

Handout 15: Werkzeugkiste

“Werkzeugkiste” Lehr- Lernmethoden und Strategien

Eisbrecher / warming up

...Unterstützt dass sich Kursteilnehmer_innen schnell als Teil der Gesamtgruppe fühlen und am Gruppenprozess / Lernprozess teilhaben. Oft eingesetzt zu Beginn einer Kurseinheit oder innerhalb einer der ersten Kurseinheiten. Beispiel: alle Teilnehmer_innen laufen durch den Raum und begrüßen sich in 3 unterschiedlichen Sprachen.

Brainstorming

Der gesamten Gruppe wird eine Frage oder ein Problem gestellt. Alle Vorschläge / Antworten werden gut lesbar für alle notiert (Tafel, Whiteboard, Flipchart) Sehr wichtig ist, alle Vorschläge zu sammeln und wertzuschätzen. Keinesfalls eigene Interpretationen hinzufügen. Die Methode ist geeignet, um Definitionen oder Problemlösungen zu finden. Beispiel für eine Frage: Was ist Medienkompetenz?

„Murmel_Groupen“ (Buzz Groups)

Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen von 2-4 Personen aufgeteilt und aufgefordert, eine Frage oder ein Problem zu diskutieren. Viele Menschen äußern sich lieber im kleinen Kreis, oder zu zweit, als sich in einer größeren Gruppe zu Wort zu melden. Ein Mitglied jeder Kleingruppe kann dann das in der Kleingruppe Diskutierte, in der Gesamtgruppe berichten.

Darstellung, Input durch die Ausbilder_innen

Die Ausbilder_innen vermitteln Wissen zu einem Thema. Nützlich, um konzentriert Teile des Stoffs zu erläutern und zu vermitteln. Allerdings ist es oft effektiver, wenn es Lernenden ermöglicht wird, sich Wissen selbst anzueignen und Inhalte selbst zu erarbeiten.

Vorführung / Demonstration

Vermittlung spezieller Kenntnisse, z.B. digitales Schneiden von Audiofiles, Anlegen von websites...) Auf die Vorführung / Demonstration sollte in jedem Fall eine Phase folgen, in denen die Kursteilnehmer_innen selbst ausprobieren, das Vermittelte anzuwenden. Untersuchungen haben

gezeigt, dass in der Regel eine neu erlernte Fertigkeit 7mal angewendet werden muss, ehe sie sich automatisiert.

Frage und Antwort

Die Ausbilder_in stellt Fragen, die Kursteilnehmer_innen antworten. Nützlich, um festzustellen, ob die Teilnehmer_innen bestimmte Inhalte verstanden haben. Die Methode muss allerdings mit Vorsicht genutzt werden, zu direktes Fragen kann beispielsweise Teilnehmer_innen leicht verunsichern und dazu führen, dass sie sich nicht zu äußern trauen.

Rollenspiel

Eine bestimmte Situation wird vorgegeben, in der Kursteilnehmer_innen verschiedene Rollen übernehmen (ev. die Rollen auf Karteikarten beschreiben). Nützlich, um neu erworbene Fertigkeiten auszuprobieren oder ein Problem oder spezielle Verhaltensweisen zu bearbeiten.

Simulation

Eine Situation des realen Lebens simulieren. Ein Beispiel: die ersten 15 Minuten einer live Radiosendung simulieren, ohne dass sie tatsächlich ausgestrahlt wird.

Games/Quiz

Nützlich, um herauszufinden, welche Vorkenntnisse Kursteilnehmer_innen in Bezug auf ein spezielles Thema mitbringen, oder um festzustellen, welche Kenntnisse / Fertigkeiten sie im Kurs erworben haben. Vorsicht bei der Verwendung, eher spielerisch einsetzen! Es könnte sein, dass manche Kursteilnehmer_innen schlechte Erfahrungen mit Prüfungssituation gemacht haben. Ein Beispiel wäre ein Quiz über unterschiedliche Radioprogrammformate, die die Teilnehmer_innen kennen oder über ihre Vorlieben bei der Internetnutzung...

Fallstudie

Eine möglichst detaillierte Darstellung einer tatsächlich Situation oder eines Problems. Teilnehmer_innen bearbeiten die Fallstudie und diskutieren entlang vorbereiteter Fragestellungen.

Dies sind lediglich einige Anregungen, um über Techniken und Methoden nachzudenken, die Sie kennengelernt oder selbst eingesetzt haben. Was funktioniert am besten in welchen Situationen?