GUTENBERG
DEUTSCHSPRACHIGER STUDENTENVEREIN

Gutenberg

Kit zu Lehr- und Lernmethoden für interaktives Lernen



Ausgabe 1

DEUTSCHLEHRERVERBAND RUMÄNIENS

GUTENBERG SPRACHZENTRUM

GUTENBERG
DEUTSCHSPRACHIGER STUDENTENVEREIN



Vorwort

Lebenlanges Lernen und ständige Weiterentwicklung weitergeben – dieses Motto befindet sich auch unter den Werten des Gutenberg Vereins.

Gutenberg ist der einzige deutschsprachige Studentenverein in Rumänien und widmet sich der Fortbildung und Weiterentwicklung der deutschsprachigen Jugend.

Unsere Geschichte fängt 2009 an und der Verein wächst, blüht und gedeiht seitdem ständig und diese kann man im online Portal www.gutenberg.ro abrufen.

Wir haben unsere Expertise in der nonformalen Bildung durch zahlreiche eigene Jugendprojekte, durch internationale Ausbildungprogramme und durch den Zugang zu Experten aus dem akademischen Bereich geformt und gestärkt und freuen uns jetzt, dieses Know-How in Form der vorliegenden Broschüre weiterzugeben.

Warum? Warum non-formales Lernen?

Non-formale Bildung bezieht sich auf jedes außerhalb des formalen Curriculums geplantes Programm zur persönlichen und sozialen Bildung für junge Menschen, was der Verbesserung bestimmter Fähigkeiten und Kompetenzen dient. Es ist in planvolle Tätigkeiten eingebettet, die nicht explizit als Lernen bezeichnet werden, jedoch ein ausgeprägtes Lernelement beinhalten.

Non-formale Bildung ersetzt nicht, sondern ergänzt institutionalisertes Lernen; im deutschsprachigen Raum hat sich auch der Begriff außerschulische Bildung etabliert. Dieses Form des Lernens fördert die proaktive Teilnahme der Jugendliche bei den Aktivitäten und so auch im Prozess des Lernens.

Die unterschiedlichsten Mehoden bei den Seminaren, Workshops, Austauschen und Trainings sichern für die Teilnehmer neben der Weiterentwicklung ihrer Fähigkeiten auch eine Erfahrung, die ihnen Spaß macht, aber ihnen auch in Zukunft weiterhelfen kann. Herkömmliche Methoden werden durch interaktive Übungen ersetzt, wobei die Teilnehmer sich, je nach Situation, bewegen, konzentrieren oder entspannen. Diese Übungen fördern die Kreativität und beruhen in großem Maße auf dem Beitrag der Teilnehmer und der Lehrkraft/Trainer spielt die Rolle eines Moderators, während die Jugendlichen eigene Initiative ergreifen können und nicht nur Einzelarbeit arbeiten, sondern lernen auch mit anderen zusammenzuarbeiten.



GUTENBERG
DEUTSCHSPRACHIGER STUDENTENVEREIN

Wie? - Non-formales Lernen

Die große Variation der non-formalen Methoden kann man am Besten in dem einfachen Schema eines Seminars einsetzen.

1 Warm-up-Phase: Begrüßung und gegenseitiges Kennenlernen;

2 Transparenzphase: Organisatorisches und Ablauf vorstellen, Erwartungen erfragen, Seminarregeln vereinbaren;

3 Phase der Hinführung zum Thema: Das Interesse der Teilnehmenden für das Thema fördern;

4 Informationsphase: Inhalte vermitteln oder von den Teilnehmern erarbeiten lassen;

5 Verarbeitungsphase: Aktives Verarbeiten der Inhalte durch die Teilnehmer;

6 Cool-down-Phase: Feedback einholen und den Ausstieg aus dem Seminar gestalten;

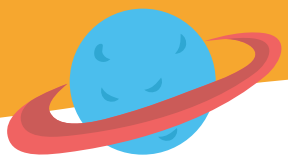
Die Phasen 1 und 2 sollten im Normalfall zusammen nicht mehr als fünf bis zehn Prozent der Gesamtveranstaltungszeit in Anspruch nehmen, die Phase 6 höchstens fünf Prozent. Werden in einer Veranstaltung mehrere Inhaltsblöcke behandelt, dann lassen Sie die Teilnehmer die Phasen 3 bis 5 mehrfach durchlaufen.

Was? - Übungen!

Die Seminarübungen oder Spiele können nach unterschiedlichen Aspekte kategorisiert werden. Beispielsweise nach ihrem Zweck:

- **Eisbrecher**

Eine neue Umgebung ist eine Hemmschwelle, die es zu überwinden gilt, damit ein tragfähiges Diskussionsklima entstehen kann. Diese Methoden bieten einen einfachen Übergang vom Alltag zur Seminarsituation an.





- **Kennenlernen**

Um erneut Hemmungen loszuwerden und effizient im Team zusammenzuarbeiten braucht man Spiele, durch die Teilnehmer sich gegenseitig kennenlernen.

- **Gruppenbildung**

Wenn die Teilnehmer sich schon vorher kennen, entstehen Grüppchen. Um gemischte Teams und nicht Grüppchen zu erhalten, ist eine willkürliche Mischung der Beteiligten besser. Nur so kann ein guter Mix aus unterschiedlichen Charakteren und Ideen entstehen.

- **Gruppendynamik**

Eine Gruppe besteht aus vielen Einzelnen, die zueinander finden müssen, damit die Kooperation klappt. Unterschiedliche Persönlichkeiten, Voraussetzungen, Wünsche und Ziele machen die gemeinsame Arbeit schwierig, deshalb sind die richtigen Spielen in diesen Momenten essenziell.

- **Aktivierung (Energizer)**

Ein bisschen in Bewegung bringen und schon gähnen die Teilnehmer nicht mehr!

- **Konzentration**

Übungen und Spiele, die mit Bewegung und gezielter Aktivierung des Gehirns verbunden sind, steigern die Konzentrationsfähigkeit der Teilnehmer.

- **Kreativität**

Immer wenn es darum geht die Teilnehmer “mental” aufzulockern und ihnen Anregungen zu geben, aus den üblichen Denkschemata auszubrechen ist Kreativität gefragt. Kreativitätsspiele fordern heraus und geben Mut zur Veränderung.

- **Wissensvermittlung**

Es ist nicht alles Spaß und Lachen, Informationen müssen irgendwie weitergeleitet werden. Aber hier gibt es auch eine bestimmte Art und Weise, damit die Beteiligten das Wissen aktiv aufnehmen.

- **Entspannung**

Bei anstrengendem Unterricht steigern diese Übungen die Leistungsfähigkeit. Im Vordergrund stehen der Abbau von Blockaden und die Entspannung von Körper, Geist und Seele.

- **Wiederholung**

Man kann spielerisch überprüfen ob die Teilnehmer den neuen Stoff schon erlernt haben.

- **Abschluss**

Es geht dabei um Spiele, bei denen die Teilnehmer thematische, persönliche und gruppenbezogene Rückmeldung geben können. Diese sind auch eine wichtige “Brücke” zurück in den Alltag.



Spielsammlung

Eisbrecher

Finger festhalten
Alle Teilnehmer stehen im Kreis und halten ihre rechten Hand mit der Handfläche nach unten, ihre linke Hand mit dem Zeigefinger nach oben. Sie sollen alle gleichzeitig (der Trainer zählt bis 3) den Finger des rechten Nachbarn festhalten und ihren eigenen Finger wegnehmen.
Ziel des Spiels ist die Teilnehmer zu aktivieren.
Dauer: 10 Minuten

Kennenlernen

Dreieck der Gemeinsamkeiten
Es werden Kleingruppen mit je drei Teilnehmern gebildet. Diese erhalten einen großen Papierbogen sowie 3 Stifte. An die Ecken eines vorbereiteten Dreiecks werden die Namen geschrieben. Nun suchen die Teilnehmer nach Gemeinsamkeiten, die zwischen allen Teilnehmer in die Mitte geschrieben werden; Besonderheiten können an den jeweiligen Ecken ergänzt werden. Am Ende des Spiels können die Plakate den anderen Teilnehmern der Gruppe vorgestellt werden. Ein positiver Nebeneffekt der Methode ist, dass die Gemeinsamkeiten visualisiert dargestellt werden und, dass der Gruppenzusammenhalt durch das Finden der Gemeinsamkeiten stärker wird.
Dauer: 20- 60 Minuten
Material: Flipchartpapier, Stifte
Anzahl Teilnehmer: unbegrenzt, kann durch 3 geteilt werden

Gruppenbildung

Kleine Dosen mit unterschiedlichen Materialien (z.B. Sand, Wasser, Kies, Erbsen usw.) werden vorbereitet. Von jeder Sorte gibt es so viele Dosen, wie Teilnehmer in einer Gruppe sind. Der Trainer lässt die Teilnehmer Dosen ziehen. Sie sollen es schütteln bis sie ihre Gruppe gefunden haben. Das Spiel macht viel Spaß, aber schult auch die auditive Wahrnehmung.
Dauer: 10 Minuten
Material: kleine Dosen, unterschiedliche Materialien zum Füllen
Anzahl Teilnehmer: unbegrenzt

Gruppendynamik

Zollstock legen
Jeweils 4-5 Teilnehmer stellen sich nebeneinander und 4-5 andere gegenüber. Sie strecken ihre Zeigefinger aus und auf diese wird ein Zollstock/Stock gelegt. Alle Zeigefinger müssen den Stock ständig berühren, aber dürfen nicht festhalten. Auf Anweisung wird der Stock ruhig nach unten abgesenkt und abgesetzt.
Dauer: 10 Minuten
Material: Stock
Anzahl Teilnehmer: maximal 10-12

Aktivierung

Ich fahre Zug

Es wird ein Sitzkreis gebildet. Einer wird ausgewählt und stellt sich in die Mitte. Bei einer Person ist jetzt der rechte Platz neben ihm frei. Diese Person beginnt mit dem Spiel, indem sie nach rechts einen Stuhl weiter rutscht und währenddessen sagt “Ich fahre Zug!”. Die Person dahinter rutscht auch einen Stuhl weiter und sagt dabei “Ich fahre mit!”. Die Person darauf rutscht auch einen Stuhl weiter auf und sagt “Ich fahre schwarz!”. Die letzte Person, rutscht nicht mehr auf, sondern klopft mit der Hand auf den Stuhl und ruft einen Namen von einer Person aus der Gruppe. Diese Person steht auf und geht zum leeren Platz hinüber. Jetzt muss die Person, die rechts neben sich jetzt einen freien Stuhl hat wieder auf rutschen und dabei sagen “Ich fahre Zug!”, die nächste Person sagt “Ich fahre mit!” und die darauf folgende Person sagt “Ich fahre schwarz!”, die letzte Person klopft wieder auf den Stuhl und ruft einen Namen von einer Person aus der Gruppe. Dort wo der leere Platz entsteht, geht das Spiel wieder so wie oben genannt weiter. Während die Personen im Kreis rutschen, versucht die Person, die in der Mitte steht, sich auf die leeren Stühle zu setzen. Gelingt der Person aus der Mitte dies, so muss die Person die zu langsam war oder die ihren Einsatz verschlafen hat in die Mitte. Zu beachten gilt es, dass die Reihenfolge der Aussagen eingehalten wird. **Das heißt die erste Person sagt: “Ich fahre Zug!”, die zweite Person “Ich fahre mit!”, die dritte Person “Ich fahre schwarz!” und die vierte Person klopft auf den Stuhl und ruft einen Namen.**

Dauer: 15 Minuten
Material: Stuhlkreis
Anzahl Teilnehmer: 15-30

Konzentration

1,2, Bewegen

Die Teilnehmer stehen paarweise gegenüber und zählen immer abwechslend von 1 bis 3 (oder auch weiter). Nun wird die 1 beim Zählen durch eine lustige Körperbewegung ersetzt, die die Paare selbst bestimmen. Der Ablauf ist jetzt folgender: Bewegung – 2 – 3, Bewegung – 2 – 3. Schließlich werden auch die andern Zahlen durch eine Bewegung ersetzt, so dass die gesamte Übung am Ende nonverbal abläuft und riesigen Spaß macht.

Dauer: 10-15 Minuten
Material: -
Anzahl Teilnehmer: unbegrenzt, gerade Zahl

Kreativität

Buchstabenassoziation

Jeder Teilnehmer (es könnten auch Gruppen gebildet werden) schreibt auf einem Blatt einen zentralen Begriff des Seminars auf und überlegt sich Begriffe, die mit diesem zu tun haben und jeweils einen Buchstaben des Wortes als Anfangsbuchstaben haben.

Dauer: 20 Minuten




Material: Papier, Stifte
Anzahl Teilnehmer: unbegrenzt

Entspannung

Schreiben – anders
Die Teilnehmer verteilen sich im Raum und stehen bequem. Sie bekommen die Aufgabe sich vorzustellen, dass ihre Nase ein Bleistift sei und sie so ihren Namen schreiben sollen. Danach werden weitere Körperteile als Stift benutzt und sie können auch andere Wörter, die sie charakterisieren, schreiben. Der Trainer sollte immer darauf hinweisen locker zu bleiben und sich zu entspannen.
Dauer: 5 Minuten
Material: -
Anzahl Teilnehmer: unbegrenzt

Wiederholung

Aktiv und Kreativ
Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen verteilt und jede Gruppe schreibt Begriffe aus dem behandelten Thema (je abstrakter, desto interesanter wird es). Die Anzahl der Karten wird vorher festgelegt. Anschließend bekommt ein Teilnehmer einen Begriff aus der anderen Gruppe und muss diesen seiner Gruppe erklären: pantomimisch, zeichnerisch oder durch Umschreibung. Der Begriff darf nie genannt werden. Die Zeit wird auch vorher festgelegt. Am Ende des Spiels sind diejenigen Sieger, die die meisten Begriffe erraten haben.
Dauer: 20-30 Minuten
Material: Papier, Stifte
Anzahl Teilnehmer: beliebig, Gruppen von maximal 6

Abschluss

World Café Feedback
Es werden Flipcharts mit Fragen über den Inhalt, den Verlauf, die Lernumgebung usw. vorbereitet. Es wird Zeit für die Teilnehmer gegeben frei im Raum zu spazieren und auf die Fragen zu antworten. Dabei kann entspannende Musik gespielt werden.
Dauer: 10-15 Minuten
Material: Flipcharts, Stifte
Anzahl Teilnehmer: beliebig

Schlußwort
Wir freuen uns, dass Sie mit der Lektüre hier angekommen sind! Es ist ein hervorragendes Feedback für uns und wir hoffen, dass wir nützliche Informationen vermittelt haben.

Für weitere Methoden, Tipps and Tricks besuchen Sie unsere Webseite, wo weitere Materialien abzurufen sind!

GUTENBERG
DEUTSCHSPRACHIGER STUDENTENVEREIN

www.gutenberg.ro
info@gutenberg.ro

Andere coole Gutenberg Projekte:

MEINJOB.RO

MISSION DEUTSCH