

Designing In-Class Activities in the Inverted Classroom Model

(Spannagel)

1. Think, Pair, Share (TPS)

Den Studierenden wird ein Thema genannt über welches sie sich Gedanken machen und sich dann darüber mit ihrem Sitznachbarn austauschen sollen. Je nach Komplexität können sich die Studierenden auch sofort mit ihrem Sitznachbarn austauschen. Der Dozierende klinkt sich erst ein, wenn die Gespräche langsam abklingen bzw. die Zeitvorgabe für die Übung überschritten ist. Er versucht dann durch gezielte Fragen ein Gespräch bzw. Diskussion aufzubauen.

2. Active Auditorium

Diese Methode ist eine Form der Diskussion, die jedoch nicht vom Dozierenden, sondern von einem Studierenden moderiert wird. Ein Studierender kommt als Moderator der Diskussion nach vorne, während sich der Dozierende ins Publikum zu den anderen Studierenden setzt und nur passiv an der Diskussion teilnimmt. Wahlweise kann ein zweiter Studierender ebenfalls nach vorne kommen, um wichtige Aussagen an der Tafel oder am Laptop/Beamer festzuhalten. Da der Dozierende sich nicht aktiv an der Diskussion beteiligt, wird vermieden, dass die Studierenden Bestätigung beim Dozierenden suchen, wenn sie etwas sagen.

3. Row Rotation

Eine Methode welche eingesetzt werden kann, um eine Themensammlung zusammenzustellen. Hierzu bildet jede Sitzreihe eine Gruppe. Der Studierende an einem Ende der Reihe (links oder rechts) recherchiert im Internet und flüstert danach seinem Sitznachbarn den recherchierten Begriff samt Erklärung ins Ohr. Auf dieselbe Weise wandert der Begriff dann per Flüsterpost zum Studierenden am Ende der Reihe. Dieser geht dann zur Tafel, schreibt den Begriff an und erläutert diesen. Währenddessen rutschen alle Studierenden seiner Sitzreihe einen Platz auf. Die Gruppe, welche als erstes eine zuvor festgelegte Anzahl an Begriffen aufgeschrieben hat, hat gewonnen. Am Ende muss jede Gruppe ihre gesammelten Begriffe nochmal ausführlich erklären.

4. Zeitwettbewerb

Die Studierenden treten in Zweier- oder Dreier-Teams (je nach Kursgröße) gegeneinander an, indem sie Aufgaben lösen. Am Beamer wird eine Aufgabe gezeigt, welche die Teams dann so schnell wie möglich lösen müssen. Glaubt eine Gruppe als erstes die richtige Lösung zu haben stellt sie diese vor. Ist die Lösung korrekt bekommt die Gruppe einen Punkt und es geht weiter mit der nächsten Aufgabe. Im Falle, dass die Lösung unvollständig oder falsch ist, dürfen alle Studierenden weitermachen. Dies wiederholt sich, bis alle Aufgaben mindestens einmal gelöst wurden.

Weitere aktivierende Methoden im mediengestützten Präsenzstudium

1. Pro/Contra-Diskussion

Vorgehen: Bei dieser Methode fordern Sie die Studierenden auf, sich vor oder neben den Tischen zu versammeln. Anschließend geben Sie ein Thema vor und lassen die Studierenden zwei Gruppen für Pro und Contra bilden. Die Aufgabenstellung lautet dann einfach „überzeugen Sie die anderen von Ihrer Meinung“. Als Dozent bewegen Sie sich außerhalb des Sichtfelds der Studierenden, um diese nicht zu beeinflussen.

Ziel: Dadurch, dass die Diskussion im Stehen weg von den Tischen und ohne Blickkontakt zum Dozenten stattfindet, durchbrechen Sie die passive Zuhörerhaltung. Die Diskussion fördert dabei die aktive Auseinandersetzung mit dem Thema sowie eigenständige Überlegungen.

2. One-Minute-Paper

Vorgehen: Das One-Minute-Paper beschreibt einen Zettel mit zwei bis drei Fragen, welchen die Studierenden innerhalb einer Minute ausfüllen können. Mögliche Fragen sind:

- Was ist das wichtigste, das ich heute gelernt habe?
- Welche Frage ist noch offen?
- Was habe ich am wenigsten verstanden?
- Definieren sie folgenden Begriff: ...
- U.v.m.

Ziel: Durch diese Fragen kann der Dozent Feedback zu seiner Unterrichtseinheit einholen. Auf offene Fragen oder Unklarheiten kann in der nächsten Unterrichtseinheit eingegangen werden. Somit haben die Studenten die Chance individuelle Schwächen zur Sprache zu bringen.

3. Glückstopf

Vorgehen: Bei dieser Methode schreibt die Lehrkraft diverse Begriffe zum Thema der Unterrichtseinheit auf kleine Karten auf. Diese Karten werden dann in ein Behältnis gelegt, den sogenannte Glückstopf. Am Ende einer Lehreinheit muss jeder Student eine Karte ziehen und den darauf geschriebenen Begriff vor dem Plenum erklären.

Ziel: Dieses Vorgehen dient zur Festigung des zuvor erlernten Wissens. Darüber hinaus können der Dozent oder auch die zuhörenden Studenten auf Missverständnisse eingehen und diese richtig stellen.

4. Gruppenpuzzle

Vorgehen: Zunächst teilt der Lehrende einen Lerngegenstand in gleichwertige Teile. Die Studenten bilden darauf Kleingruppen. Die Anzahl der Gruppenmitglieder entspricht der Anzahl der Teilthemen. Für jedes Teilthema wird in jeder Gruppe jeweils ein Experte bestimmt. Nun folgen die zwei Hauptphasen der Methode. In der ersten Phase finden sich alle Experten des gleichen Teilthemas in einer Gruppe zusammen. Dabei erhalten die Experten Lernmaterialien, die sie gemeinsam bearbeiten. In der zweiten Phase kommen alle Studenten wieder in ihre Stammgruppen zusammen. Die Experten tragen nun nacheinander ihre Teilthemen ihren Gruppenmitgliedern vor.

Ziel: Beim Gruppenpuzzle soll jeder von jedem lernen. Indem jeder Experte sein Teilthema vorstellt, wird das erlernte Wissen gefestigt. Der Student nimmt schließlich die Rolle des Dozenten ein.

5. Blitzlicht

Vorgehen: Bei der Blitzlichtmethode gibt jeder Student zu einem vorgegebenen Thema ein kurzes Statement ab. Dabei sind Fragen, Kritiken oder Kommentare anderer Studenten verboten. Die Reihenfolge kann dabei definiert oder zufällig sein. Beispielsweise kann die Reihenfolge durch Weiterwerfen eines Balles geregelt werden.

Ziel: Das Blitzlicht dient zum Sammeln von Ideen, Meinungen, Feedback, Erwartungen, usw.

6. Kugellager

Vorgehen: In einem Kugellager stehen sich in einem Außen- und Innenkreis jeweils zwei Studenten gegenüber. In einer definierten Zeitspanne tauschen sich die Studentenpaare zu einem vom Dozenten vorgegebenen Thema aus. Nach Ablauf der Zeit gibt der Dozent vor, wie sich die Kreise weiterdrehen sollen, bspw. innerer Kreis zwei Schritte nach links und äußerer Kreis ein Schritt nach rechts.

Ziel: Diese Methode dient zum Kennenlernen der Studenten. Sie kann aber auch zu Partnerdiskussionen über Teile des Lehrinhalts dienen.

7. Concept Mapping

Vorgehen: Das Concept Mapping dient zur Visualisierung von Konzepten und Ideen. Zunächst wird das Wissen auf das Wesentliche reduziert indem Hauptbegriffe ausgewählt werden. Diese Begriffe werden dann räumlich strukturiert, z.B. hierarchisch von oben nach unten. Daraufhin werden die Begriffe mit Pfeilen semantisch verbunden. Schließlich wird die Wissenskarte durch nähere Information der Begriffe und Beschriftung der Pfeile verfeinert.

Ziel: Durch die Erstellung einer Wissenskarte bekommen komplexe Sachverhalte einen besseren Überblick. Die Karte kann dabei helfen auf vorhandenes Wissen aufzubauen und neue Inhalte bessere in das vorhandene Denkmuster zu integrieren.

8. Archäologenkongress

Vorgehen: Beim Archäologenkongress zerteilt der Dozent ein Modell oder ähnliches Gebilde. Das Modell kann dabei in Textform oder visuell dargestellt sein. Kleingruppen bekommen jeweils ein vollständiges zerteiltes Modell. Die Studenten versuchen dann gemeinsam in ihren Gruppen das Modell wieder zusammenzufügen. Schließlich vergleichen die Kleingruppen im Plenum ihre Ergebnisse und stellen gemeinsam gegebenenfalls Missverständnisse klar.

Ziel: Bei dieser Methode analysieren die Studenten gemeinsam einzelne Wissensteile und versuchen diese semantisch in Verbindung zu setzen. Die Teamarbeit spielt dabei eine entscheidende Rolle.

9. Muddiest Point

Vorgehen: Am Ende einer Lehreinheit notieren die Studenten auf einem Zettel den für sie am unverständlichsten Aspekt. Diese Punkte können direkt besprochen werden oder der Dozent geht am Anfang der nächsten Lehreinheit darauf ein.

Ziel: Diese Methode hilft dabei Unklarheiten aufzudecken und diese zu beseitigen. Sie zeigt auch inwieweit Sachverhalte verständlich bearbeitet wurden und Verbesserungen nötig sind.

10. Buzzgroups

Vorgehen: Studenten finden sich in Kleingruppen zusammen und diskutieren halblaut über ein vorgegebenes Thema, bspw. eine Frage oder eine Abbildung. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit werden die Ergebnisse im Plenum besprochen.

Ziel: Durch die Arbeit in kleinen Gruppen sinkt die Hemmschwelle der Mitarbeit jedes einzelnen Studenten. Dadurch kommt es zum effektiven Austausch von Ideen und Meinungen.

11. Fishbowl

Vorgehen: Bei dieser Methode ordnet sich eine Gruppe von Studenten im Stuhlkreis mitten im Raum an. Der Stuhlkreis bildet das sogenannte *Fishbowl* ab. Die Studenten diskutieren nun über ein vorgegebenes Thema. Ein Stuhl bleibt jedoch stets frei, sodass auch die Studenten aus dem Plenum an der Diskussionsrunde teilnehmen können. Damit es stets einen freien Platz gibt, setzt sich ein Diskussionssteilnehmer, falls ein neues Mitglied hinzukommt. Wichtig ist, dass nur innerhalb des Stuhlkreises diskutiert werden darf.

Ziel: Bei dieser Methode trainieren die Studenten ihr Diskussionsverhalten. Sie müssen dabei lernen Geduld zu zeigen, bis sie in der Diskussionsrunde teilnehmen dürfen. Zudem haben die Studenten die Chance Diskussionsstrategien anderer Studenten zu betrachten und zu bewerten.