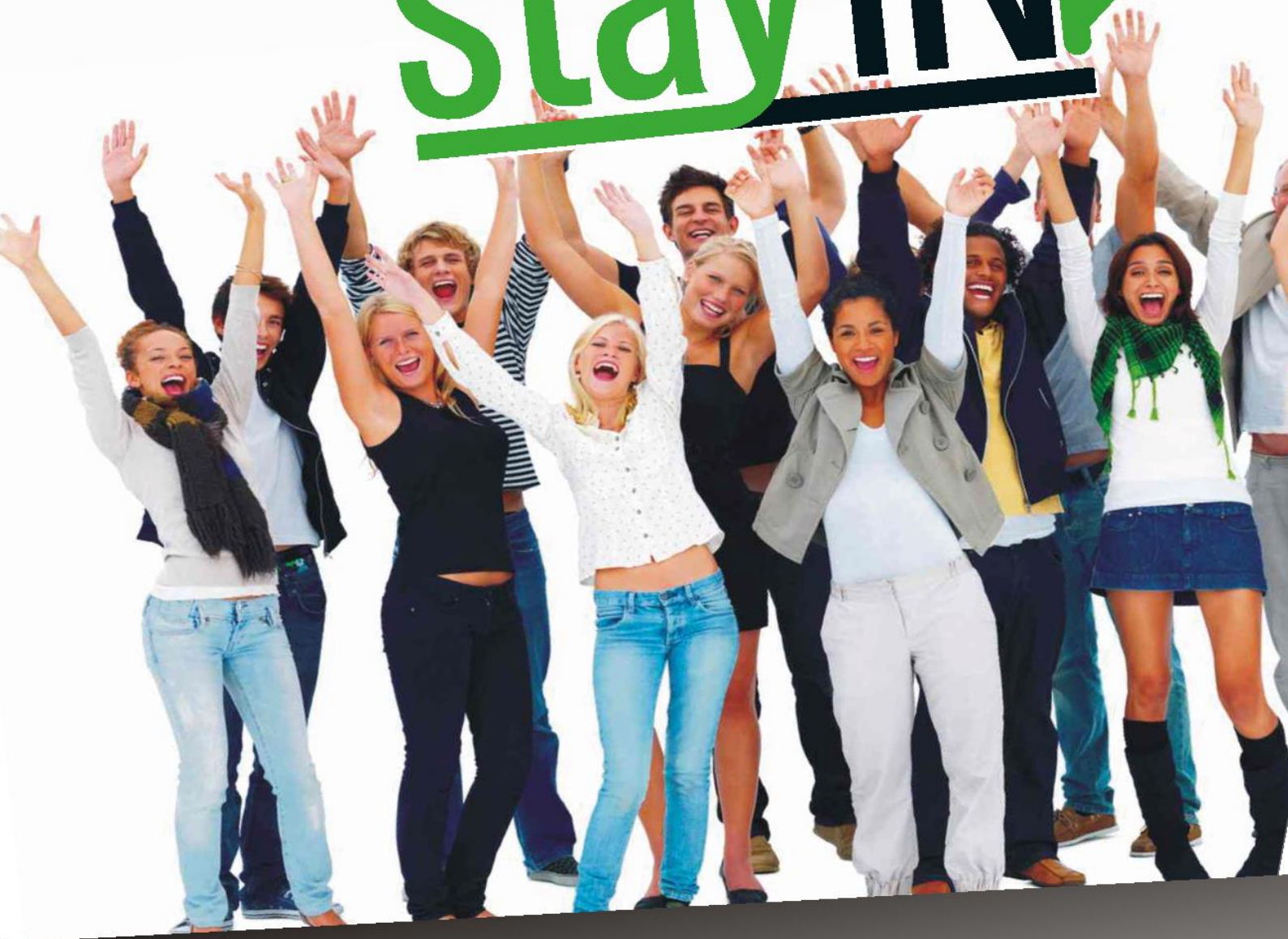




Programm für
lebenslanges
Lernen

stay INi



Praxishandbuch – Modul 3

Lehren lernen oder Lernen lehren

Aktive, interaktive und kooperative Trainingsmethoden



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

PROJEKT NUMMER - LLP-LDV-TOI-13-AT-0010

INHALT



1. Übersicht über das Kursmodell	2
2. Lehr und Lernmethoden.....	2
2.1 Europäischer Zugang zum aktiven Lernen.....	2
2.1.1 Definition aktives Lernen.....	2
2.1.2 Definition interaktives Lernen	3
2.1.3 Anwendung des aktiven Lernens im Unterricht.....	4
2.1.4 Beispiele.....	4
3. Kooperatives Lernen	10
3.1 Was ist kooperatives Lernen?.....	10
3.2. Unterscheidung zum traditionellen Gruppenunterricht	11
3.3 Fünf Basiselemente.....	12
3.4 Methoden kooperativen Lernens	13
4. Peer Education	15
4.1 Definition Peer education/Peer group	15
4.2 Peer Education im Kontext von Jugendarbeit und Schule.....	16
5. Lerntypen	16
5.1 Die vier Lerntypen.....	16
5.2 Welcher Lerntyp bin ich?	22
6. Zusammenfassung	28
Literaturverzeichnis.....	30

1. ÜBERSICHT ÜBER DAS KURSMODELL



SÄULE	ZEIT	INHALT
S1: Lehr-/Lernmethoden	60 Minuten	Theorie und Praxis
S2: Kooperatives Lernen	60 Minuten	Theorie und Praxis
S3: Peer Education	60 Minuten	Theorie und Praxis
S4: Lerntypen	60 Minuten	Theorie und Praxis

2. LEHR UND LERNMETHODEN



In diesem Modul beschäftigen wir uns mit den unterschiedlichen Lehr- und Lernmethoden. Dabei ist vor allem der europäische Zugang im Fokus, wie auch die Definition von aktivem und interaktivem Lernen.

2.1 EUROPÄISCHER ZUGANG ZUM AKTIVEN LERNEN

In Europa unterscheiden sich in der heutigen Zeit Abhandlungen von Education for Democratic Citizenship / Human Rights Education (EDC/HRE) und Konzepte von politischer Bildung oder Staatsbürgerschaft von Land zu Land. Um in Europa bestehen zu können, wird von der BürgerInnen einiges abverlangt, dabei vertraut man auf die aktiven Lehr- und Lernstrategien im EDC/HRE. Auch der Europarat setzt sich immer wieder mit diesem Thema auseinander, veröffentlichte einige Unterlagen, wie Strategiepapiere bis hin zu praktischen Handbüchern für den Unterricht um auch die LehrerInnen zu unterstützen (vgl. Beuter, Zita/Lange, Dirk, S.82).

2.1.1 DEFINITION AKTIVES LERNEN

Es gibt für das aktive Lernen zwar keine allgemein gültige Definition, allerdings akzeptierte Kriterien (Beuter, Zita / Lange, Dirk S.82):

- „Die SchülerInnen machen etwas im Sinne von Entdecken, Verarbeiten und Anwenden von Informationen. Aktives Lernen passiert, wenn die SchülerInnen die Möglichkeit bekommen, eine interaktivere Beziehung zu dem Lernstoff eines Kurses aufzubauen, was sie dazu animiert, Wissen zu generieren anstatt zu erhalten.“

- *Die SchülerInnen beschäftigen sich mit Aufgaben im Zusammenhang mit Analyse, Synthese sowie Evaluierung. In diesem Kontext ermutigen die grundsätzlichen Unterrichtsstrategien, die das aktive Lernen fördern, die SchülerInnen dazu, Sachen zu machen und darüber nachzudenken, was sie machen.*
- *Auf einer praktischen Ebene beinhaltet aktives Lernen alles von Zuhörübungen, die den SchülerInnen helfen, das, was sie hören, zu absorbieren, über kurze Schreibübungen, in denen die SchülerInnen auf Lesematerial reagieren, bis zu komplexen Gruppenübungen, in den SchülerInnen Unterrichtsmaterial auf „reale“ Situationen und/oder neuen Problemen anwenden.*
- *In einem Umfeld des aktiven Lernens unterstützen die LehrerInnen das Lernen der SchülerInnen anstatt ihnen zu diktieren. Aktives Lernen erlaubt es den SchülerInnen mit Hilfe der LehrerIn und den anderen SchülerInnen in der Klasse zu lernen anstatt alleine zu Hause“.*

Wie die Forschung aufzeigt, ist die Form des aktiven Lernens sehr effektiv. Im Vergleich mit traditionellen Lehrmethoden wie zum Beispiel Vorträgen, lernen die SchülerInnen im Zuge des aktiven Lernens mehr, behalten die Informationen länger und entwickeln eine Freude am Lernen (vgl. Beutler,Zita/Lange,Dirk , S.82).

2.1.2 DEFINITION INTERAKTIVES LERNEN

„Interaktives Lernen bedeutet, Informationen durch praktische und interaktive Mittel zu erwerben (Beutler, Zita / Lange, Dirk, S.82)“.

Das passive Lernen kann man als Gegenteil vom interaktiven Lernen bezeichnen. Dabei handelt es sich um reines Beobachten eines Lernprozesses bzw. reines Zuhören von Informationen. Das interaktive Lernen zeichnet sich unter anderem durch den Einsatz von Computern und anderen technischen Geräten aus. Vor allem die LehrerInnen machen sich diese Methode zunutze, um das Interesse der SchülerInnen für den Unterricht und Lehrinhalt zu steigern (vgl. Beutler, Zita / Lange, Dirk, S. 82).

2.1.3 ANWENDUNG DES AKTIVEN LERNENS IM TRAINING

Das aktive Lernen ist eine besondere Form des Lernens, vor allem da die „Lehrperson“ in diesem Fall auf ihre Rolle im Mittelpunkt als "Expert/in", "Gruppenleiter/in", "Quelle der Autorität und Kontrolle" verzichtet. Es wird nun die Rolle als "Vermittler/in" eingenommen, die Jugendliche selbst zeichnen sich bei dieser Art des Lernens nun auch dafür verantwortlich, was aber auch wie sie lernen. So besteht nun die Möglichkeit, dass die Jugendlichen sich selbst mehr in den Unterricht einbringen. Dadurch kann sich auch die Zusammenarbeit untereinander während des Lernprozesses verbessern und das Teambuilding fördern. Ein weiterer Vorteil ist, dass die TeilnehmerInnen den Schwierigkeitsgrad wählen können, der auch für die jeweilige Zielgruppe am besten geeignet ist. Doch nicht nur die TeilnehmerInnen, auch die TrainerInnen können vom aktiven Lernen profitieren. Es steht nun mehr Zeit für die Funktionen eines Coaches, einer Zuhörer/in und auch die einer/s helfenden Trainers/in zur Verfügung.

Allerdings könnten auch Nachteile entstehen, vor allem die TrainerInnen haben in diversen Punkten Bedenken. Zum Beispiel die Kontrolle über die Gruppe zu verlieren oder die Anforderungen des Lehr-, Trainings- oder Ausbildungsplans nicht gerecht zu werden, da viel Zeit mit anderen Übungen verbracht wird. Es wird aber auch an der Gruppenfähigkeit der TeilnehmerInnen gezweifelt, wo eventuell manche Jugendliche eine gute Note erhalten, aber selbst eigentlich zur Gruppe nicht wirklich etwas beigesteuert haben (vgl. Beutler, Zita / Lange, Dirk, vgl. S.83).

2.1.4 BEISPIELE

Hier kann man die Methoden in fünf Gruppen zusammenfassen (vgl. S.83).

1. Problemlösende Ansätze und Methoden
2. Gemeinschaftliche Lernansätze und Methoden
3. Diskussionsmethoden
4. Rollenspiele, Simulationen, Spiele
5. interaktive Beurteilung

zu 1. Dokumenten-/quellenbasiertes Lehren und Lernen,

auch authentische Untersuchung genannt, gehört zum Problemlösungsansatz. Dokumenten-/quellenbasiertes Lehren beinhaltet auch andere Ansätze, wie gemeinschaftliches Lernen, Diskussionen etc. Der Fokus der Aufgabe ist ein Originaldokument, welches eine traditionelle gedruckte Quelle, aber immer öfter eine internetbasierte Quelle der neuen Medien sein kann. Die Dokumente können aus verschiedenen Perspektiven analysiert werden: um relevante Informationen herauszufinden (kritisches Denken), um die Positionen verschiedener Individuen zu klären (Empathie) und um Konzepte/Ideen zu formulieren (Analyse, Synthese). Der/Die Trainer/in wählt das Dokument/die Quelle, welche/s entweder zu Hause oder in der Gruppenphase zu lesen ist. Die Jugendlichen können die Quelle während des ganzen Prozesses verwenden. Der Prozess besteht aus mehreren Schritten, wie z.B. den Inhalt studieren und die Fakten ermitteln, sich, abhängig von der Situation oder dem Problem, in eine Rolle versetzen, seine Erkenntnisse oder Standpunkte präsentieren und verteidigen, allgemeine Diskussion. Ein effektiver Output aus der Analyse des Dokumentes/der Quelle ist für die Präsentation der Ergebnisse notwendig.

zu 2. Kollektives Zeichnen

ist eine von vielen Methoden, das gemeinschaftliche Lernen zu fördern. Es ist eine für Jugendliche aller Altersstufen gut realisierbare Methode des aktiven Lernens, die ihre technische und intellektuelle Entwicklung fördert und eine Vielfalt an intellektuellen Herausforderungen bietet. Zeichnen ist ein Prozess, bei dem man Informationen verschiedener Quellen in ein Bild "übersetzt". Die Ziele dieser Methode sind, gemeinsam neues Wissen zu erwerben, Schlussfolgerungen zu vervollständigen und zusammenzufassen sowie neue Ideen auszudrücken.

Sie, als Trainer oder Trainerin wählen eine Zeichenaufgabe, die auf einer gelesenen Information beruht. Es könnte sich auf eine Situation beziehen, für die man Stellung beziehen muss oder eine imaginäre Strategie für eine wünschenswerte Zukunft entwickeln muss. Zur Beurteilung können die Zeichnungen erklärt und analysiert werden, entweder durch die/den Jugendliche/n der die Aufgabe ausgeführt hat oder durch andere TeilnehmerInnen, die

eventuell abwechselnd versuchen zu erklären, wie sie die Zeichnungen der anderen verstehen.

Um den Prozess abzuschließen, ist es ratsam, eine Gruppendiskussion durchzuführen, wo die Jugendlichen das der Zeichenaufgabe zugrundeliegende Konzept besprechen können. Die Methode ist auch für die interaktive Beurteilung anderer Strategien, die während des aktiven Lernens verwendet wurden, anwendbar.

zu 3. Diskussionsmethoden

sind die gängigsten Strategien, um das aktive Lernen zu fördern – mit gutem Grund. Falls die Zielsetzungen des Lernens sind, die langfristige Speicherung von Informationen zu fördern, die Jugendlichen zum weiteren Lernen zu motivieren, den TeilnehmerInnen zu erlauben, Informationen in einem neuen Umfeld anzuwenden und die Denkfähigkeiten zu entwickeln, dann ist die Verwendung von Diskussionsmethoden zu bevorzugen. Um diese Ziele zu erreichen, sollten Sie wissen, wie man verschiedene alternative Methoden und Strategien anwendet. Wichtig ist es in dieser Hinsicht, eine unterstützende intellektuelle und emotionale Umgebung zu schaffen, welche die Jugendlichen ermutigt, das Risiko einzugehen "sich aus dem Fenster zu lehnen", während Sie eine andere Meinung äußern.

In ihrer "klassischen" Bedeutung wird eine Diskussion im Allgemeinen als eine Gruppenaktivität verstanden - eine Personengruppe trifft sich zwanglos, um ein Thema von gemeinsamem Interesse zu diskutieren. In vielen Fällen bedarf eine gute Diskussion einer gründlichen Vorbereitung durch Sie als Trainer/in, aber auch durch die TeilnehmerInnen. Es gibt allerdings zu besonderen Anlässen auch spontanere Formen von Diskussionen (z.B. konfliktbeladene Themen, die in der Klasse aufkommen können).

10 Schritte für eine gute Diskussion

- Bitten Sie Ihre Jugendlichen, sich auf die Diskussion eines vereinbarten Themas vorzubereiten, in dem sie den Text einer Quelle lesen oder Informationen im Internet recherchieren. Sie sollen bereit sein zum Inhalt des Themas Ideen zu teilen, Lösungen anzubieten, ihre Kompetenz zu verbessern etc. Das kann als Hausaufgabe oder im Seminar-/Unterrichtsraum oder dem Fachtrainingsbereich gemacht werden.

- Für die Diskussion in der Klasse sollen sich die TeilnehmerInnen in einen Kreis setzen, und Sie ebenso.
- Sie erklären/erinnern an die Regeln der nachfolgenden Diskussion (Freiwilligkeit, den Vorsitz zu übernehmen, aufmerksames gegenseitiges Zuhören, Höflichkeit, um Umformulierung bitten, wenn etwas nicht klar ist etc.).
- Ein/e Jugendliche/r wird gewählt/beauftragt, der Diskussion zu folgen und sie zu dokumentieren. Eine Checkliste dient als Orientierung, was zu dokumentieren ist: Was waren die wichtigsten Punkte der Diskussion? Was waren die Pro- und Kontra Argumente? Gab es riskante Momente, wo das Thema drohte, in die falsche Richtung zu gehen? In welchen Fällen mussten Sie als Trainer/in eingreifen? Was brachte der Diskussion viel? Welche unerwarteten Momente gab es während der Diskussion? etc.
- Jemand (können auch Sie als Trainer/in sein) beginnt die Diskussion mit einer Einleitung.
- Die TeilnehmerInnen ergreifen das Wort eine/r nach der/dem anderen, nachdem sie einen Diskussionsvorgang entwickelt haben.
- Sie als Trainer/in folgen der Diskussion und helfen dem Vorgang mit einer Intervention, falls das Thema beginnt, sich zu ändern oder falls es zu lange Pausen gibt, etc.
- Sie liefern auch die Schlussfolgerung (das letzte Wort), sobald klar ist, dass alle relevanten Aspekte des Themas behandelt wurden.
- Die Jugendlichen, welche der Diskussion gefolgt sind, berichten über ihre Dokumentation. Dieser Bericht liefert den TeilnehmerInnen ein klares Bild einer/s neutralen Zuschauers/Zuschauerin über das Geschehene und wie die TeilnehmerInnen die Diskussion bewältigt haben.
- Allgemeine Kommentare und Reaktionen zum Bericht und Evaluierung des Prozesses erfolgen durch Sie als Trainer/in.

Weiters gibt es viele Methoden und Techniken, wie zum Beispiel Konzentrische Kreise, Pro-Kontra Debatte, Fishbowl, World Café, etc. „Die Fishbowl“ Unterhaltung ist eine Form des Dialogs, die angewandt werden kann, wenn man Themen in einer großen Gruppe diskutiert. Sie erlaubt der gesamten Gruppe, an der Konversation teilzunehmen. Vier bis fünf Sesseln werden in einen inneren Kreis gestellt. Das ist der Fishbowl. Die restlichen Sessel werden in

konzentrischen Kreisen außerhalb des Fishbowls arrangiert. Ein paar TeilnehmerInnen werden ausgewählt, den Fishbowl zu füllen, während der Rest der Gruppe auf den äußeren Sesseln Platz nimmt. In einem offenen Fishbowl bleibt ein Sessel leer. In einem geschlossenen Fishbowl sind alle Sessel besetzt. Sie als Trainer/in stellen das Thema vor und die TeilnehmerInnen beginnen mit der Diskussion des Themas. Das jugendliche Publikum außerhalb des Fishbowls hört der Debatte zu. In einem offenen Fishbowl kann sich jedes Mitglied des Publikums jederzeit auf den leeren Sessel setzen und am Fishbowl teilnehmen. Wenn das eintritt, muss ein bestehendes Mitglied des Fishbowls freiwillig den Fishbowl verlassen und einen Sessel frei machen. Die Diskussion setzt sich fort, während die TeilnehmerInnen häufig dem Fishbowl beitreten und ihn verlassen. Abhängig von der Gruppengröße, können viele Jugendliche Zeit im Fishbowl verbringen und an der Diskussion teilnehmen. Wenn die Zeit um ist, wird der Fishbowl geschlossen und Sie als Trainer/in fassen die Diskussion zusammen. In einem geschlossenen Fishbowl sprechen die ursprünglichen TeilnehmerInnen einige Zeit. Wenn die Zeit um ist, verlassen sie den Fishbowl und eine neue Gruppe von außen tritt hinein. Dies setzt sich fort bis viele Mitglieder des Publikums Zeit im Fishbowl verbracht haben. Sobald die letzte Gruppe fertig ist, schließen Sie den Fishbowl und fasst die Diskussion zusammen" (S.85)

Ein weiteres Beispiel wäre die Anwendung des **"World Café"**

"Die World Café Methode ist ein einfaches, effektives und flexibles Format, um eine große Gruppendebatte auszurichten. Sie kann modifiziert werden, um eine große Vielfalt an Bedürfnissen zu berücksichtigen. Die Besonderheiten in Hinsicht auf Kontext, Zweck, Ort und anderen Umständen werden in die spezifische Einladung, Gestaltung und Fragensauswahl mit einbezogen, aber das Grundmodell setzt sich aus den folgenden fünf Elementen zusammen:

1. Rahmen: Gestalten Sie eine "spezielle" Umgebung, meist einem kleinen Café nachempfunden, d.h. kleine runde Tische mit einem karierten Tischtuch, ein Block Papier, Farbstifte, eine Vase mit Blumen und optional ein "Redestab". Es sollten vier Stühle an jedem Tisch sein.

2. Begrüßung und Einleitung: Sie als Trainer/in beginnen mit einer herzlichen Begrüßung und einer Einleitung zu dem World Café Vorgang. Damit legen Sie den Inhalt fest, erklären die „Café Etikette“ und nehmen den TeilnehmerInnen die Befangenheit.
3. Kleine Gruppenrunden: Der Prozess beginnt mit der ersten von drei 20-minütigen Konversationsrunden für die kleinen Gruppen, die um einen Tisch sitzen. Nach den zwanzig Minuten geht jedes Gruppenmitglied zu einem anderen neuen Tisch. Man kann optional eine Person beim Tisch als "Tisch-GastgeberIn" für die nächste Runde lassen, welche die nächste Gruppe Willkommen heißt und ihnen kurz erklärt, was in der vorhergehenden Runde passiert ist.
4. Fragen: Jeder Runde wird eine Frage für den spezifischen Kontext und den erwünschten Zweck der Sitzung vorangestellt. Es können die gleichen Fragen für mehr als eine Runde verwendet werden oder sie können aufeinander aufbauen, um die Konversation zu fokussieren oder die Richtung zu geben.
5. Ernte: Nach den kleinen Runden (und/oder zwischen den Runden, falls erwünscht) sind alle dazu eingeladen, Erkenntnisse oder andere Ergebnisse ihrer Unterhaltungen mit der gesamten Gruppe zu teilen. Diese Ergebnisse werden visuell mit verschiedenen Mitteln wiedergegeben, meistens mit grafischen Rekordern vorne im Raum."

zu 4) Simulation

"Eine Simulation lädt die TeilnehmerInnen ein, Rollen in simulierten Situationen zu spielen, um Fähigkeiten, die auf das "echte Leben" übertragbar sind, zu lernen. Die TeilnehmerInnen machen Entscheidungen und lernen von Erfolgen und Misserfolgen. Simulationen ermöglichen das Erlernen von komplexen Konzepten oder Können in einer einfacheren und sicheren Umgebung. Simulationen bestehen meistens aus vier Phasen. Sie als Trainer/in beginnen die Lektion, in dem Sie den Zweck der Simulation erklären und einen Überblick geben, wie sie ablaufen wird. Darauf folgt Phase 2, in der die TeilnehmerInnen die Regeln, Vorgänge und Ziele der Simulation erfahren sowie den zeitlichen Rahmen der Übung. Während Phase 3, der eigentlichen Simulation, sind Sie beratend tätig, geben Feedback, klären falsche Annahmen und erinnern an die Regeln. Sie sagen den TeilnehmerInnen weder, was zu tun ist, noch geben Sie direkte Hilfestellungen. In der Nachbesprechung der Simulation, Phase 4, hat man Zeit, die Erfahrungen zu beschreiben und zu analysieren, Vergleiche zu Situationen

in der realen Welt zu ziehen und die Erfahrungen in Bezug zu dem Fachgebiet, das gelernt wird, zu setzen. Ihre Rolle ist in dieser Phase kritisch, in dem Sie helfen, dass die Jugendlichen die simulierte Erfahrung verstehen und sie mit dem Inhalt des Kurses verknüpfen.

zu 5) **Interaktive Beurteilung**

Impliziert einen dynamischen Prozess, der auf der Untersuchung dreier Dimensionen basiert: Ihre Sichtweisen als Trainer/in und der Jugendlichen und der Leistung der Jugendlichen. Die TeilnehmerInnen erhalten Instrumente (Arbeitsblätter, Quiz, andere Beurteilungswerkzeuge), um Sie als Trainer/in wissen zu lassen, was gut gegangen ist und was nicht, beides in Hinsicht auf ihre eigene Leistung und auf ihre Wahrnehmung der Leistung des/der Trainer/in. (S.86).



3. KOOPERATIVES LERNEN

3.1 WAS IST KOOPERATIVES LERNEN?

„Beim kooperativen Lernen geht es um gemeinsame, um kooperative Prozesse im Unterricht. Jugendliche lernen und arbeiten in kleinen Teams miteinander. Es ist eine Form des Gruppenunterrichts, geht aber weiter als der traditionelle Gruppenunterricht.

Für guten traditionellen Gruppenunterricht, sind Sozialkompetenzen eine wichtige Voraussetzung.

Beim kooperativen Lernen rücken die Sozialkompetenzen in den Vordergrund. Sie sollen genauso vermittelt werden wie die Sachaspekte des Unterrichts. (Genau wie bei uns TrainerInnen, wo der Fach- und Entwicklungsaspekt gleichermaßen gefördert werden soll.)

Beim kooperativen Lernen wird die Sozialkompetenz zum sensibel geplanten, stetig und kontinuierlich vermittelten, gleichrangigen Lerninhalt.

3.2. UNTERSCHIEDUNG ZUM TRADITIONELLEN GRUPPENUNTERRICHT

<i>Kooperative Lerngruppe</i>	<i>Traditionelle Gruppenarbeit</i>
Eine positive gegenseitige Abhängigkeit wird erzeugt.	Positive gegenseitige Abhängigkeit gibt es nicht.
Jeder wird angeleitet, Verantwortung für den eigenen Lernprozess und den Lernprozess der Gruppenmitglieder zu übernehmen.	Der Einzelne ist nur für sich verantwortlich.
Die Gruppenzusammensetzung ist bewusst heterogen gestaltet.	Die Gruppenzusammensetzung ist meist homogen. Die, die sich mögen, arbeiten zusammen; weniger Beliebte bleiben ausgeschlossen.
Teamaufbauende Aktivitäten werden stetig durchgeführt.	Keine Team-aufbauenden Aktivitäten!
Die einzelnen Mitglieder übernehmen verschiedene Rollen und teilen sich die Aufgaben der Gruppe.	Ein Teammitglied ist meist der selbst erklärte Leiter der Gruppe.
Soziale Fertigkeiten werden systematisch gelehrt, praktiziert und bewusst weiterentwickelt. Soziales Lernen wird ein eigenständiges Lernfeld!	Soziale Fertigkeiten werden vorausgesetzt (fehlen aber häufig).
Der/Die Trainer/in beobachtet ständig die Gruppenarbeit, dokumentiert seine Beobachtungen, gibt Rückmeldung über das Funktionieren im Team und interveniert wenn nötig.	Systematisches Feedback erfolgt weniger ausgeprägt.

3.3 FÜNF BASELEMENTE

Es wird zwischen fünf Basiselementen unterschieden. Den sozialen Fertigkeiten bzw. der Teamkompetenz, Face-to-Face Interaktion, Persönliche Übernahme von Verantwortung, Positive gegenseitige Abhängigkeit und Bewertung/Evaluation der Gruppenprozesse.

1. Soziale Fertigkeiten/Teamkompetenz

Es sollen Fähigkeiten gefördert werden, die die Kommunikation, das Vertrauen, die Verhandlungsfähigkeit und Entscheidungsfindung verbessern und Konfliktlösestrategien erproben.

2. Face-to-Face Interaktion

Die Gruppenmitglieder sitzen nahe beieinander, so, dass sich alle ohne Mühe sehen und hören können und die Kommunikation und die Arbeitsprozesse auf diese Weise optimiert werden.

3. Persönliche Übernahme von Verantwortung

Jedes Gruppenmitglied fühlt sich sowohl für die eigenen als auch die Gruppen-Lernprozesse verantwortlich. Die Gruppenmitglieder sind daran interessiert, dass die Lernresultate jedes Mitgliedes maximiert werden.

4. Positive gegenseitige Abhängigkeit

Alle Mitglieder der Gruppe arbeiten auf ein gemeinsames Ziel hin. Jeder Einzelne ist zum Erreichen dieses Ziels wichtig.

5. Bewertung/Evaluation der Gruppenprozesse

Nicht nur die Arbeitsergebnisse, sondern auch die Arbeitsprozesse werden reflektiert und bewertet.

3.4 METHODEN KOOPERATIVEN LERNENS

1. *Eins, zwei, drei, vier ...wer drankommt, sagt der Zufall dir*

- Die Jugendlichen geben sich Nummern, z.B. von eins bis vier
- Eine Frage oder Aufgabe wird gestellt
- Gruppenmitglieder tauschen sich über die Aufgabe aus und erarbeiten Lösung
- Eine Zahl zwischen eins und vier wird aufgerufen, das Gruppenmitglied mit dieser Nummer gibt die Antwort.

2. *Erst Denken allein – dann Abgleich zu zweit*

- Formuliere eine Antwort für Dich selbst
- Teile Deine Antwort mit dem Partner
- Höre sorgfältig Deinem Partner zu
- Erarbeite durch Diskussion eine gemeinsame Antwort

3. *Runder Tisch*

Ein Blatt und ein Stift werden systematisch an den nächsten in der Gruppe weitergegeben. Jede/r Teilnehmer/in schreibt seine Idee oder Antwort auf. Die verschiedenen Antworten werden miteinander abgeglichen. (evtl. verschiedene Farben).

4. *„Platzdeckchen“*

- Aufgabe wird gestellt.
- Jedes Team legt ein Arbeitsplakat in die Mitte des Gruppentisches
- Jedes Gruppenmitglied schreibt sein Statement/Lösung in „seinen“ Bereich des Arbeitsplakats
(evtl. verschiedene Farben)
- Gruppenmitglieder sichten die Statements/Lösungen der Anderen durch Drehen des Plakats.
- Gruppenkonsens wird in die Mitte des Plakats geschrieben.

5. *Die Stammgruppen-Experten Methode*

- Jedes Teammitglied wird Experte für einen bestimmten Teil eines Sachgebietes.

- Kooperative Stammgruppen treffen sich.
- Jedes Gruppenmitglied bekommt eine unterschiedliche Aufgabe.
- Aus jeder Stammgruppe treffen sich die TeilnehmerInnen mit der gleichen Aufgabe und bilden so die Expertengruppe.
- In den Expertengruppen eignen sich die Mitglieder Wissen zu einem bestimmten Teil des Sachgebiets an.
- Die Experten gehen wieder in die Stammgruppen, und erläutern nacheinander den Mitgliedern ihren speziellen Lerninhalt.
- Am Schluss soll jeder über alle Teilbereiche Bescheid wissen.

6. Innerer – äußerer – Kreis

- Die Jugendlichen bilden einen inneren und einen äußeren Kreis.
- Jeder ordnet sich einem Partner zu.
- Es wird eine Aufgabe oder ein Problembereich gestellt.
- Die PartnerInnen tauschen sich aus und entwickeln gemeinsam eine Lösung.
- Nach einer gewissen Zeit bewegen sich die Kreise weiter (z.B. „Der äußere Kreis geht drei PartnerInnen weiter nach rechts“).
- So ergeben sich neue Partnerkonstellationen,
- entweder gleiche Frage oder neue Frage.

7. Finde den, der die Antwort weiß

- Jeder Teilnehmer, jede Teilnehmerin bekommt ein Arbeitsfrageblatt.
- Die Jugendlichen gehen durch den Raum und versuchen, jemanden zu finden, der/die ihnen eine Antwort auf eine Frage auf dem Arbeitsblatt geben kann.
- Jede Antwort wird vom „Erzeuger“ sofort per Unterschrift signiert und der Fragende paraphrasiert das, was er hört.
- Die Schüler sollen immer im Wechsel einmal Antwortende, dann Interviewte sein.



4. PEER EDUCATION

Peer Education ist sowohl in der Schule, als auch in der Jugendarbeit zu finden. In der Zwischenzeit sind die Peer-to-Peer Ansätze unverzichtbare pädagogische Methoden, wo junge Menschen als ExpertInnen bei der Vermittlung bei Problemen und Konflikten, für die Weitergabe und Erhöhung von Wissen und bei der Modifikation von Verhalten und Einstellungen eingesetzt werden (vgl. Nörber, S.75).

4.1 DEFINITION PEER EDUCATION/PEER GROUP

Das Wort „Peers“ bedeutet Gleichaltrige bzw. Gleichrangige. Die Multiplikatoren aus der eigentlichen Zielgruppe werden vor ihrem Einsatz in der Gleichaltrigengruppe geschult. Danach wird ihr Wissen an Gleichaltrige vermittelt (vgl. praventio.at).

Mit „peer group“ meint man die „Freundesgruppe der etwa Gleichaltrigen, die Gruppe der Alterskameraden“ (lwl.org)

„Die peer group nahm auch immer mehr an Bedeutung zu“ (lwl.org)

- Sie kann zur Orientierung und Stabilisierung beitragen und emotionale Geborgenheit gewähren. Insbesondere hilft sie, das Gefühl der Einsamkeit zu überwinden.
- Sie bietet sozialen Freiraum für die Erprobung neuer Möglichkeiten im Sozialverhalten und lässt Formen von sozialen Aktivitäten zu, die außerhalb der Gruppe zu riskant wären.
- Sie hat eine wichtige Funktion in der Ablösung von den Eltern und bietet Unterstützung durch die normierende Wirkung einer Mehrheit.
- Sie kann zur Identitätsfindung beitragen, indem sie Identifikationsmöglichkeiten, Lebensstile und Bestätigung der Selbstdarstellung bietet.“

4.2 PEER EDUCATION IM KONTEXT VON JUGENDARBEIT UND SCHULE

Es wird unterschieden zwischen „peer counseling“ (einzelne MultiplikatorInnen arbeiten mit einzelnen AdressatInnen), „peer Projekte“ (Gruppen von MultiplikatorInnen arbeiten für Gruppen von AdressatInnen) und „peer education“ (Einzelne Multiplikatoren arbeiten mit Gruppen von Adressaten) (vgl. lwl.org).

In der Praxis findet man „peer education“ vor allem in zwei Bereichen: Der Jugendarbeit und der Schule. Wobei es auch hier Unterschiede gibt. In der Schule haben die Jugendlichen keine Rollendifferenzierungen (man schlüpft in die Rolle des Lernenden im Verhältnis zum Lehrenden), im Gegensatz zur Jugendarbeit. Hier können junge Menschen sowohl die Rolle als TeilnehmerInnen, als auch als LeiterInnen einnehmen (vgl. Nörber S.78).

„Für ehrenamtliche bzw. freiwillig engagierte Peers im Feld der Jugendarbeit zeigt sich, dass diese hier in aller Regel über einen längeren Zeitraum aktiv sind, eine (kontinuierliche) Begleitung und Unterstützung mit dem Ziel der Vermittlung von Kompetenzen und Fähigkeiten erfahren und – insbesondere im Bereich der verbandlichen Jugendarbeit – in ein umfassendes Orientierungssystem eingebettet sind. Darüber hinaus werden im Rahmen ihres Engagements die Selbstbestimmungs- und Mitbestimmungsfähigkeit des Einzelnen sowie die Solidaritätsfähigkeit aufgrund der Selbstbestimmung- und Selbstorganisation im Bereich der Jugendarbeit gefördert. Insgesamt erfahren engagierte junge Menschen so eine Unterstützung bei der Aneignung von Wissen und Kompetenzen (Nörber, S.78).“

5. LERNTYPEN



5.1 DIE VIER LERNTYPEN

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den vier Lerntypen, die im Wesentlichen auf Frederic Vester zurückgehen. Um zu erklären was Lerntypen eigentlich sind, soll das physikalische Gesetz „Druck gleich Kraft durch Fläche“ gelernt werden. Dabei soll der Zusammenhang zwischen physikalischen Größen verstanden bzw. erfasst und das Gesetz nicht einfach auswendig gelernt werden.

Vester geht davon aus, dass das Gesetz anhand von vier Lerntypen gelernt werden kann (vgl. S.1f).

Hier unterscheidet er zwischen vier Lerntypen. (S.1).

- **Lerntyp 1 lernt auditiv („durch Hören und Sprechen“)**
- **Lerntyp 2 lernt optisch/visuell („durch das Auge, durch Beobachtung“)**
- **Lerntyp 3 lernt haptisch („durch Anfassen und Fühlen“)**
- **Lerntyp 4 lernt Intellekt**

Wie man hier sieht, gibt es zwischen den ersten drei Lerntypen eine Unterscheidung durch den Wahrnehmungskanal für eine bestimmte Information. Der vierte Lerntyp ist nicht unbedingt passend, allerdings behauptet Vester das.

„Vester behauptet: „Je mehr Arten der Erklärung angeboten werden, je mehr Kanäle der Wahrnehmung benutzt werden (...), desto fester wird das Wissen gespeichert, desto vielfältiger wird es verankert und auch verstanden, desto mehr SchülerInnen werden den Wissensstoff begreifen und auch später erinnern.“ Auditiv und optisch kann der Lerninhalt (das physikalische Gesetz!) als bloße Abfolge von Buchstaben und Zeichen bzw. Lautfolgen (also irgendeiner Form verbaler Codierung) aufgenommen werden, haptisch kann das höchstens durch die Blindenschrift geschehen. Alles ist bloße Voraussetzung für das Lernen bzw. Verstehen dieser Information. So gesehen ist Lerntyp 4 die Folge von 1 – 3 und unverzichtbar notwendig für das Verständnis, wie natürlich umgekehrt die pure Information als Buchstabenfolge oder Lautkombination erst einmal den Weg in den Kopf finden muss“(S.2).

Nachfolgend werden nun die vier Lerntypen noch einmal einzeln beschrieben, vgl. <http://www.philognosie.net/denken-lernen/vier-lerntypen-und-wie-sie-am-effektivsten-lernen>

Die vier Lerntypen:

1. Lernen durch Hören - Der auditive Lerntyp

Der auditive Lerntyp kann leicht gehörte Informationen aufnehmen, sie behalten und auch wiedergeben. Er kann mündlichen Erklärungen folgen und sie verarbeiten. Für ihn hören sich Erklärungen stimmig an, er kann sich einen Reim darauf machen, sie klingen zutreffend.

Um das physikalische Gesetz "Druck gleich Kraft durch Fläche" zu verstehen, reicht dem auditiven Lerntyp eine vorgetragene Erklärung dieser Form aus: "Übt man auf einen Gegenstand eine bestimmte Kraft in vertikaler Richtung nach unten aus, wird - wegen der relativ großen Berührungsfläche des Gegenstandes - der Druck auf die Platte, auf welcher sich der Gegenstand befindet, keinen bedeutenden Effekt haben. Verringern wir jedoch die Berührungsfläche des Gegenstandes bei gleichbleibender Kraft, wird der Druck die Platte durchbohren."

Der auditive Lerntyp lernt am besten, wenn er den Lernstoff hört (z.B. über Lernkassetten), in dem er sich den Text selbst laut vorliest oder einem anderen dabei zuhört. Er kann sehr gut auswendig lernen, indem er den Text laut spricht und ihm liegen mündliche Aufgaben.

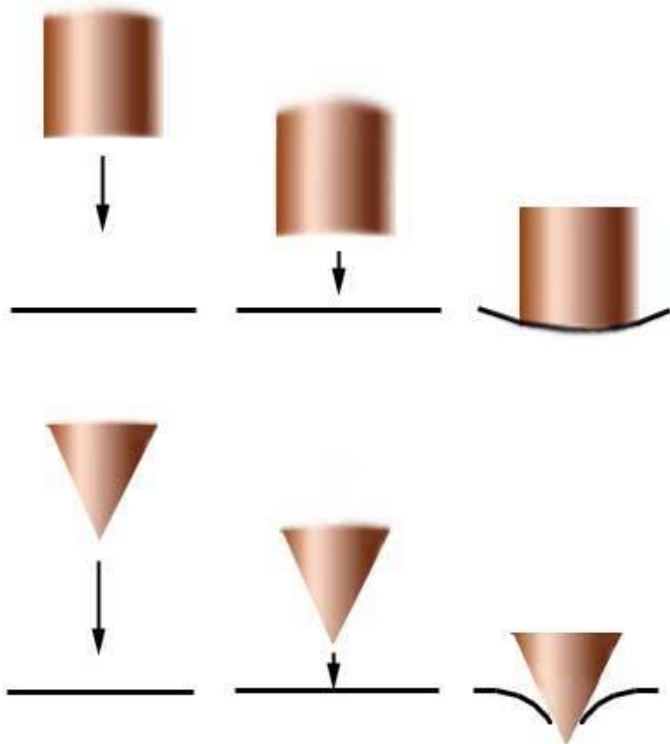
Auditive Lerntypen führen oft Selbstgespräche beim Lernen. Sagen Sie sich die Lerninhalte laut vor, erzählen Sie anderen davon, erfinden Sie ein Lied dazu und trällern es vor sich hin. Auditive Lerntypen fühlen sich durch Umgebungsgeräusche schnell gestört und mögen meist keine Musik im Hintergrund.

Lernhilfen: Lernkassetten, Gespräche, Vorträge, Musik, ruhige Umgebung (keine Nebengeräusche)

2. Lernen durch Sehen - Der visuelle Lerntyp

Der visuelle Lerntyp lernt am besten durch das Lesen von Informationen und das Beobachten von Handlungsabläufen. Es fällt ihm leichter, sich Inhalte zu merken, wenn er sich diese in Form von Grafiken oder Bildern veranschaulicht. Er findet Erklärungen einleuchtend, er hat den Durchblick, wenn er etwas verstanden hat, wenn nicht, muss er den Stoff noch mal näher betrachten.

Um das physikalische Gesetz "Druck gleich Kraft durch Fläche" schnell zu verstehen, helfen dem visuellen Lerntyp diese Bilder:



Als Erklärung: Wir sehen einen Gegenstand, der mit einer bestimmten Kraft auf eine Ebene gedrückt wird Verkleinern wir die Berührungsfläche des Gegenstandes mit der Ebene (bei gleichbleibender Kraft!), gibt die Ebene durch den entstehenden stärkeren Druck nach.

Der visuelle Lerntyp liest gerne, schaut gern Bilder, Illustrationen oder Grafiken an, um Sachverhalte zu verstehen. Er braucht eine schöne Lernumgebung und arbeitet gerne mit Tafelbildern und schriftlichen Unterlagen. Er schreibt gerne mit und nimmt Informationen durch Sehen und Zeigen lassen auf. Er erinnert sich besonders an das, was er selbst gelesen und gesehen hat. Malen Sie Mindmaps, Bilder, arbeiten Sie mit farbigen Stiften oder Markern. Nutzen Sie Flipcharts oder Papierwände, arbeiten Sie mit Videofilmen oder Fernsehbeiträgen zum Thema. Machen Sie sich im Geiste Bilder zum Lerninhalt, wenn er Ihnen vorgetragen wird.

Dieser Lerntyp lässt sich leicht durch visuelle Unordnung ablenken.

Lernhilfen: Bücher, Skizzen, Bilder, Lernposter, Videos, Lernkarteien

3. Lernen durch Gespräche - Der kommunikative Lerntyp

Der kommunikative Lerntyp lernt am besten durch Diskussionen und Gespräche. Für ihn ist die sprachliche Auseinandersetzung mit dem Lernstoff und das Verstehen im Dialog von großer Bedeutung. Er muss Erklärungen durchsprechen, besprechen, sie mit anderen diskutieren. Hilfreich ist, in Gesprächen sowohl die Position des Fragenden als auch des Erklärenden einnehmen zu können.

Der kommunikative Lerntyp muss sich ein Thema von einem/einer anderen Teilnehmer/in erklären lassen und es ausführlich diskutieren, um es zu verstehen und zu behalten. Das physikalische Gesetz "Druck gleich Kraft durch Fläche" versteht er am besten im Gespräch mit anderen.

Der kommunikative Lerntyp braucht den Austausch und die Unterhaltung zum Lernen. Diskutieren Sie alle Informationen, widersprechen Sie, regen Sie andere zum Nachdenken und Sprechen über die Themen an, stellen Sie Fragen zum Thema. Nehmen Sie an Gruppendiskussionen teil, spielen Sie Rollenspiele mit Mitlernenden. Erklären Sie anderen, was Sie gelernt haben und lassen Sie sich dazu Fragen stellen.

Lernhilfen: Dialoge, Diskussionen, Lerngruppen, Frage-Antwort-Spiele

4. Lernen durch Bewegung - Der motorische Lerntyp

Der motorische Lerntyp lernt am besten indem er Handlungsabläufe selber durchführt und auf diese Weise nachvollzieht. Für ihn ist wichtig, am Lernprozess unmittelbar beteiligt zu sein und durch das "learning by doing" eigenständige Erfahrungen zu sammeln. Erklärungen begreift er, sie fühlen sich richtig an. Themen erkundet er und erarbeitet sie sich.

Dieser Lerntyp lernt am leichtesten, wenn er selbst etwas ausführt, zum Beispiel durch Ausprobieren, Rollenspiele und Gruppenaktivitäten. Bauen Sie Dinge nach, lassen Sie Rechenaufgaben mit Material ausrechnen oder nachlegen, laufen Sie Entfernungen ab und messen Sie Distanzen aus. Diese Lerner erinnern sich ausgezeichnet an Informationen, die sie durch Bewegung, Handeln und Fühlen aufgenommen haben.

Das physikalische Gesetz "Druck gleich Kraft durch Fläche" versteht dieser Lerntyp am schnellsten, wenn er ein Experiment dazu durchführt. Der motorische Lerntyp muss diesen Sachverhalt sozusagen am eigenen Leib nachvollziehen können.

Bewegen Sie sich beim Lernen - laufen Sie im Zimmer auf und ab, wiederholen Sie dabei den Lernstoff und ergänzen ihn durch Gesten und Mimik. Suchen Sie sich passende Gegenstände zum Lernstoff, die Sie anfassen können. Machen Sie Experimente, wann immer es geht.

Lernhilfen: (rhythmische) Bewegungen, Nachmachen, Gruppenaktivitäten, Rollenspiele

Kritik und Anwendung der Lerntypen

*Niemand lernt mit nur "einem Sinn". Menschen sind sinnliche Wesen und erleben die Welt immer über **alle Sinne**. Daher wäre es in der Lehrpraxis unangebracht, eine Schulklasse in verschiedene "Lerntypen" aufzuteilen und entsprechend zu unterrichten. Spezielle Lernbereiche wie "Schuhe binden" kann auch ein visueller Typ nur durch "selber machen", also motorisch lernen. Die genannten Lerntypen sind auch nur **eine** valide Perspektive. Es gibt noch viele andere Faktoren - wie Motivation, Interessen, die Persönlichkeit des Lernenden - die ebenfalls eine wichtige Rolle spielen.*

*Versuchen Sie, unabhängig davon, welche Lernmethoden Sie bevorzugen, möglichst viele **Sinne** in Ihren Lernprozess mit einzubeziehen. Denn: Je unterschiedlicher wir uns unseren*

Lernstoff aneignen, desto vielfältiger sind die Möglichkeiten des Erinnerens und Behaltens. Deshalb steigt die Erinnerungsquote deutlich an, je mehr Sinne am Lernprozess beteiligt sind:

- *Nur Hören 20%*
- *Nur Sehen 30%*
- *Sehen und Hören 50%*
- *Sehen, Hören und Diskutieren 70%*
- *Sehen, Hören, Diskutieren und selber Tun 90%*

5.2 WELCHER LERNTYP BIN ICH?

Im nachfolgenden Punkt sehen Sie ein Beispiel, wie man herausfinden kann, zu welchem Lerntyp man eigentlich zählt (Lerntypentest).

Anleitung:

Arbeiten Sie die folgenden Aufgaben durch um Ihren Lerntyp zu ermitteln. Sie benötigen dazu eine/n Teilnehmer/in, einige Blatt Papier und eine Uhr mit Sekundenzeiger.

Diese Anleitung halten Sie in den Händen und gehen die einzelnen Punkte mit dem/der Teilnehmer/in Schritt für Schritt durch.

Hören als vorrangiger Lernzugang = hauptsächlich auditiver Typ:

Lesen Sie dem/der Teilnehmer/in nun folgende Worte langsam vor. Lassen Sie sich dabei zwischen jedem Wort zwei Sekunden Zeit.

Merkübung:

Schaukel - Hund - Tisch - Lampe - Winter - Holz - Bett - Schuh - Sonne - Türe

Nun lassen Sie den/die Teilnehmer/in folgende Rechnungen rechnen. Pro Rechnung hat der/die Teilnehmer/in etwa 3 Sekunden Zeit. Die Ergebnisse sind zu notieren.

Rechenübung:

$$19 + 4 =$$

$$11 - 3 =$$

Nun muss sich der/die Teilnehmer/in auf die Merkübung beziehen. Er/sie soll alle Begriffe aufschreiben die er/sie in der Merkübung abspeichern konnte. Dafür hat er/sie 40 Sekunden Zeit.

Notieren Sie die Anzahl der Begriffe die der/die Teilnehmer/in sich merken konnte.

Sehen als vorrangig Lernzugang = hauptsächlich visueller Typ:

Zeigen Sie dem/der Teilnehmer/in die Symbole auf der folgenden Seite einzeln. Nutzen Sie dazu ein Papier um die Symbole der Reihe nach abzudecken. Geben Sie dem/der Teilnehmer/in für jedes Bild etwa 3 Sekunden Zeit es sich anzusehen.

Merkübung:



Nun lassen Sie den/die Teilnehmer/in folgende Rechnungen rechnen. Pro Rechnung hat der/die TeilnehmerIn etwa 3 Sekunden Zeit. Die Ergebnisse sind zu notieren.

Rechenübung:

$$59 - 8 =$$

$$18 : 6 =$$

Nun muss sich der/die Teilnehmer/in auf die Merkübung beziehen. Er soll alle Begriffe aufschreiben die er/sie in der Merkübung abspeichern konnte. Dafür hat er/sie 40 Sekunden Zeit.

Lesen als vorrangiger Lernzugang = hauptsächlich visueller oder auditiver Typ:

Die folgenden Begriffe werden vom/von der Teilnehmer/in gelesen. Lassen Sie den/die Teilnehmer/in für jedes Wort ca. 2 Sekunden Zeit.

Merkübung:

Katze

Teller

Papier

Palme

Bild

Stift

Liebe

Auge Tuch

Wieder folgt eine Rechenaufgabe:

$$17 \times 7 =$$

$$240 : 8 =$$

Nun muss sich der/die Teilnehmer/in auf die Merkübung beziehen. Er/sie soll alle Begriffe aufschreiben die er/sie in der Merkübung abspeichern konnte. Dafür hat er/sie 40 Sekunden Zeit.

Notieren Sie die Anzahl der Begriffe die der/die Teilnehmer/in sich merken kann. Frage an den/die Teilnehmer/in: Hat sich der/die Teilnehmer/in beim Wiederholen der Begriffe diese vorgestellt, hat er/sie die Schrift gesehen oder hat er/sie diese innerlich nachgesprochen?

Schreiben als vorrangiger Lernzugang = hauptsächlich visueller oder kinästhetischer Typ:

Die folgenden Begriffe werden vom/von der Teilnehmer/in abgeschrieben. Lassen Sie den/die Teilnehmer/in für jedes Wort ca. 4 Sekunden Zeit. Decken Sie den übrigen Text ab um den Fokus zu erleichtern.

Merkübung:

Rose

Maus

Pizza

Schweif

See

Sauna

Frühling

Bücher

Apfel

Platte

Lassen Sie sich das Blatt mit den aufgeschriebenen Wörtern geben. Wieder folgt eine Rechenaufgabe:

$$12 + 65 =$$

$$6 \times 2 =$$

Nun muss sich der/die Teilnehmer/in auf die Merkübung beziehen. Er/sie soll alle Begriffe aufschreiben die er/sie in der Merkübung abspeichern konnte. Dafür hat er/sie 40 Sekunden Zeit.

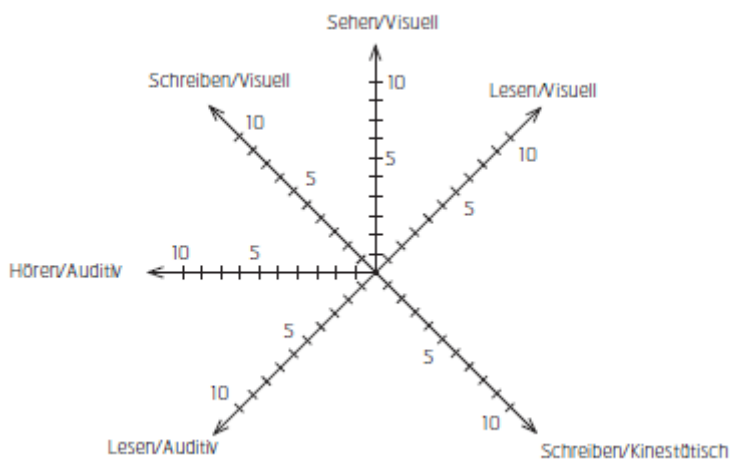
Notieren Sie die Anzahl der Begriffe die der/die Teilnehmer/in sich merken kann.

Notieren Sie die Anzahl der Begriffe die der/die Teilnehmer/in sich merken kann. Fragen Sie nun den/die Teilnehmer/in. Hat sich der/die Teilnehmer/in beim Wiederholen der Begriffe diese vorgestellt oder war das Schreiben wichtig für die Reproduktion?

Auswertung

Die Rechenergebnisse an sich, sind für den Test belanglos. Sie dienen dazu, die Aufmerksamkeit für kurze Zeit wo anders hinzurichten, um ein konkretes Ergebnis bezüglich des Lerntyps zu ermitteln. Was für den Lerntyp zählt ist die Anzahl der gemerkten Wörter pro Übung. Tragen Sie die Anzahl der Wörter hier in der Grafik, entlang den Achsen ein. Danach verbinden Sie die Punkte mit Linien. Sie erkennen dann Tendenzen, welche Wahrnehmungskanäle zu einer höheren Merkleistung führen und welche weniger.

Die Kenntnis über die individuelle Merkleistung ist mitbestimmend für das erfolgreiche Lernverhalten. Darauf sollte sinnvoller Weise beim Lernen geachtet werden.



6. ZUSAMMENFASSUNG

„Trainingsmethoden“ sind ein sehr brisantes Thema in unserer Gesellschaft, das zeigt schon allein der Stellenwert in der EU. Das Ziel muss es sein, Jugendliche und junge Erwachsene im System zu halten, doch die Frage ist, welche Trainingsmethoden man zu diesem Zweck einsetzen muss?

Das Praxishandbuch beschäftigt sich vor allem mit zwei Grundfragen:

F1: Wie können Jugendliche und junge Erwachsene länger im System gehalten werden?

F2: Welche Trainingsmethoden sind notwendig?

Zu F1: Um Jugendliche und junge Erwachsene länger im System halten zu können ist es wichtig, verschiedene Themen aufzugreifen und für TrainerInnen in Trainings-, Aus- und Weiterbildungssituationen Grundinformationen zur Verfügung zu stellen. Aus diesem Grund muss man unterschiedliche Trainingsmethoden anwenden, es ist aber auch wichtig, den Jugendlichen und jungen Erwachsenen „Peer Education“ näher zu bringen. Peer-to-Peer Ansätze sind mittlerweile eine unverzichtbare pädagogische Methode, wo junge Menschen als ExpertInnen bei der Vermittlung bei Problemen und Konflikten, für die Weitergabe und Erhöhung von Wissen und bei der Modifikation von Verhalten und Einstellungen eingesetzt werden. Die Jugendlichen und jungen Erwachsenen sollen von und miteinander Lernen. Dieser Ansatz ist sehr gut, denn so wiederholen junge Erwachsene bzw. sich länger im System befindliche Jugendliche nicht nur den Stoff aus dem Vorjahr, sondern auch Jugendliche die neu in die Berufsbildung einsteigen, lernen besser von gleichgesinnten, aber erfahrenen Jugendlichen als von einem Erwachsenen.

Zu F2: Diese Arbeit setzt sich unter anderem mit den verschiedenen Lehr- und Lernmethoden auseinander, die auf der einen Seite das aktive und auf der anderen Seite interaktives Lernen näher durchleuchten soll. Ein weiterer wichtiger Zugang ist das kooperative Lernen, wo man den TeilnehmerInnen nicht nur den traditionellen, sondern auch eine andere Form

des Gruppenunterrichts vorlebt. Verschiedene Methoden des kooperativen Lernens werden vorgestellt und durchgeführt. Eine weitere Trainingsmethode ist das nähere Auseinandersetzen mit den Lerntypen. Nur wenn ein Jugendlicher die verschiedenen Arten der Lerntypen kennt, weiß er auch, wo er sich einordnen kann und wie er sich beim Lernen verhalten soll. Damit auch die TrainerInnen einen besseren Blick auf diese Methode bekommen, wurde ein Lerntypen-Test in das Handbuch integriert.



LITERATURVERZEICHNIS

Beutler, Zita/ Lange, Dirk (Hg.) (2012): Schlüsselkompetenzen für aktive BürgerInnenschaft. Handbuch für die Sekundarstufe, S.82 – 86 .

Konrad, K. & Traub, S. (2005): Kooperatives Lernen. Baltmannsweiler: Schneider.

Lerntypen und kreative Lerntechniken. [online]. URL: http://www.wissenistmanz.at/plus/pdf/135601_7-22_pbsk_lernen-lernen.pdf [Stand: 13.06.2014]

Lerntypentest. [online]. URL: www.leicht-lernen-coaching.com [Stand: 13.06.2014]

Mit Methoden lernen. Ein Angebot für Interessierte. [online]. URL: <https://kooperation.schule.bayern.de/pub/bscw.cgi/d1472545/Methoden.pdf> [Stand: 13.06.2014]

Nörber, Martin (2010): Peer education [online]. URL: https://www.kjug-zeitschrift.de/wp-content/uploads/2013/01/2010-3-01-KJug_Martin_Noerber.pdf [Stand: 13.06.2014]

Peer Group Education. [online]. URL: http://www.lwl.org/ks-download/downloads/KoopDR/downloads/16_02_2005_Begriffe_peergroupeducation%28d%29.pdf [Stand: 13.06.2014]

Polleichtner, Ilse. [online]. URL: <http://www.praevention.at/upload/documentbox/Peer-Vortrag-Ilse-Polleichtner.pdf> [Stand: 13.06.2014]

Thiele, Rosemarie (2002): Innovative Lehr- und Lernmethoden. [online]. URL: <http://www.lidl.de/Material/EmpfLiteratur/thiele.pdf> [Stand: 13.06.2014]

Weidner, Margit (2003): Kooperatives Lernen im Unterricht. Das Arbeitsbuch. Kallmeyer-sche Verlagsbuchhandlung.