

Tabelle Aufgabe 2 b

| Methoden-Werkzeug | Beschreibung |
|------------------------------|---|
| 1. Wortliste | Liste wichtiger Wörter und Fachbegriffe |
| 2. Wortgeländer | Gerüst aus ungeordnet vorgegebenen Wörtern |
| 3. Sprechblasen | Zusatzmaterial zu Texten, Bildern, Formeln, ... in Form von Sprechblasen |
| 4. Lückentext/ Lückenbild | vorgegebener Text mit sprachdidaktisch sinnvoll eingebauten Lücken |
| 5. Wortfeld | Gerüst aus ungeordnet vorgegebenen Fachbegriffen und Satzbruchstücken |
| 6. Textpuzzle | ungeordnet vorgegebene Sätze, Satzteile oder Einzelwörter zum Zusammensetzen |
| 7. Bildsequenz | Veranschaulichung von Abläufen, Anordnungen und Zusammenhängen durch Bilder |
| 8. Filmleiste | Veranschaulichung zeitlicher Abläufe durch Bilder in Form eines „Filmstreifens“ |
| 9. Fehlersuche | in Bilder oder Texte bewusst eingebaute Fehler herausfinden |
| 10. Lernplakat | Lehr- und Lernmittel zur Visualisierung verschiedenster Inhalte |
| 11. Mind-Map | von einem zentralen Begriff ausgehende hierarchische Aststruktur mit Begriffen, Stichworten und Bildern zu einem Thema |
| 12. Ideennetz | astartig angeordnete Sammlung von Ideen und Einfällen zu einem vorgegebenen Begriff |
| 13. Satzbaukasten | Gerüst aus Satzelementen in Blöcken |
| 14. Satzmuster | Sammlung standardisierter Redewendungen der Fachsprache |
| 15. Fragemuster | Sammlung standardisierter Fachfragen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades |
| 16. Bildergeschichte | Kombination aus Bild- und Textmaterial |
| 17. Worträtsel | variantenreiches Spiel zum Enträtseln von Begriffen |
| 18. Strukturdiagramm | lineare grafische Darstellung von Handlungen, Prozessen oder Lösungswegen zur Verdeutlichung eines funktionalen Zusammenhangs |
| 19. Flussdiagramm | lineare grafische Darstellung von Handlungen, Prozessen oder Lösungswegen zur Verdeutlichung eines zeitlichen Ablaufs |
| 20. Zuordnung | paarweise Zuordnung von Begriffen, Gegenständen, Symbolen ... |
| 21. Thesentopf | Sammlung von Pro-Kontra-Thesen als Ausgangspunkt zur Führung eines Streitgesprächs oder einer mündlichen Fachdiskussion |

| | |
|-------------------------|---|
| 22. Dialog | handlungsorientierte, lebendige Darstellung eines fachlichen Sachverhaltes in Gesprächsform |
| 23. Gestufte Lernhilfen | Angebot zunehmend umfangreicherer Hilfen zu einer Aufgabe |
| 24. Archive | Informationsbausteine zur selbstständigen und produktiven Auseinandersetzung mit der Thematik |
| 25. Materialbox | Sammlung anregender Materialien für die Bearbeitung einer Aufgabenstellung; bei der Experimentierbox werden die Bestandteile des Experiments zur Verfügung gestellt |
| 26. Domino | Zuordnungs-Legespiel mit Kärtchen, die mit beliebigem fachlichen Material versehen und einander zuzuordnen sind |
| 27. Memory | Legespiel, bei dem Kärtchen mit je zwei zueinander „passenden“ Fachbildern und/oder fachlichen Begriffen durch Aufdecken gefunden und richtig zugeordnet werden müssen |
| 28. Würfelspiel | Spiel, bei dem die Spielfiguren unterschiedlicher Lernender durch Würfeln vorangehen und dabei auf Spielfelder gelangen, auf denen fachliche oder fachsprachliche Aufgaben gelöst werden müssen |
| 29. Partnerkärtchen | Sammlung von Kärtchensätzen mit paarweise angeordneten Fragen und Antworten (Lösungen) zu einem bestimmten Fachthema |
| 30. Tandembogen | Sammlung von Übungsblättern mit Fragen und Antworten zum Wortschatz und zu sprachlichen Strukturen |
| 31. Zwei aus Drei | anspruchsvolles Spiel zur begrifflichen und fachlichen Ausschärfung |
| 32. Stille Post | schweigend zwischen verschiedenen Gruppen umlaufende Arbeitsaufträge |
| 33. Begriffsnetz | bildhafte, nicht lineare Darstellung von Begriffen und Beziehungen in einer Netzstruktur |
| 34. Kartenabfrage | Brainstorming-Verfahren mit anschließender Strukturierung der Ideen |
| 35. Lehrerkarussell | zyklische Arbeitsrunden, in denen Lernende abwechselnd die Lernenden- oder die Lehrendenrolle einnehmen |
| 36. Kärtchentisch | Lernende notieren Fragen zu einem Themengebiet oder einem Sachverhalt auf Karten, die anschließend geclustert und kategorisiert werden |
| 37. Schaufensterbummel | Ausstellung von Materialien, z.B. Experimente, Bilder, Texte, Diagramme ... |
| 38. Kugellager | variantenreiche Methode zum Referieren und Zuhören |
| 39. Expertenkongress | Weitergabe der in einer Expertenrunde erworbenen Kenntnisse |
| 40. Aushandeln | lerneraktive Methode, bei der zu einem Sachverhalt ein Konsens ausgehandelt wird |

(vgl. Leisen 2010, Teil C, S. 8-9)