

Heterogene Gruppen: Beispiele für die Unterrichtsgestaltung

1 Wettbewerb

Beispiel Lernkontrolle-Bingo:

Wesentliche Stichworte (ca. gleich viele wie Lernende, mindestens 16) des behandelten Themas werden den Lernenden auf Karten präsentiert. Sie notieren sich sechs davon auf einem Blatt Papier. Dann werden die Stichworte gemischt und ein Freiwilliger bestimmt. Die Lehrperson zieht nun blind ein Stichwort und übergibt es so dem Freiwilligen, dass niemand sonst es sieht. Der Freiwillige muss das Wort definieren, ohne es zu sagen. Die anderen Lernenden versuchen, das Wort zu erraten. Wenn es erraten worden ist, können es diejenigen, die es auf ihrem Blatt notiert haben, abstreichen. Wer zuerst alle Worte abgestrichen hat, ruft Bingo und hat gewonnen. Die Aufgabe an die Freiwilligen variiert: Der Erste beschreibt das Stichwort, der Zweite umschreibt sein Stichwort mit einer Analogie («das ist, wie...») und der Dritte stellt sein Stichwort nonverbal mit einer Pantomime dar.

Beispiel Lernkontrolle-Quiz:

In Vierergruppen überlegen sich die Lernenden vier bis acht Fragen zum Lernstoff. Jede Gruppe notiert ihre Fragen auf Papieren in einer eigenen Farbe. Die Lehrperson mischt die Papiere und stellt die Fragen. Diejenige Gruppe, deren Farbe gerade dran ist, muss passen. Diejenige der anderen Gruppen, die die Frage zuerst richtig beantwortet, bekommt einen Punkt. Schiedsrichter sind die Fragesteller. Diejenige Gruppe, die am Schluss am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Beispiel Kreativitäts-Übungen zum wach machen:

- Wofür stehen die folgenden Abkürzungen? RKZ NOP VKS BRK
- Alle Lernenden notieren sich möglichst viele phantasievolle Einfälle. Wer hat am meisten?
- Jemand nennt ein Wort, die anderen müssen möglichst schnell das Gegenteil davon finden.
- Wie viele Worte findest Du für «essen»? Oder für «gehen»? Oder für «schlafen»?
- Montagsmaler: Jemand zeichnet auf dem Hellraumprojektor oder an der Tafel etwas vor, die anderen raten.
- Rundumgeschichte: Der erste Lernende beginnt eine Geschichte zum Thema. Jeder weitere Lernende fügt ein oder zwei Sätze hinzu.
- Geschichte aus Stichworten: In Kleingruppen werden zu vorgegebenen Stichworten kurze Geschichten erfunden.
- Wie kam es dazu? Es wird ein Bild mit einer aussagekräftigen Situation gezeigt. Die Lernenden äussern nun ihre Vermutungen, wie es zu dieser Situation gekommen ist.

2 Einzelarbeit / Übungen

Die Lernenden arbeiten selbstständig an ihren Übungsserien. Die Übungen sind modular in ca. 4-Lektionen-Blöcke aufgeteilt und bauen logisch aufeinander auf. Mit einem Einstiegstest wird überprüft, bei welchem Modul der Lernende beginnen kann. Jedes Modul enthält die Lernvoraussetzungen sowie Möglichkeiten zur Selbstkontrolle der Ergebnisse.

Die Aufgaben sind problembezogen und ähnlich wie Fallstudien formuliert. Auf Theorie wird verwiesen oder das Notwendige zur Lösung wird mit der Aufgabenstellung mitgeliefert.

Ausserdem enthalten die Unterlagen auch Tipps und Hinweise zur Lösung. Am besten zweistufig: Stufe 1 beinhaltet einige Tipps, worum es sich handelt bzw. in welche Richtung es geht. Stufe 2 beinhaltet das Rezept zum Schritt für Schritt vorgehen.

Wenn der Unterricht so stark auf Einzelarbeit aufgebaut ist, sollten die Lernenden auch über Zeitautonomie verfügen. Die Kursleitung ist zu bestimmten Zeiten präsent und beantwortet alle Fragen – wann wer im Kursraum anwesend ist oder gerade Pause macht, entscheidet jeder Lernende selbst.

Diese Lernform setzt eine hohe Selbstmotivation voraus, hat sich aber im Zusammenhang mit PC-Schulung sehr bewährt.

3 Unterschiedliche Erfahrungen einfliessen lassen

Vorwissen abholen

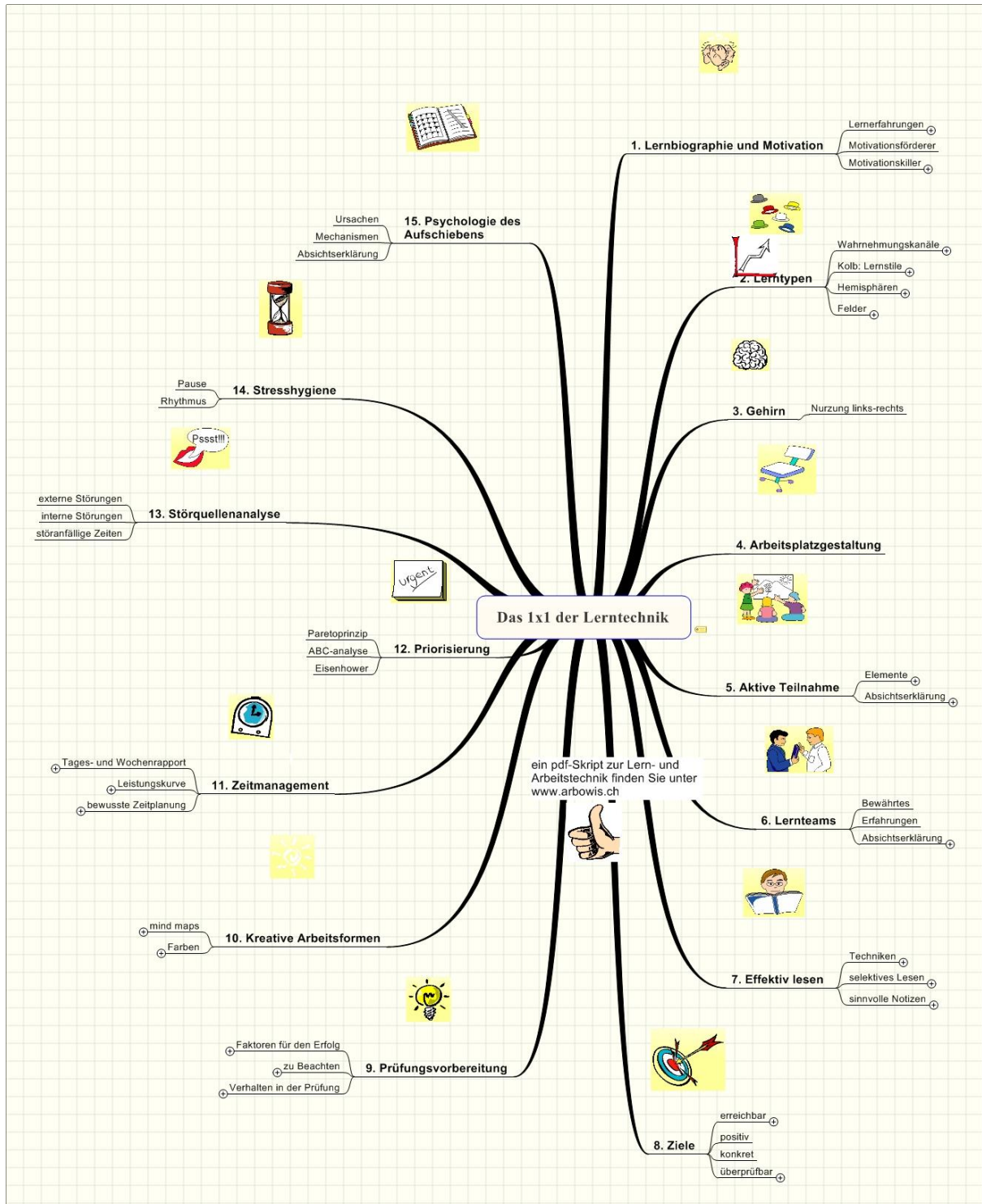
Unterschiedliches Vorwissen soll durch die Lernenden in den Unterricht eingebracht werden, damit die Lehrperson nicht mit Banalitäten langweilt. Es ist wichtig, das Erarbeitete festzuhalten, damit alle davon profitieren können und die Lehrperson darauf aufbauen kann.

Ein Beispiel finden Sie auf der nächsten Seite.

Beispiel Moderation: Abholen von Vorwissen zum Thema Lerntechnik

An der Wand wird für alle sichtbar ein grosses Packpapier befestigt. Die Frage an die Lernenden lautet: Was gehört alles zum Thema Lerntechnik?

Die Lehrperson entwickelt aus den Teilnehmer-Beiträgen das folgende Mindmap:



Moderation

Unterschiedliche Erfahrungen steigern die Redelust und machen viele Diskussionen langatmig und unergiebig. Besser ist es im Unterricht, Erfahrungen systematisch als unterschiedliche Blickwinkel in den Kurs hereinzuholen. Siehe Beilage 11.2

Projektunterricht

Beispiel Projektunterricht, siehe Beilage 11.1

Werkstattunterricht

siehe nächste Seite

Werkstattunterricht als Instrument

Eine Lernwerkstatt ist die geeignete Unterrichtsmethode, wenn Ihre Teilnehmenden bezüglich Interesse oder Lerntempo sehr unterschiedlich sind. Sie können damit aber auch unterschiedliche Anforderungen an die Praxis differenzieren oder Lerndefizite bearbeiten, indem Sie die einzelnen Arbeitsstationen thematisch oder bezüglich des Schwierigkeitsgrads unterschiedlich gestalten.

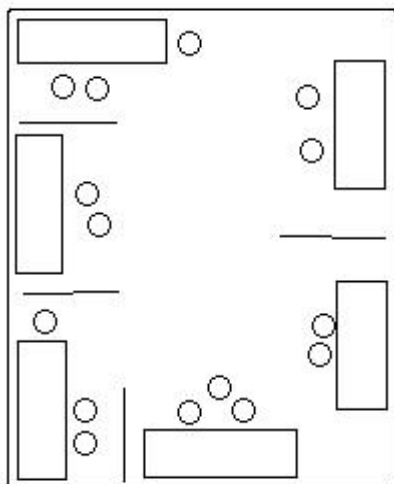
Wichtig ist, dass die Lernaufgaben so klar formuliert sind, dass die Teilnehmenden selbstständig arbeiten können. Denken Sie auch an Bedienungsanleitungen für unvertraute Geräte oder Navigationshilfen bei Software.

Die Lernwerkstatt wird charakterisiert durch ein vielfältiges Angebot von Lernmaterialien und -situationen zur individuellen Bearbeitung durch die Lernenden. Didaktisches Material wird durch selbständig zu lösende Aufgaben ergänzt und an verschiedenen Stationen im Unterrichtszimmer aufgebaut. Die Teilnehmenden durchlaufen selbstorganisiert einige oder alle Stationen nacheinander.

Um unterschiedliche Lerntempi aufzufangen können Sie auch Pflicht- und Wahlposten bestimmen.

Ist Wahl und Anzahl der Posten komplett den Teilnehmenden überlassen, bietet sich die Möglichkeit, die Teilnehmenden im Anschluss die wichtigsten Erkenntnisse präsentieren zu lassen, um auch diejenigen zu informieren, welche die Trainingseinheit nicht durchlaufen haben.

Beispiel Werkstatt Kommunikation



- Posten 1: Das Vier-Aspekte-Modell nach Schulz von Thun (Beispiele und Übungen)
- Posten 2: Aktiv Zuhören (Anleitung zum Rollenspiel)
- Posten 3: Körpersprache (eine interaktive CD mit Samy Molcho)
- Posten 4: Lorient (DVD, eine Analyse)
- Posten 5: Konstruktive Kritik (Hör-CD mit Daniel Goleman mit Hör-Aufgabe)
- Posten 6: Feedback (eine Aufgabe)
- Posten 7: Kritik ohne Kränkung (Aufgabenblatt)
- Posten 8: Versteckte Angriffe (Beispiele zum Diskutieren)
- Posten 9: Ich-Botschaften (Fallbeispiele zum Üben)

In diesem Beispiel wird die Werkstatt in zwei Räumen durchgeführt, damit sich die Lernenden an den verschiedenen Posten nicht stören. Die Vorkenntnisse spielen keine Rolle, alle Lernenden können so lange bei den Posten verweilen, wie sie wollen. Die Lehrperson steht für Fragen zur Verfügung, unterstützt gezielt an einem Posten oder ist ebenfalls unterwegs und bietet nach Bedarf ihre Hilfe an.