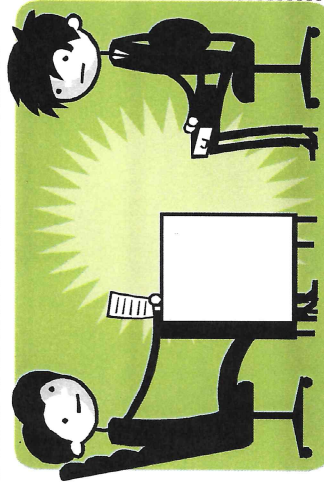
Concept Maps zeigen, ob Lernende in der Lage sind Zusammenhänge zwischen den gelernten Begriffen herzustellen. Im Anschluss an eine kooperative Lernphase erstellen sie mit vorgegebenen Begriffen (Kärtchen) und gegebenenfalls weiteren Begriffen, die den Lernenden noch einfallen, ein Begriffsnetz zum Thema. Diese Begriffsnetze, die nach Fertigstellung aufgeklebt und durch Verbindungslinien, Überschriften, kurzen Texten, Skizzen oder Visualisierungen ergänzt worden sind, dienen im Sinne kognitiver Landkarten der individuellen Ordnung und nachhaltigen Speicherung neuer Fachinhalte.

COOL



COOL - Cooperatives Offenes Lernen ist eine grundlegend neue Form des Unterrichtens. Die Schüler/innen arbeiten dabei weitgehend alleine oder in Gruppen auf Grund von schriftlichen Arbeitsaufträgen, die innerhalb einer bestimmten Zeit, zum Beispiel innerhalb von zwei Wochen, in den sogenannten "COOL"-Stunden (ein Drittel der Unterrichtsstunden) erledigt werden müssen. Die Zeit können sich die Schüler/innen selbst einteilen. Nach dem Erarbeiten und Erlernen wird der jeweilige Stoff vor der Klasse präsentiert.

DREI SCHRITTE INTERVIEW



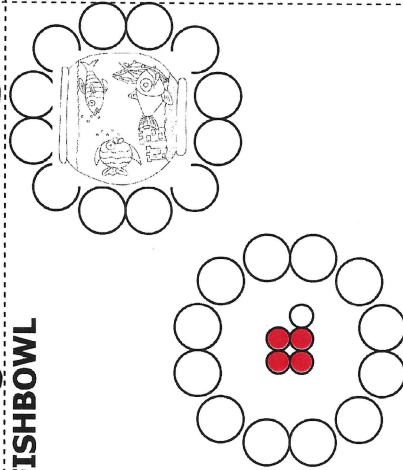
Die Lehrerin/der Lehrer bildet Vierergruppen (A B C D) und formuliert ein zentrales Problem. Jede/r Schüler/in überlegt und notiert mögliche Fragen an den Interviewpartner. Im *Drei-Schritte-Interview* befragt zuerst Schüler/in A Schüler/in B und Schüler/in C Schüler/in D. Im zweiten Schritt werden die Rollen getauscht und im dritten Schritt präsentiert jedes Teammitglied in der Vierergruppe das Wesentliche aus den Antworten der Interviewpartner/innen.

DREIERGESPRÄCH



Die Schüler/innen sitzen in Dreiergruppen. Jede Schülerin/jeder Schüler wählt aus den 30 Begriffskarten eine aus, über den sie/er zwei Minuten reden kann. Es wird eine Rednerreihenfolge ABC festgelegt. A beginnt und spricht zwei Minuten über seinen Begriff. B und C hören aktiv zu, das heißt sie hören so zu, dass sie den Inhalt des Vortrags nachher kurz mit eigenen Worten wiedergeben können. Sie haben ferner die Aufgabe, die Zeit zu kontrollieren. Die/der Redner/in soll nicht zu früh bzw. zu spät aus seiner Redezeit entlassen werden. Danach bestimmt A eine/n Zuhörer/in B oder C, ihren/seinen Vortrag nochmals in zwei bis drei Sätzen zusammenzufassen. Dann ist B an der Reihe, danach C. Zum Abschluss besprechen alle im Plenum ihre Erfahrungen mit dieser Gruppenarbeitsform und ihren Lernfortschritten. Zudem bietet das Plenumsgespräch noch die Möglichkeit, unklare Begriffe nochmals gemeinsam zu klären.

FISHBOWL



Die Fishbowl Methode eignet sich für Gruppen bis zu 30 für offene Diskussionsprozesse und für Reflexionen nach abgeschlossenen Arbeitsprozessen. Dabei sitzen 4 oder 5 Einzelpersonen auf Stühlen in der Mitte des Raumes. Der Rest der Gruppe sitzt in einem größeren Kreis um sie herum. Die innere Gruppe diskutiert dann ein Thema, während die äußere Gruppe genau zuhört, um jederzeit die Diskussion im inneren Kreis fortsetzen können. Wenn sich ein/e Zuhörer/in aus dem Außenkreis an der Diskussion beteiligen will, dann muss sie/er sich entweder auf einen freien Stuhl im Innenkreis setzen oder stellt sich hinter einen Stuhl. Diese Person auf dem Stuhl darf ihren Gedanken noch zu Ende formulieren und muss anschließend den Platz frei machen und den Kreis verlassen. Ebenso kann jede/r im Innenkreis jederzeit den Platz im Innenkreis verlassen, wenn sie/er in der Diskussion pausieren möchte. Wer den Kreis verlässt, kann auch wiederkehren. Leere Plätze im Diskussionskreis können, müssen aber nicht besetzt werden.

FRAGEN-LEINE



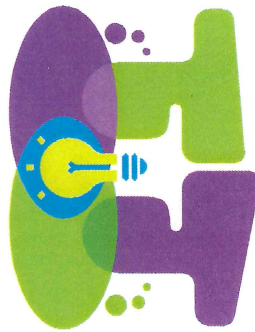
Die Schüler/innen überlegen sich zunächst allein Fragen zum Thema, notieren diese schriftlich und stellen sie danach den Gruppenmitgliedern kurz vor. Anschließend diskutiert die Gruppe die Fragen, einigt sich auf gemeinsame und notiert diese gemeinsamen Fragen auf jeweils einem Fragezeichen und schneidet es aus! Die Fragen werden den anderen Gruppen präsentiert, indem das Fragezeichen auf die „Fragen-Leine“ gehängt und erläutert wird. Anschließend werden die Fragen nach Wichtigkeit / chronologisch etc. sortiert.

FRAGERUNDE



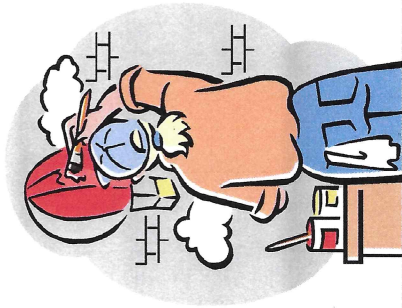
Die Methode *Fragerunde* wird zur Klärung von Begriffen und zur Meinungsdeklaration eingesetzt. Jede Gruppe erhält einen Satz mit Fragekärtchen, die verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Ein/e beliebige/r Teilnehmer/in beginnt, hebt das oberste Fragekärtchen ab und liest es seiner/ihrer Gruppe laut vor. Danach versucht er/sie, die gestellte Frage zu beantworten bzw. den Begriff zu definieren. Anschließend können die übrigen Mitglieder ihre Meinungen zu der gestellten Frage äußern. Sobald alle, die sich einmischen möchten, dies getan haben, hebt der/die nächste Teilnehmer/in das nächste Fragekärtchen auf. In einer plenaren Abschlussrunde werden die verschiedenen Definitionen verglichen und diskutiert.

GEBEN UND NEHMEN

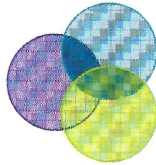


Diese Methode eignet sich zum Austausch und Erweitern der Bandbreite möglicher Ideen. Dabei entwickeln Schüler/innen alleine oder zu zweit eine Liste mit ihren Ideen. Anschließend gehen sie als Paar durch den Raum und treffen andere Paare. Sie geben eine Idee an das andere Paar, das die Idee aufschreibt, und erhalten selbst eine.

GRAFFITI



GRAPHIC ORGANIZER



GRUPPENINTERVIEW

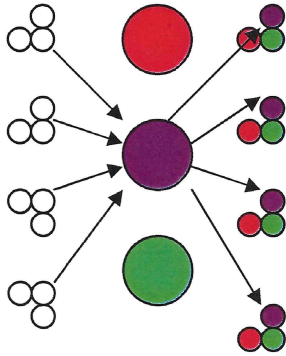


Im Klassenraum werden mehrere Tische frei aufgestellt, auf denen jeweils große Bögen Papier liegen. Auf jedem der Bögen steht eine Frage oder ein Aspekt des übergreifenden Themas. Dort schreibt jeder bei einem Brainstorming individuell seine eigenen Ideen und Gedanken zu der Frage (auf den Bögen) auf, ohne dabei auf das zu achten, was die anderen schreiben. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit von fünf oder zehn Minuten geht jede Gruppe jeweils zum nächsten Tisch weiter, um dort wiederum Ideen festzuhalten. Dieser Prozess wird so lange fortgesetzt, bis jede Gruppe wieder an ihrem ursprünglichen Tisch angekommen ist. Jetzt lesen die Mitglieder der Gruppe gemeinsam alle Kommentare auf dem Bogen, ordnen diese nach Themen („Clustern“) und fassen sie so zusammen, dass die wichtigsten Ideen in einer kurzen Präsentation im Plenum vorgestellt werden können“. Diese Methode ist geeignet, eine Vielzahl von Sichtweisen zu erzeugen und auch einen Perspektivenwechsel zu stimulieren. Wenn das Thema arbeitsteilig auf die Tische verteilt wird, kann ein -komplexes Thema in nachvollziehbarer Weise entwickelt und durch den Austausch in seinen Zusammenhängen sichtbar gemacht werden.

Graphic Organizer unterstützen Lernende auf vielfältige Art Informationen und Ideen zu produzieren, zu sammeln, zu präsentieren, festzuhalten und darüber zu reflektieren. Sie erleichtern durch Visualisierungen, Illustrationen, Formen und bildliche Details Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Begriffen zur nachhaltigen Erinnerung herzustellen.

Diese Methode wird eingesetzt, um Ideen wertschätzend auszutauschen. Es werden Viererheiten gebildet, die dann in Paare aufgebrochen werden. Die Partner/innen befragen sich gegenseitig und lernen in Bezug auf das vorgegebene Thema voneinander. A spricht mit B, C mit D. Dann gibt A an C weiter, was sie/er von B gelernt hat. B gibt ihr/sein Wissen an D weiter. Danach tauschen sich A und C und B und D aus.

GRUPPENPUZZLE - JIG-SAW



Eine Großgruppe wird in kooperative Lerngruppen = Stammgruppen geteilt, die aus so vielen Mitgliedern bestehen wie es Unterthemen gibt. Jedes Mitglied der Stammgruppe erarbeitet ein Unterthema in Einzelarbeit und verarbeitet seine Erkenntnisse in der Expert/innengruppe. In der Stammgruppe tauschen die Mitglieder ihr Wissen zu ihrem Unterthema aus, sodass alle über alle Aspekte des Themas Bescheid wissen. Ziel dieser flexiblen Struktur ist, dass die Schüler/innen in einer Gruppe sich jeweils als „Expert/inn/en“ in ein Thema einarbeiten, um sich dann gegenseitig ihr Expertenwissen weiterzuvermitteln. Auf diese Weise sind Lernende zugleich Lehrende, die sich zunächst Wissen aneignen, um es dann weiterzugeben. Die Methode basiert auf der Annahme, dass sich die/derjenige, die/der vor der Aufgabe steht, Wissen weiterzuvermitteln, nachhaltiger und grundsätzlichlicher mit diesem Wissen auseinandersetzt.

GRUPPENRALLYE



Zu Beginn der Übungsphase setzen sich die Schüler/innen in leistungsheterogene Stammgruppen zusammen: In diese Stammgruppen gibt man nun Aufgaben hinein. Die Schüler/innen bearbeiten die Aufgaben kooperativ, wobei die Stärkeren den Schwächeren helfen. Nach der kooperativen Phase prüft man mit einer Lernzielkontrolle den Kenntnisstand der Schüler ab. Gemessen wird bei der Lernzielkontrolle nicht die absolute Punktzahl des Schülers, sondern es werden nur diejenigen Punkte gewertet, die er mehr gegenüber seiner eigenen Leistung bei der ersten Lernzielkontrolle erreicht hat. Gemessen wird also der persönliche Lernzuwachs. Damit hat jeder Schüler genau die gleiche Chance, Punkte (d.h. Zuwachspunkte) zu holen. Wie bei einer Auto-Rallye, bei der die Fahrzeuge in ihrer eigenen PS-Klasse die Chance zum Sieg haben unabhängig davon, ob die PS-stärkeren Fahrzeuge objektiv schneller sind, haben hier alle Schüler/innen, unabhängig von ihrer Leistungsstärke, die Chance, dazuzulernen. Die Zuwachspunkte jeder Stammgruppe werden danach addiert und bekannt gegeben. Je besser die Schüler/innen also in den Stammgruppen kooperieren, desto mehr lernen alle Gruppenmitglieder dazu und desto höher ist der Gruppenwert.

GRUPPENREFLEXION

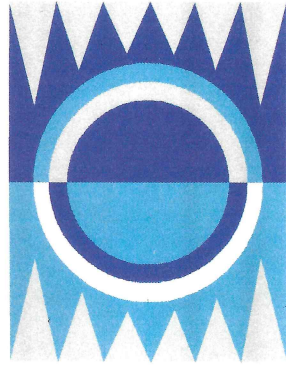


Die Mitglieder einer Lerngruppe bewerten ihre Fähigkeit, in einer Gruppe zusammenzuarbeiten und die Teilnahme und das Einbringen von jedem Gruppenmitglied. Das Ziel besteht darin, die Zusammenarbeit eines jeden Teams zu verbessern.

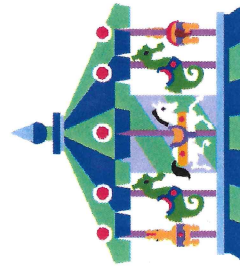
GRUPPENTURNIER



INNENKREIS AUSSENKREIS



KUGELLAGER / KARUSSELL



Zu Beginn der Übungsphase werden die Schüler/innen in leistungsheterogene Stammgruppen zusammengesetzt. In diese Stammgruppen gibt die/der Lehrer/in Aufgaben hinein. Die Schüler/innen bearbeiten die Aufgaben kooperativ, wobei die stärkeren den schwächeren helfen. Nun folgt die Turnierphase. Jede Stammgruppe teilt sich jetzt auf Turniertische auf. An jedem Turniertisch sitzen drei bis vier Schüler/innen, die sich in der Leistung kaum unterscheiden. Auf jedem Turniertisch liegt ein Kärtchenstapel mit Aufgaben. Reihum ziehen die Schüler die Kärtchen, versuchen die Aufgabe zu lösen. Ist die Lösung richtig, darf die/der Schüler/in das Kärtchen behalten. Jede/r Schüler/in kehrt in ihre/seine Stammgruppe zurück und bringt die errungenen Kärtchen mit. Alle Kärtchen, die eine Stammgruppe gewonnen hat, werden zusammengezählt. Die Schüler/innen erhalten Rückmeldung darüber, wie viel Kärtchen jede Gruppe errungen hat. Darüber hinaus kann mit Rückmeldebogen erfasst werden, wie gut die Kooperation in den Stammgruppen verlief.

Die Teilnehmer/innen stehen sich in zwei Kreisen gegenüber. Der Innenkreis sieht nach außen, der Außenkreis nach innen. Ein Problem wird vorgegeben. Die außenstehenden Partner/innen geben eine mögliche Antwort, die/der Partner/in im Innenkreis hört zu und meldet zurück. Innen- oder Außenkreis rotieren, neue Paare bilden sich. Eine neue Frage wird gestellt, die Person im Innenkreis antwortet, die/der Partner/in im Außenkreis hört zu und meldet zurück.

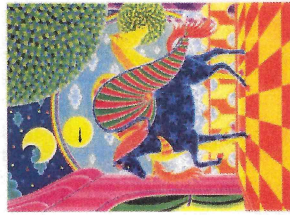
Zu einem vorgegebenen Thema machen sich alle zunächst eigene Notizen. Dann setzen sich die Gesprächspartner/innen in einem Innen- und einem Außenkreis gegenüber und die/der innen Sitzende teilt ihre/seine Gedanken den jeweils gegenüber Sitzenden mit. Diese/r prägt sich ein, was sie/er hört, macht sich gegebenenfalls Notizen. Im nächsten Schritt trägt sie/er das Gehörte ihrem/seinem Informanten vor. Ein kurzes Gespräch zum Thema kann sich anschließen. Nun rücken auf ein Signal des Lehrers alle innen Sitzenden im Uhrzeigersinn zwei Stühle weiter. In der neuen Partnerschaft teilt nun umgekehrt die/der jeweils außen Sitzende der/dem Partner/in ihre/ seine Überlegungen mit. Diese/r hört zu, macht evtl. Notizen, fasst das Gehörte in einem kleinen Vortrag zusammen. Dieser Ablauf kann sich noch mehrere Male wiederholen. Im Plenum sollte schließlich eine Auswertung stattfinden.

LEITTEXT



Die Leittextmethode wird auch „Selbstunterrichtsmethode“ genannt und zielt auf ein selbst organisiertes Lernen ab. Leittexte sind schriftliche Anleitungen, mit deren Hilfe die Lernenden, durch Fragen geführt, weitgehend selbstständig mehr oder weniger komplexe Aufgaben oder Projekte bearbeiten. Durch die Leittext-Methode werden die Lernenden zum selbstständigen Informieren, Planen, Entscheiden, Ausführen, Kontrollieren und Bewerten geführt. Die Leittextmethode kann bei Lernenden mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen eingesetzt werden. Auch unterschiedlichen Lerntypen wird diese Methode gerecht, da die Lernenden innerhalb vorgegebener Grenzen selbst bestimmen können, wie sie lernen, mit wem sie lernen, welche Hilfsmittel sie nutzen und welche Schwerpunkte sie setzen. Nach Abschluss der Aufgabe wird das Ergebnis mit den Lernenden besprochen und vorhandene Lücken geschlossen.

LERNTEMPODUETT



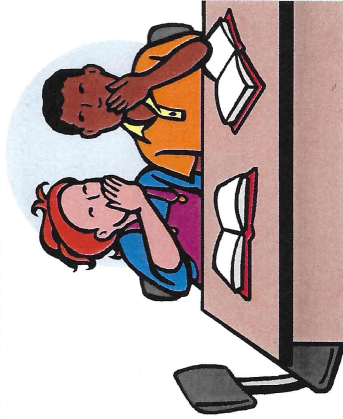
Das *Lerntempoduett* ist eine Methode die sich hauptsächlich für die Wissensaneignung –oder Wiederholung mit Texten eignet. Praktische Übungen, wie z.B. Experimentieren sind aber ebenfalls denkbar. Kennzeichnend für diese Methode ist das Arbeiten im individuellen Tempo. Das Lerntempoduett wechselt zwischen Einzel- und Partnerarbeit. Es beginnt mit der Erarbeitungsphase im eigenen Tempo in Einzelarbeit. Ist ein/e Schüler/in fertig, so steht sie/er auf und wartet bis jemand fertig ist, mit dem die Erkenntnisse dann vertieft werden können. Wichtig ist es, die Lernenden im Vorfeld auf die auftretenden Lerntempounterschiede hinzuweisen. Jede/r Lernende/r soll in seinem eigenen Tempo arbeiten. Für den weiteren Verlauf ist es sinnvoll, dass für schnell Arbeitende weitere vertiefende oder anspruchsvollere Aufgaben angeboten werden.

LERNWERKSTATT



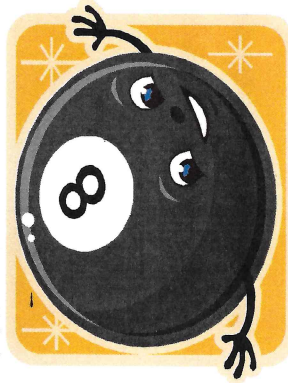
Eine Lernwerkstatt ist eine vorbereitete Umgebung, die den Lernenden die Möglichkeit bietet, einer Frage, die sie interessiert in Einzelarbeit oder in der Gruppe nachzugehen. Die Lernenden können sich möglichst selbstständig und selbsttätig mit den Materialien auseinandersetzen, wobei nicht immer zwangsläufig ein vorzeigbares Produkt entstehen oder die Antwort auf die Ausgangsfrage gefunden werden muss. Der Weg ist das Ziel.

MURMELGRUPPE



Bei *Murmelgruppen* handelt es sich um eine besonders einfache Struktur. Sie wird meist zu Beginn oder am Ende einer Arbeitsphase eingesetzt. Die Lehrperson fordert dann die Schüler auf, sich mit einem oder höchstens zwei Nachbarn zusammenzusetzen und leise vorgegebene Fragen zu besprechen. Nach ca. 10 Minuten Gespräch in Murmelgruppen folgt dann die Auswertung im Plenum entlang der genannten Leitfragen.

NUMBERED HEADS TOGETHER



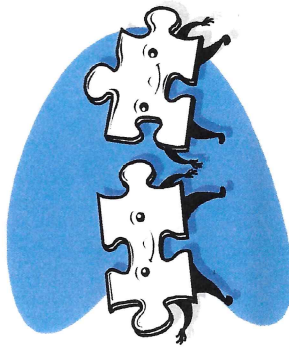
Die/der Lehrer/in hat den Schüler/inne/n in ihren Gruppen eine Nummer gegeben: 1, 2, 3 oder 4 und stellt eine Frage. Anschließend fordert sie/er die Schüler/innen auf, „ihre Köpfe zusammenzustecken“, um sicherzustellen, dass alle in der Gruppe die Antwort kennen. Die/der Lehrer/in nennt eine Nummer (1, 2, 3 oder 4) und Schüler/innen mit dieser Nummer können aufzeigen, um die Antwort zu geben.

PAARCHECK



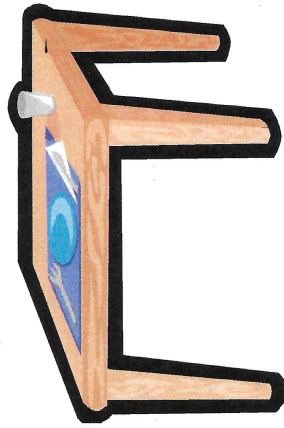
Diese Methode eignet sich zum Wiederholen von Gelerntem. Dabei werden einem Paar 10 Aufgaben/Fragen gegeben - 5 untereinander auf zwei Blättern. Person A beantwortet das erste Problem, Person B hilft. Wenn Person B mit der Antwort zufrieden ist, lobt sie Person A. Person A bearbeitet das zweite Problem, Person A unterstützt.

PARTNERPUZZLE



Das *Partnerpuzzle* ist vielseitig einsetzbar für den Wissenserwerb aus Texten, für Schülerversuche oder für praktische Übungen. Die Partnerpuzzlemethode verwendet in allen drei Phasen Partnerarbeit. In der 1. Phase eignen sich zwei Lernende in Partnerarbeit Lernstoff A an - sie werden Expert/inn/en für A. Parallel dazu sich zwei Lernende in Partnerarbeit Lernstoff B an - sie werden Expert/inn/en für B. In der 2. Phase werden Puzzlepaare gebildet: Jeweils ein/e A-Expert/e/in arbeitet mit eine/r/m B-Expert/inn/en zusammen und sie vermitteln sich gegenseitig ihr Expertinn/enwissen. In der 3. Phase vertiefen und überprüfen die A-Expert/inn/en ihr neu dazu gewonnenes B-Wissen und die B-Expert/inn/en ihr neu dazu gewonnenes A-Wissen.

PLACEMAT



Die Lernenden sitzen zu viert rund um einen Tisch, auf dem ein großes Blatt Papier liegt. Die Mitglieder der Tischgruppe teilen auf dem Blatt individuelle Schreibbereiche ab und zeichnen einen Kreis oder ein Rechteck in das Zentrum, in dem sie später die gemeinsamen Vorstellungen der Gruppe sammeln. In der ersten Phase bearbeiten die Gruppenmitglieder in Einzelarbeit ein gemeinsames Lernthema und schreiben ihre Erkenntnisse auf die ihnen zugewandte Seite des Papiers. In der zweiten Phase rotiert das Papier dreimal, sodass alle die Texte der anderen lesen können. In der dritten Phase diskutieren die Lernenden und einigen sich auf einen gemeinsamen Text, den sie ins freie Feld in der Mitte des Papiers schreiben. In der vierten Phase schwärmen drei der vier Gruppenmitglieder aus, um die Ergebnisse an zumindest drei anderen Tischen einzuholen, während ein Mitglied am Tisch bleibt, um den Besucher/innen/n für Erklärungen zur Verfügung zu stehen. In der Abschlussphase kehren die Lernenden in ihre Stammgruppe zurück und tauschen ihre Erkenntnisse aus bzw. informieren die/den Zurückgebliebenen/n.

POSITIONENSPIEL



Je drei Teilnehmer/innen übernehmen nach einer etwa 10-minütigen Vorbereitung inhaltliche Positionen zur Fragestellung, die durch Rollenkarten bzw. Texte unterlegt wird. Die Redner/innen stellen sich jeweils in gleichem Abstand in eine Ecke des Raumes. Die restliche Gruppe befindet sich in der Mitte des Raumes. Nun tragen die drei Redner/innen abwechselnd je ein Argument vor. Die Argumente müssen dabei nicht der eigenen tatsächlichen Überzeugung entsprechen. Die Zuhörer/innen verändern je nach Zustimmung oder Ablehnung dieses Argumentes ihren Standplatz. Sich auf die Redner/in hinzubewegen, bedeutet Zustimmung, sich von ihr wegzubewegen, Ablehnung. Reagiert wird also auf jedes einzelne Argument mit einer Veränderung des Standpunktes. Nach ca. 15–20 Minuten wird das Spiel abgebrochen. An der Stellung und Verteilung der Gruppe im Raum lässt sich die Überzeugungskraft der jeweiligen Argumente ablesen.

REZIPROKES LESEN



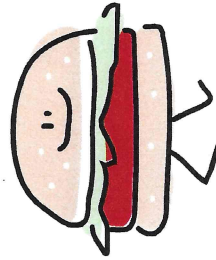
Das *reziproke Lesen* ist ein Wechsel zwischen individuellen Lesephasen und kooperativen Textbesprechungsphasen; es wird zur Erarbeitung von komplexen Texten eingesetzt. Nachdem die Klasse in möglichst heterogene Gruppen eingeteilt ist, liest jede/r Schüler/in in Einzelarbeit für sich den ersten Abschnitt eines Textes und bereitet jeweils die ihr/ihm zugewiesene Aufgabenstellung zu dem gelesenen Textabschnitt vor (z.B. Zusammenfassen des Gelesenen, Klären von schwierigen Wörtern ...). Im nächsten Schritt werden in der Gruppe die Erkenntnisse ausgetauscht, korrigiert und vertieft. Nach dieser kooperativen Phase liest wieder jede/r Schüler/in für sich den nächsten Abschnitt eines Textes und übernimmt eine neue Aufgabe. Die Erkenntnisse werden wieder ausgetauscht usw.

RUNDER TISCH



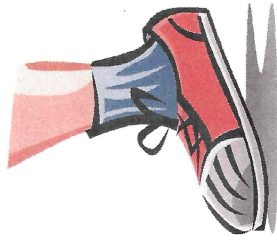
Jedes Mitglied einer Gruppe erhält ein Blatt Papier mit mehreren Aufgaben- bzw. Fragestellungen. Im ersten Schritt bearbeiten die Gruppenmitglieder in Einzelarbeit die Aufgaben und geben nach Ablauf einer bestimmten Zeit ihre Blätter weiter. Die/der Nächste liest die Texte und erweitert bzw. bearbeitet diese und gibt das Blatt wieder weiter. Diese Methode eignet sich auch zur Ideenfindung und zum Ideenaustausch, wobei die Teilnehmer/innen selbst eine Idee aufs leere Blatt schreiben, die dann im Umlauf erweitert und hinterfragt wird.

SANDWICHPRINZIP



Die Unterrichtsgestaltung nach dem *Sandwichprinzip* basiert auf einem systematischen Wechsel von kollektiven und individuellen Arbeitsphasen. So beginnt eine Schülergruppe mit der Arbeitsplanung als kollektive Arbeitsphase. Anschließend folgt eine individuelle Phase, in der sich jede/r Lernende alleine mit den zu bearbeitenden Inhalten auseinandersetzt, um dann wieder in einer kollektiven Phase die neu zu erwerbenden Fachinhalte kritisch zu diskutieren. Das Sandwichprinzip ist eine lernpsychologisch begründete Ordnungsstruktur für eine sinnvolle Kombination unterschiedlicher Lernmethoden.

SCHNELLER SCHUH



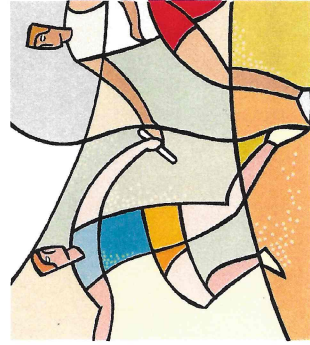
Bei dieser Methode muss ein Mitglied jeder Tischgruppe dreimal den Tisch wechseln, und zur allgemeinen Erheiterung wird dazu die/derjenige auserkoren, die/der den schnellsten Schuh aufweist. Vier Tische, an denen sechs oder sieben Schüler/innen Platz nehmen können, bilden das Sitzarrangement. Der Ablauf ist wie folgt: Die/der Lehrer/in gibt eine Aufgabe oder einen Text zum Lesen mit Leitfragen aus, alle bearbeiten den Auftrag in Einzelarbeit. Nach Ablauf einer festgelegten Zeit werden die Ergebnisse innerhalb der Gruppe miteinander verglichen und ein Team-Statement auf ein Poster notiert (z.B. als Mindmap). Die/der mit dem schnellsten Schuh geht mit dem Poster zum nächsten Tisch und berichtet von den Ergebnissen ihrer/seiner Tischgruppe, eine/r von der Gasttischgruppe berichtet ihr/ihm. Der „Schnelle Schuh“ geht zum nächsten Tisch und der Vorgang wiederholt sich ein zweites und ein drittes Mal. Anschließend erfolgt eine Zusammenfassung / Auswertung im Plenum.

SEM



Das *Schulische Enrichment Modell* (SEM) ist ein handlungsorientiertes Konzept, das Schule als Ort der Talententwicklung begreift. Die Begabungen eines jeden Kindes zu finden, zu fördern und zu fördern ist die Zielsetzung dieses Ansatzes. Die Angebote sind für alle Lernenden gedacht. Damit aber wirklich alle gefördert und gefördert werden können, gibt es drei Stufen von Enrichment: Typ I: Schnupperangebote, die sich an alle Interessierten richten. Typ II: Anspruchsvollere Angebote, bei denen Grundfertigkeiten trainiert werden können. Typ III: eigenständige Projekte, die allein oder in Gruppen durchgeführt werden.

STAFETTENPRÄSENTATION



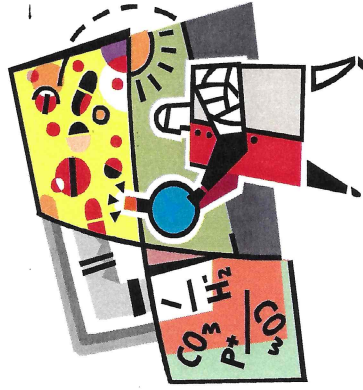
Nach einer Arbeitsphase präsentiert die erste Arbeitsgruppe ihr Ergebnis. Arbeitsgruppe 2 geht zuerst kurz auf das Ergebnis der Gruppe 1 ein (was hat beeindruckt, was ist besonders gelungen, hat die Gruppe andere Schwerpunkte gesetzt...), erst dann wird die eigene Lösung präsentiert usw. Gruppe eins geht zum Schluss auf die Ergebnisse der ersten Gruppe ein. Die Ergebnisse bleiben nicht ohne Resonanz, ohne dass sich die Gesamtgruppe am Feedback beteiligt. So wird jede Gruppe einmal in die Pflicht genommen Feedback zu geben und das Feedback der anderen Teilnehmer/innen anzunehmen.

STATIONENGESPRÄCH



Die Schüler/innen durchlaufen in Gruppen mehrere Stationen im Klassenzimmer oder in der Lernwerkstatt. An diesen Stationen befinden sich Thesen, Karikaturen, Rechenaufgaben, Schaubilder oder Werkstücke. Diese sollen entsprechend eines vorgegebenen Arbeitsauftrages diskutiert, begutachtet oder beurteilt werden. Die Gespräche sind kurz und sollen vorrangig anreißen und eine gewisse Orientierung geben. Die Schüler/innen üben sich im freien Sprechen, im Zuhören und im Miteinander-Reden. Nach ca. fünf Minuten wechseln die Gruppen auf ein Zeichen hin im Uhrzeigersinn zur nächsten Station. Auf diese Art und Weise durchlaufen die Gruppen alle Stationen.

STATIONENLERNEN



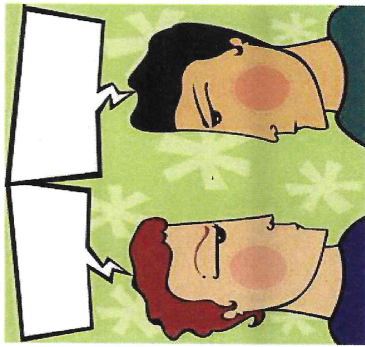
Das *Stationenlernen* bezeichnet eine Organisationsform des offenen Lernens, bei der die Schüler/innen in der Regel selbstgesteuert und selbsttätig anhand vorbereiteter Materialien, die in Stationen angeordnet sind, lernen. Stationenlernen muss sich nicht am Durchschnittsniveau orientieren, sondern kann die Bandbreite der Leistungsmöglichkeiten von Schüler/innen beachten. Alle Schüler/innen werden so ihren Möglichkeiten nach gefördert und gefördert. Stationenlernen ermöglicht den Einsatz vieler ganz verschiedener Materialien und Medien, die den unterschiedlichen Lerntypen gerecht werden. Begleitend zur Arbeit an den Stationen führen die Lernenden meist ein Lerntagebuch, in dem sie über ihren Lernprozess und -fortschritt reflektieren können.

STORYLINE



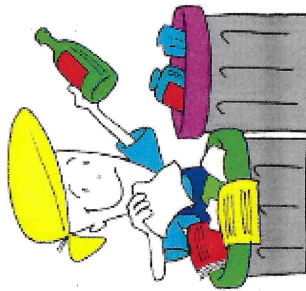
Hinter jeder Unterrichtseinheit steht eine Geschichte, eine Story, die über einen längeren Zeitraum Schritt für Schritt weiterentwickelt wird. Der Unterricht folgt also einem roten Faden, einer Linie, daher der Name *Storyline*. Storyline-Unterricht behandelt ein für die Schüler/innen wichtiges Thema, zu dem sie Ideen und Erfahrungen aus ihrer Lebenswelt mitbringen. Das Thema wird wie eine Geschichte in Kapitel eingeteilt. Die Schüler/innen nähern sich dem Thema meistens, indem sie etwas herstellen: Modelle, technische Zeichnungen, Zeittafeln, usw., an denen sie Zusammenhänge entdecken, die ihnen vorher nicht bekannt waren. Diese Modelle sollen nicht nur plausibel und logisch sein, sondern möglichst auch ästhetisch ansprechend. Daher wird häufig das kreative Tun der Schüler/innen – Zeichnen, Malen, Musizieren, Pantomime usw. – in den Unterricht integriert. Die Schüler/innen schaffen im Unterricht eine eigene Welt und lernen dabei, die Welt ihrer persönlichen und gesellschaftlichen Zukunft mitzugestalten.

STRUKTURIERTE KONTROVERSE



Die Schüler/innen werden innerhalb von Vierergruppen in Pro- und Kontrapare eingeteilt. In diesen werden sie Experten zu einem Standpunkt. In der Vermittlungsphase präsentieren sich die Paare gegenseitig ihre Argumente. In der Verarbeitungsphase werden die Positionen diskutiert und für einen Perspektivenwechsel die Rollen getauscht, um dann möglichst einen Konsens zu finden. Der Rollentausch erweist sich für die Konsensfindung als sehr nützlich, es ist aber ebenso möglich, diese Phase wegzulassen.

STRUKTURIERTES SORTIEREN



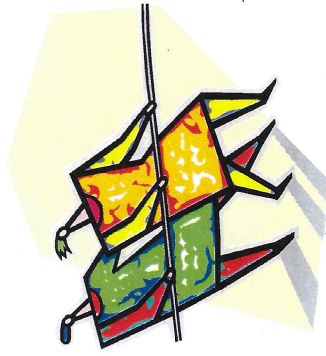
Das strukturierte Sortieren eignet sich zum Austauschen, Bewerten und Analysieren von Ideen, Meinungen und Aussagen. Den Mitgliedern eines Teams wird eine Reihe von Aussagen zugewiesen. Die Teammitglieder diskutieren, in welche Kategorie die Aussage eingeordnet werden soll. Alle müssen der Platzierung zustimmen. So wird fortgefahren bis alle Aussagen platziert sind.

TALENTEPORTFOLIO



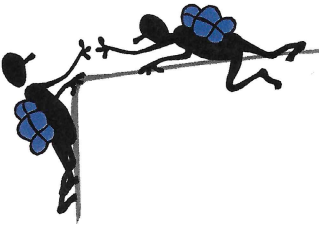
Das Talentportfolio ist eine systematisch geführte Mappe zum Sammeln, Darstellen und Reflektieren von Dokumenten und Informationen, die über die Stärken und schulischen und außerschulischen Fähigkeiten eines jungen Menschen etwas aussagen können. Es bietet die Möglichkeit die Vielfalt der Talente der Schüler/innen wertzuschätzen und aufgrund der gesammelten Daten stärkenorientierte individuelle Fördermaßnahmen zu treffen.

TEST IM TEAM



Schüler/innen erhalten einen Test und bearbeiten ihn in Vierergruppen. Am nächsten Tag bearbeiten die Gruppenmitglieder allein dieselben oder leicht veränderte Aufgaben. Diese Methode dient zur Stärkung des Selbstvertrauens und zur Wiederholung von Lerninhalten.

THINK PAIR SHARE



THINK: Die Schüler/innen erhalten eine Frage oder Aufgabenstellung und hören zu. Ihnen wird Zeit gegeben, individuell nachzudenken. Dies macht vertiefte Denkprozesse möglich und verhindert impulsive Antworten, die das Denken anderer Schüler/innen ersticken könnten. **PAIR:** Die Schüler/innen reden in Paaren miteinander über die Frage oder Aufgabenstellung. Diese Interaktion erlaubt ihnen, ihre Ergebnisse zu vertiefen. **SHARE:** Nach der Paarinteraktion teilen die Schüler/innen die Ergebnisse der ganzen Klasse mit.

TRADE-A-PROBLEM



Jede Gruppe entwirft eine Problemstellung auf einem vorbereiteten Arbeitsblatt und gibt dieses Papier an die nächste Gruppe. Alternativ kann die/der Lehrer/in Problemstellungen vorgeben. Jede Gruppe entwirft Lösungsvorschläge, notiert sie im vorgegebenen Abschnitt und reicht das Papier an die nächste Gruppe weiter. Nun bearbeitet jede Gruppe das nächste Problem, notiert Lösungsvorschläge und reicht das Papier weiter. Die Problemfragen wandern so durch die verschiedenen Gruppen. Die Originalgruppe sieht und reflektiert die verschiedenen Lösungen. Die auf diese Weise optimierten Lösungen werden der ganzen Klasse zur Verfügung gestellt.

UNSTRUKTURIERTES SORTIEREN



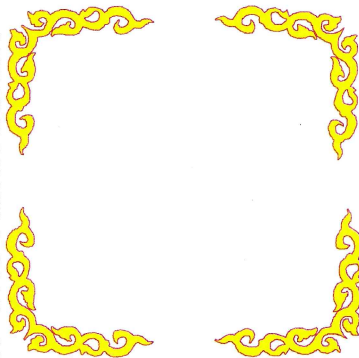
Das unstrukturierte Sortieren eignet sich zum Austauschen, Bewerten und Analysieren von Ideen. Die Gruppe produziert in einem Brainstorming eine Liste von möglichen Ideen. Die Einzelaussagen werden nach Ähnlichkeit in Clustern sortiert. Das Team diskutiert die Platzierung jeder einzelnen Idee. Wenn alle Aussagen platziert sind, wird jeder Kategorie ein Begriff oder ein kurzer Satz zugeordnet.

VERABREDUNG



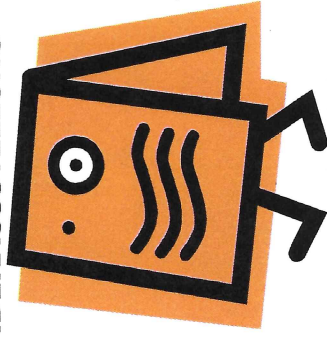
Die Lernenden erhalten ein Blatt Papier, auf dem drei Fragestellungen / Arbeitsaufträge stehen und drei Zeitangaben 9 Uhr, 12 Uhr und 18 Uhr. Nun werden sie gebeten sich im Raum zu bewegen und mit drei verschiedenen Personen eine Verabredung zu den drei Terminen auszumachen. Anschließend bearbeiten sie die Aufgaben in Einzelarbeit. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit werden sie aufgefordert, Aufgabe 1 mit der 9 Uhr Verabredung zu besprechen, auf ein Zeichen hin Aufgabe 2 mit der 12 Uhr Verabredung und zuletzt Aufgabe 3 mit der 18 Uhr Verabredung. Nach den Verabredungen werden die gesammelten Informationen entweder allein oder in der Gruppe systematisiert und für die Präsentation aufbereitet.

VIER- UND MEHR ECKEN



Diese Methode wird eingesetzt um verschiedene Positionen sichtbar zu machen und zu klären. Dabei werden unterschiedliche Aspekte eines Themas in den verschiedenen Ecken des Raums positioniert. Jede/r Teilnehmer/in wählt eine Ecke. Die Teilnehmer/innen, die sich in einer Ecke treffen, bilden Paare und tauschen die Gründe für ihre Wahl aus. Je nach Ziel und Zeit kann nach Ablauf einer bestimmten Zeit ein Eckentausch angeregt werden, damit sich die Schüler/innen zumindest noch mit einer zweiten thematischen Perspektive beschäftigen.

WANDERAUSSTELLUNG



Die Lernenden werden in möglichst heterogene Kleingruppen geteilt. Die Anzahl der Gruppenmitglieder entspricht den zu bearbeitenden Aspekten eines Themas. Jede Gruppe erhält einen Themenaspekt zugewiesen oder wählt einen aus. Im ersten Arbeitsschritt bearbeiten die Gruppenmitglieder ihr Thema in Einzelarbeit, anschließend werden die Ergebnisse verglichen und ein Plakat mit gemeinsamen Ergebnissen gestaltet. Das Plakat wird aufgehängt. Jetzt bilden die Lernenden Verschnittgruppen, in denen jeweils ein Vertreter einer Kleingruppe enthalten ist. Diese Gruppe wandert von Plakat zu Plakat. Der jeweilige Experte stellt es vor und beantwortet Fragen. Die Gruppenmitglieder geben Rückmeldung. Nach Rückkehr in die Stammgruppe werden diese Rückmeldungen und erhaltenen Informationen besprochen und reflektiert.

WEBQUEST



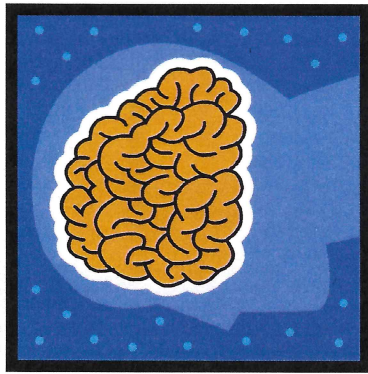
WebQuests (abenteuerliche Spurensuche im Internet) sind komplexe, computergestützte Lehr-Lern-Arrangements im Internet, die das handlungsorientierte und autonome Lernen fördern. Bei dieser Methode erhalten Schüler/innen nach einer-Einführung in ein reales Problem eine Aufgabenstellung, -die sie mit Hilfe vorgegebener authentischer Informationsquellen in Gruppen bearbeiten. In erster Linie sind diese Quellen im Internet zugänglich oder sie sind lokal auf den Rechnern der Lerner/innen als html-Dateien abgelegt und werden dort abgerufen. Es kann jedoch auch weiteres Material z.B. aus Büchern oder Zeitschriften herangezogen werden. Die eigenständige Arbeit der Lernenden steht im Vordergrund, die zur selbständigen Konstruktion von Wissen führen soll. Am Ende des WebQuests sollen die Lernenden die Möglichkeit erhalten, den Lernprozess kritisch zu reflektieren und zu bewerten. Zum WebQuest gehört auch die Präsentation der einzelnen (Gruppen-) Ergebnisse in adäquater Form - beispielsweise als Internet- bzw. PowerPointpräsentation oder als Worddokument.

WEG



Diese Methode wird nach einer Lernphase zur Reflexion und Planung der Weiterarbeit eingesetzt. Die Mitglieder einer Lerngruppe teilen ein großes Blatt Papier im Querformat in drei Teile ein und markieren je eine Spalte mit W, E und G. Unter W schreiben sie, was sie über das Thema wissen. Unter E, was sie erfahren wollen / müssen und unter G, was sie nach dem Training gelernt haben.

WEISS NICHT



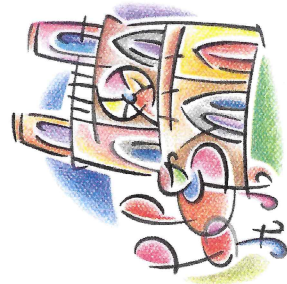
Die *Weiß-nicht-Kärtchen Methode* dient zur Selbstüberprüfung des Lernstandes im Anschluss an eine kooperative Lernphase. Die Lernenden erhalten ein Blatt mit Schlüsselbegriffen des Lernthemas zum Ausschneiden. Die in Kärtchenform ausgeschnittenen Begriffe werden aufgelegt und nach "weiß ich" oder "weiß ich nicht" sortiert. Als Sortierhilfe kann folgende Regel gelten: Ein Begriff kann auf den Stapel "weiß ich" gelegt werden, wenn die/der Schüler/in mindestens einen zusammenhängenden Satz dazu formulieren oder explizit aufschreiben kann. Wenn nicht, wird der Begriff zum "weiß-ich-nicht"-Stapel gelegt. In einer anschließenden Fragerunde (zum Beispiel in Dreiergruppen) sollen die "weiß-ich-nicht"-Karten" besprochen und so weit wie möglich geklärt werden. Rückfragen an die/den Lehrer/in sind erlaubt.

WELL



WELL steht für kooperative Lernmethoden des wechselseitigen Lehren und Lernens. Bei allen WELL-Methoden ist es so, dass eine Person einer anderen etwas erklärt. Die Lernenden werden in einer ersten Phase Experten zu einem Thema. In der zweiten Phase tauschen sie dieses Expertenwissen mit einem Lernpartner aus, indem sie einmal als Experte ihr Wissen weitergeben und ein anderes Mal als Novize Wissen erklärt bekommen. In einer dritten Phase wird das neu erworbene Wissen wiederholt und vertieft.

WORLD CAFE



Geeignet um das Wissen der Beteiligten und deren Perspektiven zu sammeln und sich auszutauschen um neue Ideen zu entwickeln und Handlungsmöglichkeiten zu finden. Bei dieser Methode finden sich in - gewöhnlich 3 - aufeinander aufbauenden Gesprächsrunden von je 20-30 Minuten 4-6 Personen in einer ungezwungenen Atmosphäre an einem Tisch zusammen. Hier setzen sie sich mit einem konkreten Thema bzw. mit gestellten Fragen auseinander. Nach der ersten Gesprächsrunde verlassen die Teilnehmer/innen ihren Tisch und mischen sich an anderen Tischen neu. Eine Tischgastgeber/in bleibt jeweils am Tisch zurück. Sie gibt den neu Angekommenen die wesentlichen Gedanken der Vorrunde in das Gespräch mit, während die „Reisenden“ ebenfalls die Gedanken weiter tragen. Der Austausch unter allen Beteiligten wird so auf eine sehr dynamische Weise gefördert und es können in kurzer Zeit Wissen und Erfahrung jedes Einzelnen einfließen, Anregungen geschaffen werden und neue kreative Ideen entstehen. Nach mehreren Gesprächsrunden werden an jedem Tisch die wichtigsten Ergebnisse gesammelt und der gesamten Gruppe vorgestellt. Abschließend werden im Plenum die Ergebnisse reflektiert.

WISSENSQUELLEN

Bernhart, Anette und Dominik: (2007) Methodentraining. Kooperatives Lernen. Ein Praxisbuch zum wechselseitigen Lernen und Lehren (**WELL**).

Brüning, Ludger; Saum, Tobias: (2007) **Erfolgreich unterrichten durch Kooperatives Lernen. Strategien zur Schüleraktivierung.**

Gudjons, Herbert: (2006) **Neue Unterrichtskultur – veränderte Lehrerrolle.**

Hepting, Roland (2004): **Zeitgemäße Methodenkompetenz im Unterricht. Eine praxisnahe Einführung in neue Formen des Lehrens und Lernens.**

Huber, Anne: (2004) **Kooperatives Lernen - kein Problem.**

Johnson, David und Roger: (2005) **Kooperatives Lernen - Kooperative Schule. Tipps, Praxishilfen und Konzepte.**

Mühlhausen, Ulf: (2008) **Schüleraktivierung im Schulalltag. Ungewöhnliche Unterrichtsmethoden in der Sekundarstufe.**

Schnebel, Stefanie: (2003) **Unterrichtsentwicklung durch kooperatives Lernen.**

<http://www.storyline-methode.de/> (27.3.2008)

<http://www.gski.de/downloads/grundzuegedeskooperativenlernens.pdf> (27.3.2008)

http://www.schule-bw.de/schularten/grundschule/3gsinfos/8well/theorie/01_start.html (27.3.2008)

<http://lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/sol/> (27.3.2008)

<http://methodenpool.uni-koeln.de/> (27.3.2008)

<http://www.learnline.de/angebote/greenline/> (27.3.2008)

<http://sinus-transfer.uni-bayreuth.de/module/ueberblick.html> (27.3.2008)