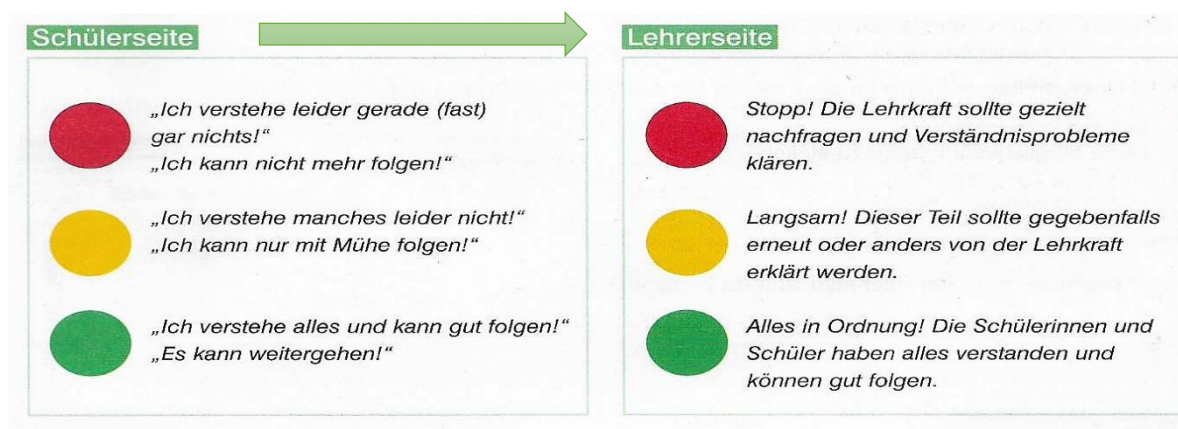


Methoden/Strategien für den Unterricht

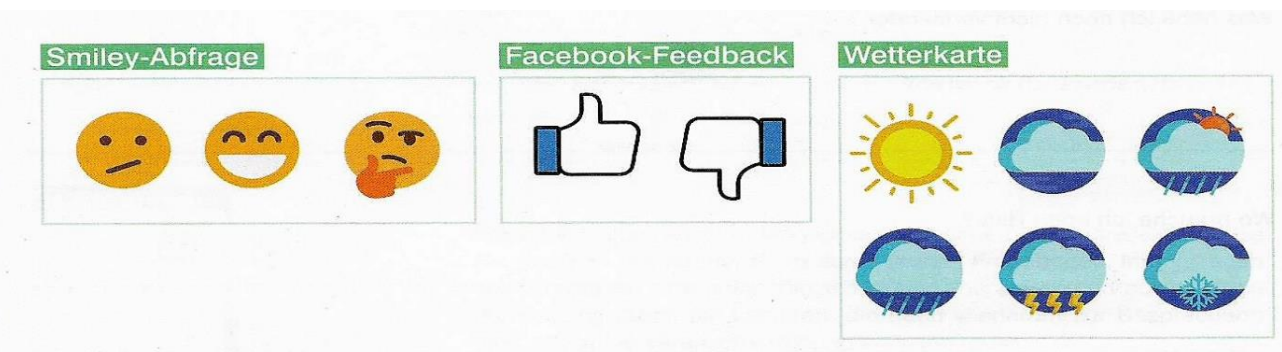
Lernstanderhebungen zu Beginn eines neuen Themas und während des Lehr-/Lernprozesses bieten die Möglichkeit herauszufinden, welches Vorwissen die Lernenden mitbringen bzw. wo sich die Schüler*innen auf ihrem Lernweg befinden. Die daraus gewonnenen Informationen sind vor allem zur Gestaltung der nächsten Schritte, zum proaktiven Planen und der dazugehörigen Arbeitsaufgaben als auch für die flexible Gruppierung hilfreich.

Um formatives Feedback während des Lernprozesses zu erhalten, bedarf es einer methodischen Umsetzung, die keiner aufwendigen Auswertung bedarf, sondern deren Ergebnisse möglichst schnell und auf einen Blick erfassbar sind. Eine diesbezüglich geeignete Form ist das **Ampel-Feedback**. Schüler*innen erhalten dafür z. Bsp. farbige Karten (rot, gelb, grün), die entweder auf konkrete Nachfrage der Lehrperson oder selbstständig bei Bedarf auf Schüler*innenseite hochgezeigt werden. Dabei stehen folgende Bedeutungen hinter den Fragen:



Die Veranschaulichungsform mithilfe von einer Ampel kann auch durch andere Symbole ersetzt werden (Smileys, Wetterkarte, ...). Eine reduzierte Form stellt z. Bsp. das Facebook-Feedback (Daumen hoch, Daumen runter) oder die Kartenabfrage (rote und gelbe Karte wie beim Fußball) dar.

All diese Varianten können natürlich auch am Ende eines Lernprozesses zur Reflexion herangezogen werden.



Einige Strategien dazu seien hier exemplarisch angeführt.

Vorerhebung	formative Leistungsbeurteilung	summative Leistungsbeurteilung
<ul style="list-style-type: none"> • Pre-test • Inventar • Checkliste • Beobachtung • Selbsteinschätzung • Fragen • Einstiegskarten • Mapping • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Peer-Evaluierung • Ampelkärtchen • Beobachtung • Fragen • Ausstiegskärtchen • Portfolio-Check • Quiz • Tagebucheintrag • Selbstevaluierung • Mapping • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemlöseaufgabe • Demonstration • Portfolio-Beurteilung • Test • Leistungsaufgabe

3-2-1 Kärtchen

3-2-1 Kärtchen sind eine Struktur, um Reflexion zu fördern und Informationen einzuholen.

Schüler*innen werden aufgefordert 3, 2 und 1 Sachen/Fragen zu nennen, z.B.:

3	Fakten, die mir zu diesem Thema einfallen: 1 2 3
2	Aspekte, die mit meinem Leben zu tun haben 1 2
1	Frage, die ich habe 1

Für den Einstieg in ein Thema bzw. als Vorerhebung

Sachen, die mir dazu einfallen...

Fakten, die ich darüber weiß...

Sachen, die ich mitbringe...

Aspekte, worüber ich nicht sicher bin...

Sachen, die ich vermute...

Aspekte, die ich dazu lernen könnte...

Am Ende einer Stunde oder Lernaktivität bzw. als Lernstandserhebung

Sachen, die ich heute gelernt habe ...

Aspekte, die für mich heute wichtig waren...

Sachen, die ich unbedingt festhalten will...

Fragen, die mich beschäftigen...

Dinge, die ich jetzt besser kann...

Sachen, die für mich neu waren...

Sachen, die für mich interessant waren...

Informationen, die ich merken will...

Aspekte, die ich vertiefen will...

Aspekte, die mich überrascht haben...

Idee, die ich habe...

Frage, die ich habe...

Sache, die mir unklar ist...

Aspekt, den ich noch nachgehen will...

Verbindung, die ich mit einem anderen Thema sehe...

Sache, die es sich lohnt, nachzugehen...

Aspekt, die mir schwer vorkommt...

Themen, mit denen ich mich weiter auseinander setzen will...

Sache, die mir gelungen ist...

Aspekt, worüber ich noch rätsle...

Fachwortschatz Ping-Pong

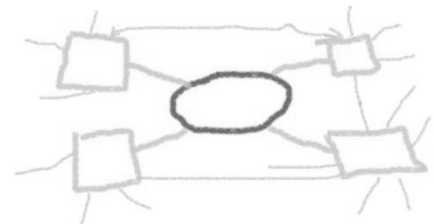
Lernforschungsergebnisse zeigen darauf hin, dass der bewusste Umgang mit Fachwortschatz eine positive Wirkung auf Lernergebnisse aller hat. Fachwortschatz Ping-Pong kann als ganze Klasse oder in Kleingruppen bzw. Partnerarbeit gespielt, als Einstieg oder Wiederholung.



Schüler*innen listen rasch und abwechselnd (wie Ping-Pong) Wörter bzw. Phrasen, die ihnen zum Lernthema einfallen, auf. Diese werden gesammelt, eventuell in Cluster oder einem Mindmap. Die Lehrperson ergänzt mit 3 – 7 Begriffen, die scheinbar neu und zentral für das Verstehen beim aktuellen Thema sind. Wesentliche Begriffe werden identifiziert und besprochen, um ein gemeinsames (fachspezifisches) Verständnis zu sichern.

Mindmapping

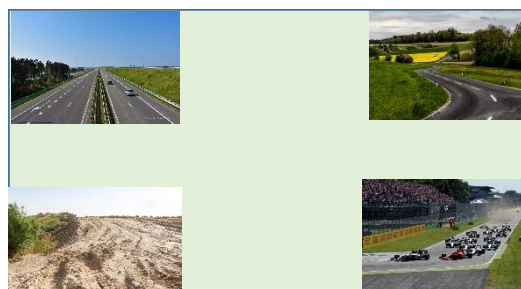
Mindmaps sind ausgezeichnete Lern- und Lehrbegleiter, weil sie einen Überblick zu einem Thema schaffen und die Verzweigung ermöglicht, Wissen mit anderem Wissen bzw. ein Thema mit anderen Themen oder Lebensbereichen (quer) zu verbinden. Heutzutage gibt es auch zahlreiche mindmapping-Software und Apps, die die Erstellung und Weiterentwicklung von kooperativen Mindmaps unterstützen, z.B. www.mindmeister.com.



Als Vorerhebung und Lerndokumentation, wird ein Gemeinschaftsmindmap zum Thema am Beginn gemacht und laufend ergänzt. Mindmaps der Schüler*innen können auch als „Lernmarktplatz“ ausgestellt werden: Die Schüler*innen schauen die Mindmaps der anderen an und fragen bei neu Entdecktem nach, um mehr herauszufinden.

4-Ecken Austausch

Diese Methode ist eine Aufstellung. Jede Ecke des Klassenzimmers wird unterschiedlich betitelt: z.Bsp. Lehmweg, gepflasterter Straße, Autobahn, Formel 1 Ring.



Schüler*innen begeben sich in jene Ecke, die ihr Vorwissen und ihre Erfahrungen zum „neuen“ Thema am besten treffen. Anschließend tauschen sie sich in der Gruppe zum Thema aus (sie erzählen/sammeln/diskutieren/etc.). Alternative: Die Methode eignet sich für einen schnellen Check über Lernzonen (s. Lernzonenplakat) am Ende einer Arbeitsphase.

Begriffsmatrix/Vorerhebungsquadrat

Die Schüler*innen vervollständigen die Matrix um herauszufinden, was sie über das Thema bereits wissen.

Vervollständige die Informationen um zu zeigen, was du über das Thema bereits weißt.

Meine Definition:	Informationen, die mir dazu einfallen:
Ein Beispiel dafür:	Aus welchem Zusammenhang (woher) habe ich meine Informationen?

Servus!

Servus! ist eine Methode, Interessen, Lernpräferenzen und Begabungen zu erheben. Es lockert die Klasse auf und dient dem Kennenlernen sowie dem Gemeinschaftsgefühl. Die Schüler*innen bekommen eine Tabelle mit Aussagen. Ihr Ziel ist es, in jedem Kästchen zwei Unterschriften innerhalb der Zeitangabe (10-15 Minute, je nach Zahl der Kästchen) zu sammeln. Dabei sind maximal zwei Unterschriften von der gleichen Person erlaubt. Ergebnisse können anschließend schnell im Plenum festgehalten werden: Für welches Kästchen war es schwierig, Unterschriften zu sammeln? Welches ist schnell gegangen? usw.

Optionen für die Servus!-Kästchen

Servus!					
Aufgabe: Sammle 2 Unterschriften in jedem Kästchen. Maximal 2 Unterschriften pro Person erlaubt!					
habe ein Tagebuch	helfe viel in meiner Familie	habe ein ungewöhnliches Haustier (welches?)	lerne am besten, wenn ich probieren kann	bin gut im Sport (in welchem?)	lese gerne in meiner Freizeit
sage gerne an, was Sache ist	schaue gerne fern und sehe gerne Filme	kann gut mit Geld umgehen und sparen	erkläre gerne meine eigenen Ideen	mag nicht allein sein	mache Sachen in letzter Minute fertig
pass auf Kinder in meiner Familie auf	kann Geschichten gut erzählen	spiele gerne Teamsports	bin besonders in Musik oder Kunst begabt (welcher?)	spiele gerne Computerspiele	schreibe gerne SMS oder E-Mails an Freunde
brauche Ruhe, wenn ich lese oder lerne	lerne am besten durch Lesen	mache meine Hausaufgaben lieber allein	tanze gerne oder schaue Tanzvorführungen gerne an	habe einige sehr gute Freunde	habe ein ungewöhnliches Hobby (welches?)
zeichne bzw. kritzle gerne	erledige meine Hausaufgaben so früh wie möglich	habe ganz viele gute Freunde	bastle oder baue Sachen gerne in meiner Freizeit	höre Musik wenn ich lerne	höre lieber zu als rede während Gruppengespräche

Alternativen/Möglichkeiten

möchte immer gewinnen	spiele gerne Theater	habe eigenes Zimmer
esse regelmäßig Frühstück	kann Stimmen und Mimik nachmachen	bin oft im Internet
kann gut kochen	gehe gerne Camping	bin in einem Sportverein
spiele Musik in einer Gruppe	bin oft Ratgeber für meine Freunde	mag Wettbewerbe
helfe viel in meiner Familie	liebe Wochenenden	hatte einen Aufenthalt im Krankenhaus
lese gerne Zeitschriften	liebe Sommer	schreibe viele SMS
kann gut tippen	mache gerne Grafiken am Computer	merke Informationen schnell
kann gut auswendig lernen	bin geduldig	kann gute Fotos machen
mache Filme	verbringe viel Zeit mit Großeltern	bin der Älteste in meiner Familie
ist mir oft langweilig	mag Ordnung und Sauberkeit	mir sind Kleider wichtig
rede gerne vor Gruppen	kann Konflikte lösen	bin oft müde
gehe vor 23 Uhr ins Bett	bin Langschläfer/in	stehe ohne Wecker in der Früh auf
finde Schule ganz ok	weiß, was ich beruflich machen will	kann mindestens zwei Sprachen sprechen
weiß, wo meine Stärken sind	hasse es, wenn ich etwas nicht schaffe	möchte andere Menschen nicht enttäuschen
bin gerne im Freien	schaue gerne Horrorfilme	war schon auf einer Bergspitze
habe einen Knochenbruch gehabt	habe Allergien	bin heikel
lerne neue Menschen gerne kennen	kann gut klettern	spiele gerne Karten oder Brettspiele
bin in einem Fanklub	habe eine Lieblingsmarke	ein besonderer Mensch ist Vorbild für mich
bin kreativ	bin meistens zu Hause	habe einen Lieblingsplatz
erzähle gerne Witze	kenne mich im Internet aus	kenne mich bei technischen Sachen aus
kann Probleme gut lösen	neue Trends sind mir wichtig	habe viel Stress
bin ein lockerer Typ	kann Geheimnisse gut bewahren	liebe Fantasie (Filme/Bücher)
merke Lieder schnell	habe oft ein Lied im Kopf	war schon im Ausland
denke oft an die Zukunft	denke oft an die Vergangenheit	bin zielstrebig

passee auf meine Geschwister auf	helfe viel zuhause	interessiere mich für Elektrotechnik
arbeite hart, wenn ich ein Ziel erreichen will	mag es nicht, wenn etwas nicht klappt	habe Bekannten oder Verwandten im Ausland

Ich und dieses Fach

Diese Erhebung ist ein sogenanntes „attitude survey“, um Erfahrungen und Einstellungen gegenüber einem Fach zu erheben und dadurch Hinweise auf mögliche Stärken und Hindernisse beim Lernen zu identifizieren. Hier am Beispiel Mathematik:

Bestandsaufnahme: Mathematik	
Name: _____	Datum: _____
<ol style="list-style-type: none"> 1. Wie fühlt sich Mathematik für dich an? 2. Glaubst du, dass du gut in Mathematik bist? Warum? 3. Was kannst du besonders gut in Mathematik? 4. Was kannst du weniger bis kaum in Mathematik? 5. Denkst du, es ist wichtig, gut in Mathematik zu sein? Warum? 6. Was macht einen guten Mathematikschüler aus? Warum? 7. Was machst du, wenn du eine Mathematikaufgabe nicht lösen kannst? 8. Verwendest du Mathematik auch außerhalb der Schule? Wie? 	

Lernzonen

In einem differenzierten Klassenzimmer werden die Schüler*innen zur täglichen/wöchentlichen Evaluation ihres Lernfortschritts und ihres persönlichkeitsbildendes Wachstums (Arbeitsverhalten/Soziales, etc.) ermutigt. Ein effizientes Instrument dazu ist das Lernzonenplakat, eine Art „Goldlöckchen“-Einschätzung:

Zu leicht (Ich lerne zu wenig.)	Gerade richtig! (Ich bin in der Lernzone.) 	Zu schwierig (Mein Lernen ist erschwert.)
---	---	---

Selbsteinschätzung muss gelernt werden. Verbale Prompts für die Selbsteinschätzung „Lernzonen“ auf Basis der Lernziele und Erfolgskriterien, die den Schülerinnen und Schüler bekannt sein müssen:

Zu leicht	Das Ziel erfasst	Zu schwierig
Ich habe sofort verstanden....	Ich kenne ein paar Dinge...	Ich weiß nicht wo ich anfangen soll....
Ich weiß bereits wie....	Ich muss nachdenken....	Ich kapiers nicht....
Das ist ein klarer Fall....	Ich muss mich anstrengen ...	

<p>Ich werde sicher ein „Sehr gut“ bekommen. Ich fühle mich wie im freien Fall... Ich bin entspannt... Ich bin gelangweilt ... Keine große Anstrengung nötig.</p>	<p>Ich muss beharrlich weiter dran bleiben... Ich habe einige Nüsse geknackt... Ich bin auf Draht ... Ich bin herausgefordert. Es ist die Anstrengung, die zum Erfolg führt!</p> <p>Dies ist die Leistungszone! Dahin wollen wir!</p>	<p>Ich dreh mich im Kreis... Mir fehlen die Grundlagen... Ich bin frustriert... Ich bin verärgert... Das macht keinen Sinn... Meine Anstrengung macht sich nicht bezahlt ...</p>
---	---	---

Lernbarometer

Name _____ Thema _____

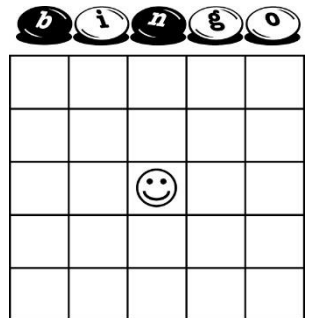


Interessensbingo

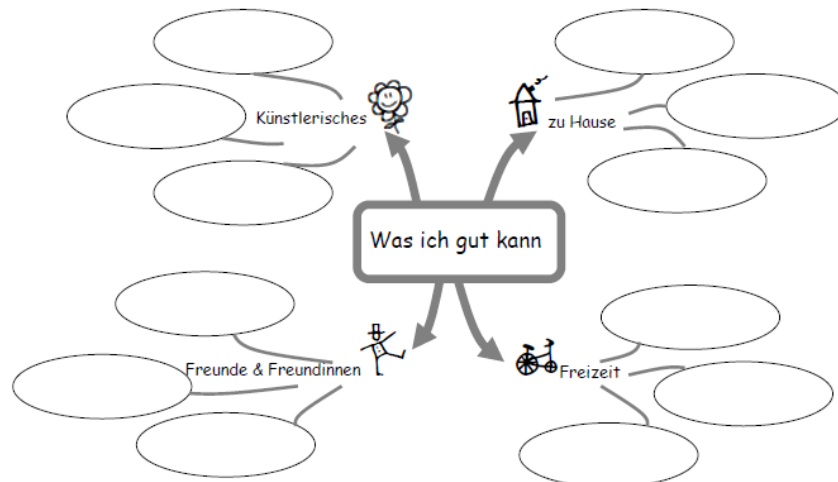
Die Schüler*innen ergänzen die BINGO-Karte mit ihren eigenen Interessen und Begabungen (was sie außerhalb der Schule gut und gerne machen).

Dann spielen sie BINGO: Namen werden willkürlich aufgerufen, der/die Schüler*in nennt ein Interesse, das auf seiner/ihrer BINGO-Karte steht. Habe ich es auf meinem Blatt stehen, kreuze ich es an. Wenn eine Reihe/Spalte/Diagonal komplett abgedeckt ist, rufe ich BINGO!

Alternative: Das Wissen zu einem Lernthema könnte ebenfalls auf dieser Weise erhoben bzw. wiederholt werden.



Was ich gut kann



Denkrad

Was für Denkarbeit hast du heute gemacht? Wie war es?



Digitale Tools

Aktivieren von Vorwissen über kollaborative Online-Tools wie Padlet oder lino

Eine mögliche Lösung stellt das Aktivieren von Vorwissen über kollaborative Online-Tools dar. Zentral für den Lernerfolg ist es, Schüler*innen auf ihrem aktuellen Wissensstand abzuholen, für sie interessante Themen aufzugreifen und diese mit den zu vermittelnden Lehrinhalten d.h. bspw. theoretischer Ansätze zu verknüpfen, um somit eine möglichst hohe Motivation und Beteiligung zu fördern. Hier lassen sich Online-Tools wie z.B. die digitalen Pinnwände von [Padlet](#) oder [lino](#) optimal zur Aktivierung von Vorwissen mittels Sammeln, Strukturieren und Bewerten von Fragen und Ideen einsetzen.

Answergarden - Kollaboratives Brainstorming durchführen

[Answergarden](#) ist ein digitales Werkzeug zum Erstellen von Wortwolken. Wenn Sie den Link zu der erstellten Wortwolke mit ihren Schüler*innen teilen, könnt ihr gemeinsam die Wortwolke füllen. Sie können Answergarden ohne Anmeldung benutzen. Sie haben aber beim Erstellen einige Möglichkeiten die Umfrage zu individualisieren und beispielsweise auch die Antworten vor dem Anzeigen zu moderieren.

Ideen für den Einsatz im Unterricht:

- Anstoßen von Diskussionen.
- Durchführend von Brainstorming zu einem konkreten Thema.
- Abfragen von Vorwissen.
- Wiederholung von Themenfeldern.
- Stimmungsbild, Feedback oder Einstiegshilfe in ein Thema.

Interaktive Pinnwand gestalten

Mit [diesem Tool](#) können sie einfach und unkompliziert Inhalte mit ihren Schüler*innen teilen, gemeinsam planen und Inhalte auf einer Pinnwand ausarbeiten. Sie können die kollaborativen Pinnwände zum gemeinsamen Brainstorming nutzen, Listen oder auch Wochenpläne erstellen. Sie eignet sich ideal für agile Projektarbeit oder die Planung anstehender Events.

Interaktive Tafeln gestalten Classroomscreen

[Classroomscreen](#) ist ein digitales Werkzeug für das Unterrichtsmanagement. Das Tool bietet ihnen eine Sammlung an kleinen Mini-Anwendungen, die sie beim Unterrichten unterstützen können. Darunter fallen zum Beispiel Möglichkeiten, Schüler*innen in Gruppen einzuteilen, mit dem Timer die Zeit im Blick zu behalten oder mit der Medien-Funktion Lernvideos neben einer Aufgabenstellung anzeigen zu lassen. Ein Beamer oder ein Smartboard bekommen damit zahlreiche Zusatzfunktionen.

Ideen für den Einsatz im Unterricht:

- Projektion von Arbeitsaufträgen.
- Anzeigen und Absolvieren von Lernvideos.
- Organisieren verschiedener Arbeitsphasen.
- Anzeigen digitaler Tafelbilder.
- Zufallsauswahl von Schüler*innen.

Wortwolken - Kollaboratives Brainstorming durchführen

Mit [diesem Tool](#) können sie mit ihren Schüler*innen gemeinsam Wortwolken zu verschiedenen Themen erstellen. Das Tool eignet sich besonders für kollaboratives Brainstorming oder der Abfrage von Stimmungsbildern. Dafür stellen sie ihren Schüler*innen einen Link zur Verfügung, über den ihr die Wortwolke gemeinsam füllt.

Ideen für den Einsatz im Unterricht:

- Brainstorming zu Beginn oder Abschluss einer Unterrichtseinheit.
- Abfragen von Stimmungsbildern, zum Beispiel zu Klassenarbeiten oder Hausaufgaben.
- Abfragen von Unterrichtsinhalten aus der letzten Stunde als Wiederholung.
- Visualisierung von Feedback & Gedanken.

Digitales Feedback einholen und teilen

Mit diesem [Umfragen- Tool](#) können sie schnell Umfragen erstellen und auswerten. Das Tool eignet sich super, um aktuelle Unterrichtsinhalte abzufragen oder Meinungsbilder der Schüler*innen zu erfassen. Sie können damit ebenso Feedback abrufen oder es nutzen, um gemeinsam mit ihrer Klasse Ergebnisse auswerten.

Ideen für den Einsatz im Unterricht:

- Erstellung von Umfragen, Formularen und Wissensabfragen inkl. Auswertung der Ergebnisse.
- Quizze, Lernstandserhebungen, Übungen und Aufgabenstellungen erstellen, digital einsammeln und auswerten.
- (Vor-)Wissen und Meinungen oder Feedback abfragen.

ZUMpad - Digitale Textarbeit umsetzen

Mit [ZUMpad](#) können sie gemeinsam mit ihren Schüler*innen kollaborativ ein Textdokument befüllen. Ein ZUMpad ist mit nur einem Klick eingerichtet und kann über einen Link mit ihren Schüler*innen geteilt werden. Um das Dokument zu strukturieren, bietet ihnen ZUMpad grundlegende Formatierungsoptionen an. Das ZUMpad kann über den Link theoretisch bereits frei im Browser angeschaut werden kann. Sie sollten also darauf achten, dass keine personenbezogenen oder ähnlich sensible Daten auf dem ZUMpad eingetragen werden.

Sinnvolles Zeitmanagement beim Differenzieren

Wie Zeitressourcen „sinnvoll“ zur Differenzierung genutzt werden können, sollen folgende Beispiele verdeutlichen.

Anker-Aktivitäten

Um im Unterricht flexibel handeln, sich mitunter zur Unterstützung von Schüler*innen frei spielen zu können und die verbleibende Zeit von jenen Schüler*innen, die ihre Aufgaben bereits erledigt haben sinnvoll zu nützen, können sogenannte „Anker-Aktivitäten“ hilfreich sein. Dabei geht es nicht um ein „Zeitfüller“, sondern um Aufgaben, die themenbezogen sind, sich auf die Dimensionen des Lernens (Verstehen/Wissen/Können) beziehen und nach Inhalt/Interesse/Lernprofilen/Lernprozessen differenziert sein können.

Beispiel für eine Anker Aktivität aus Biologie in Pflanzenkunde

- Kreiere eine Collage von Pflanzen oder Blumen und benenne sie mit ihrem Namen.
- Zeichne und benenne Pflanzen, die wir essen können. Welche isst du gerne? Oder: Zeichne und benenne Pflanzen, die wir nicht essen können.
- Gestalte einen Garten. Was würdest du anpflanzen und warum?
- Kreiere Reime und Witze über Pflanzen und ihre Teile. Trage sie deinen Mitschüler*innen vor.
- Schreibe ein Lied über Pflanzen, was du gerne an ihnen magst und warum sie dir wichtig sind.

Anker-Aktivitäten können jedoch auch sein:

- Lernjournals
- Lesen
- Weiterarbeit im Projekt
- Lernspiele
- Portfolioarbeit
- Recherche
- ...

Wichtig dabei ist, darauf zu achten, dass jeder Schüler/jede Schülerin die Möglichkeit hat, diese Aktivitäten in Anspruch zu nehmen. Aktivitäten sollen nicht zum Zeit-Vertreiben dienen, sondern immer relevant und sinnvoll sein.