

BEGRIFFE LERNEN

Für: Seminar

Zweck: Definitionen, Codes, Vokabular einüben

ANLEITUNG

Variante 1: Memory

Bereiten Sie zwei Stapel mit gleich großen Karten oder Blättern vor. Ein Stapel enthält Karten/Blätter mit den Begriffen, der andere die dazugehörigen Definitionen, Übersetzungen, Bezeichnungen, Formeln, Abbildungen o.Ä. (Bsp.: Programmiersprachen-Memory, Grammatik-Memory, Memory mit chemischen Formeln, anatomisches Memory, Fremdwort-Memory...).

Kopieren Sie die Stapel nach Anzahl der zu erwartenden Kleingruppen. (Optional können Sie zwei verschiedene Farben für Begriffe und Definitionen verwenden).

Alternativ können die Studierenden die Karten auch selbst erarbeiten (kostet aber mehr Zeit als wenn Sie mehrere Memorysets ausdrucken). Hierfür bietet sich an, die Karten am Ende einer Sitzung vorbereiten zu lassen und sie dann zum Einstieg in die nächste Sitzung zu nutzen.

Die Studierenden arbeiten in Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt die beiden komplementären Stapel und verteilt diese getrennt mit der Rückseite nach oben auf ihrem Tisch. Die Studierenden decken reihum je eine Karte aus einer Seite auf. Wer ein passendes Paar gefunden hat, darf noch einmal ziehen.

Variante 2: Im Plenum

Heften Sie die Begriffe an eine Stellwand (wenn die Studierenden die Begriffe und Definitionen ausgearbeitet haben, sortieren Sie Doppelungen aus).

Teilen Sie die Gruppe in zwei Teilgruppen. Legen Sie einen (nicht zu großen) Abstand zur Stellwand fest (per Kreidelinie auf dem Fußboden o.Ä.). Jeweils ein Mitglied jeder Gruppe stellt sich an die gezogene Linie. Lesen Sie die formulierten Definitionen o.Ä. vor; die Gruppe, deren jeweilige/r Vertreter/in zuerst den passenden Begriff findet, bekommt einen Punkt.

Variante 3: Cluster

Lassen Sie die Studierenden aus den erläuterten Begriffen ein Cluster erstellen, in dem sie die Karte einem verwandten, abgelegten Begriff zuordnen. Die Studierenden können hierbei schon abgelegte Karten aufnehmen und an anderer Stelle positionieren.

Variante 4: Krokodilfluss überqueren

Legen Sie mit zwei Schnüren das Ufer eines Flusses nach. Der Fluss sollte so breit sein, dass man mit zwei bis drei Steinen das Ufer überqueren kann. Teilen Sie Studierende in zwei gleich große Gruppen. Lösen Sie, wer anfängt.

Geben Sie dem Teilnehmer, der beginnt, zwei Bogen DIN-A4-Papier. Diese symbolisieren weiße Steine, auf denen der Fluss überquert werden soll. Der Teilnehmer legt das weiße Blatt so weit in den Fluss, dass er es vom Ufer aus erreichen kann und stellt sich darauf. Lesen Sie eine Definition oder einen Begriff vor. Gibt der Teilnehmer die richtige Antwort, so darf er das zweite Blatt vor sich hinlegen und sich darauf stellen. Dies geht so lange, bis er das andere Ufer erreicht hat. Bei einer falschen Antwort, muss er einen Stein zurück. Tritt er ins Wasser, beginnt er von vorne. Wenn er das andere Ufer erreicht hat, gibt er die Blätter dem ersten Teilnehmer der anderen Gruppe und die Überquerung beginnt von vorne.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Begriffe/Definitionen abgearbeitet sind.

Variante 5: Weiter nach rechts

Die Studierenden notieren auf einer Karte oder einem Papier eine Erkenntnis, Erfahrung oder einen Begriff der vorausgegangenen Sitzung. Bitten Sie die Studierenden nun ihre Karte an den rechten Nachbarn weiterzugeben. Fordern Sie die Lernenden auf, sich die Information auf der Karte anzusehen und zu überlegen, was der Nachbar damit gemeint haben könnte. Die Studierenden erläutern nun im Plenum, was Sie mit der Information verbinden.

Alternativ können Sie die Lerngruppe in Kleingruppen aufteilen und innerhalb der Gruppe die Karten austauschen und erklären lassen. Im Anschluss können im Plenum offene Fragen geklärt werden. Ebenso können Sie die Anzahl der Karten halbieren, indem Sie Paare bilden, die sich auf eine gemeinsame Information einigen und diese dann an ein weiteres Paar weitergeben.

KOSTEN

Zeitaufwand in der Vorbereitung: Memory-Spiel selbst erstellen (kann wiederverwendet werden) oder aus den Vorarbeiten der Studierenden zusammenstellen

Zeitaufwand in der Sitzung: ca. 15 Minuten; Variante Krokodilfluss und Cluster: min. 30 Minuten.

NUTZEN

Spielerische, niedrighschwellige und motivierende Methode, um ‚trockenes‘ Wissen einzuüben. Bei der aktivierenden Variante erhöht sich durch das Aufstehen zudem das Energielevel.

<u>RISIKEN</u>	<u>LÖSUNGANSÄTZE</u>
Die Studierenden merken sich falsche Definitionen.	Setzen Sie die Methode erst ein, wenn Sie sicher sind, dass die meisten Studierenden die Begriffe inhaltlich verstanden haben.
Die Studierenden erarbeiten falsche Definitionen.	Lassen Sie die Begriffe und Definitionen am Ende der vorherigen Sitzung erstellen. Vor der Verwendung in der nächsten Sitzung überprüfen und korrigieren Sie die Definitionen. Sprechen Sie „falsche“ Definitionen in der nächsten Sitzung nach Durchführung des Memory-Spiels im Plenum an.

Wenn Sie Erfahrungen mit der Methode gemacht haben und etwas ergänzen können, kontaktieren Sie uns bitte!

LITERATUR UND LINKS

Groß, H., Boden, B., & Boden, N. (2012). *Munternichtsmethoden. 22 aktivierende Lernmethoden für die Seminarpraxis*. (3. Aufl.). Berlin: Schilling.

Reich, K. (Hrsg.). *Methodenpool*. Verfügbar unter <http://methodenpool.uni-koeln.de/> [13.06.18] Dort noch weiterführende Anregungen und Informationen.

Weidenmann, B. (2008). *Handbuch Active Training. Die besten Methoden für lebendige Seminare* (2. Aufl.). Weinheim: Beltz.