

Der hier vorgeschlagene Leitfaden soll als Empfehlung zur kompetenzorientierten Veranstaltungsplanung verstanden werden. Dieser Leitfaden soll vor allem denjenigen Hilfestellung geben, welche sich bisher noch nicht oder kaum mit der kompetenzorientierten Veranstaltungsplanung auseinandergesetzt haben. Er erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Abhängig vom betrachteten Studiengang, der Zielgruppe und der Fachkultur können sich sinnvollerweise Änderungen ergeben. Diese Auseinandersetzung ist unumgänglich und entspricht dem primären Ziel dieses Leitfadens: Anregung geben zur Auseinandersetzung mit hochschuldidaktischen Themen.<sup>1</sup>

### 1. Planung

(Kurs- / Modulebene)

#### a) Grundlegende zu vermittelnde Kompetenzen festlegen

- „Bologna“
- Zukünftiges Arbeitsumfeld (Wirtschaft, Unternehmen etc.)
- Arbeitsfeldanalyse, empirische Studie, Beirat etc.

#### b) Randbedingungen lokalisieren

- Dauer der Gesamtveranstaltung
- Umfeld / Setting
- Verfügbare Medien
- mögliche Prüfungsformen
- möglicher Betreuungsumfang

#### c) Grundlegende Lehr- und Lernziele für den Kurs / das Modul bestimmen

#### d) Verknüpfung der Lehr- und Lernziele mit den zu vermittelnde Kompetenzen

- Passen diese zueinander? Wenn nicht, warum?

### 2. Analyse

#### a) Zielgruppe definieren

- Vorwissen ermitteln
- vorhandene Kompetenzen
- Anknüpfungspunkte herausarbeiten

### 3. Entwurf

(Kurs- / Modulebene → Einzelveranstaltungsebene)

#### a) Themen und Inhalte für den Kurs / das Modul festlegen

- Bezug zu den zu vermittelnde Kompetenzen und den Lehr- und Lernzielen schaffen.

#### b) Herunterbrechen auf Einzelveranstaltungen innerhalb des Kurses / des Moduls

- Konkrete Lehr- und Lernziele je Thema bestimmen (Anhang A und B)

---

<sup>1</sup> Anregungen und konstruktive Kritik bitte an christian.karl@uni-due.de

- SMART (Spezifisch, Messbar, Akzeptabel, Relevant, Terminiert)

c) Diversity-Aspekte prüfen

- Kultur, Sprache, Migrationshintergrund, soziale Herkunft, Familienpflichten uvm.

4. Umsetzung

(Einzelveranstaltungsebene)

a) Kompetenzorientierte Lehrmethode(n) je Einzelveranstaltung auswählen

- Hilfsmittel Methodenscheibe (Anhang C)

b) Gewählte Lehrmethoden, Medien und Zweck festlegen (Anhang D)

c) Durchführbarkeit prüfen unter Berücksichtigung von

- Randbedingungen (Organisation und Ressourcen)
- Diversity-Aspekte

5. Validierung

(Kurs- / Modulebene → Einzelveranstaltungsebene)

a) Akzeptanztest (Durchführen der Veranstaltung)

b) Evaluierung (Kurs/ Modul und Einzelveranstaltung)

- Existieren bereits Möglichkeiten der Evaluierung?
- Wie können diese eingebunden werden?
- Empfehlung: Evaluationszielscheibe oder 5EQ (Anhang E)

c) Optimierungspotenziale lokalisieren

d) Empfehlungen für den nächsten Durchgang bzw. das nächste Semester.

## Anhang A: Ziele und Methoden zur Lehre und Erfolgsmessung in akademischen Lehrveranstaltungen

Ziele	Lehrmethode oder studentische Aktivität	Messung des Lernerfolgs/Feedback
<b>1. Kognitive Lehrziele: Wissen</b> Am Ende der Lehrveranstaltung sollten die Studierenden in der Lage sein		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• die grundlegenden Begriffe des Themenbereichs aus dem Gedächtnis zu wiederholen</li> <li>• die Prinzipien (Konzepte) des Themenbereichs zu beschreiben</li> <li>• einige Anwendungsbereiche des Themenbereichs aufzuzählen</li> <li>• Prinzipien und Anwendungsbereiche verwandter Themenbereiche zu identifizieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorlesungen, Leseaufgaben, Praktika, Demonstrationen etc.</li> <li>• Vorlesungen, Leseaufgaben, Praktika, Demonstrationen etc.</li> <li>• Kontakte mit Forschung, Industrie oder Berufsvertretern; Experimente oder Projekte</li> <li>• Allgemeine Studien, Hintergrundlektüre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multiple Choice: korrekter Gebrauch von Begriffen in Aufsätzen und/oder Diskussionen</li> <li>• Direkter Bezug zu Prinzipien in Argumenten und/oder Aufsätzen</li> <li>• (informelle) Bewertung von Projektbeschreibungen</li> <li>• Synthese von Daten aus verschiedenen Quellen</li> </ul>
<b>2. Handlungs- und Verhaltenslehrziele: Fähigkeiten/ Fertigkeiten/ Sozialverhalten</b> Studierende sollten die Fähigkeit demonstrieren:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• in klarer, lesbarer und überzeugend argumentierender Weise etwas schriftlich darzustellen</li> <li>• sich selbst klar und überzeugend auszudrücken</li> <li>• unabhängige Urteile abzugeben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufsätze, Laborberichte</li> <li>• Referatsergebnisse vorstellen: Argumente in Diskussionsgruppen, Tutorien etc.</li> <li>• Auf Widersprüche eingehen; entgegengesetzte Standpunkte; Benutzung der Diskussion, um studentische Hypothesen und Vermutungen darzulegen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (informelle) Bewertung</li> <li>• Feedback durch andere Studierende oder Tutoren</li> <li>• „Vergleiche-und-grenze-ab“-Fragen in Prüfungen; Bewertung von Argumenten</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen zu erhalten, auszuwählen und effektiv zu strukturieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benutzung von Bibliotheken, "abstracts" etc., Vorbereitung für Referate und Projekte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informeller Kommentar über die Aufgabenbewältigung; Überprüfung und Literaturbenutzung</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreatives und phantasievolles Denken zu demonstrieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekte; Bearbeitung ungelöster Probleme; Gebrauch wissenschaftlicher Konzepte beim Argumentieren, in Diskussionen, im "Brainstorming", synectics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schreibqualität (Veröffentlichungen?); Beurteilung der Methoden der Problembeurteilung; positive Bewertung von Originalität</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit anderen effektiv in einem Team zusammenzuarbeiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekte; Rollenspiel; Gruppendiskussionen, die Einsicht in gruppendynamische Prozesse vermitteln; Gruppenexperimente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beurteilung studentischen Verhaltens durch Tutoren/-innen oder andere Studierende</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• anpassungsfähig zu sein, z.B. sich auseinandersetzen mit wechselnden Denkmustern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit neuen Ideen konfrontieren (nicht alles als vorgegebene "Fakten" akzeptieren)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachfolgeaktivitäten nach Studienabschluss</li> </ul>

3. Affektive Lehrziele: Einstellungen  
Studierende sollen zunehmend demonstrieren:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Begeisterung für das Lernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• freiwilliges Lesen; Treffen außerhalb von Lehrveranstaltungen (z.B. in wissenschaftlichen Vereinigungen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausmaß von Aktivitäten außerhalb der Lehrveranstaltung; neue Fragen zur selbständigen Bearbeitung stellen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interesse für wissenschaftliche Sorgfalt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontakt mit Lehrenden, Forscher/-innen; ständiges Prüfen eigener Ergebnisse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benotung wissenschaftlicher Sorgfalt</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Betroffenheit für moralische, soziale, ökonomische, politische und wissenschaftliche Probleme in Bezug auf den Themenbereich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fachübergreifende Studien; einige Projekte, Diskussion über Werte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesamteindruck über schriftliche Arbeiten und Diskussionen der Studierenden</li> </ul>

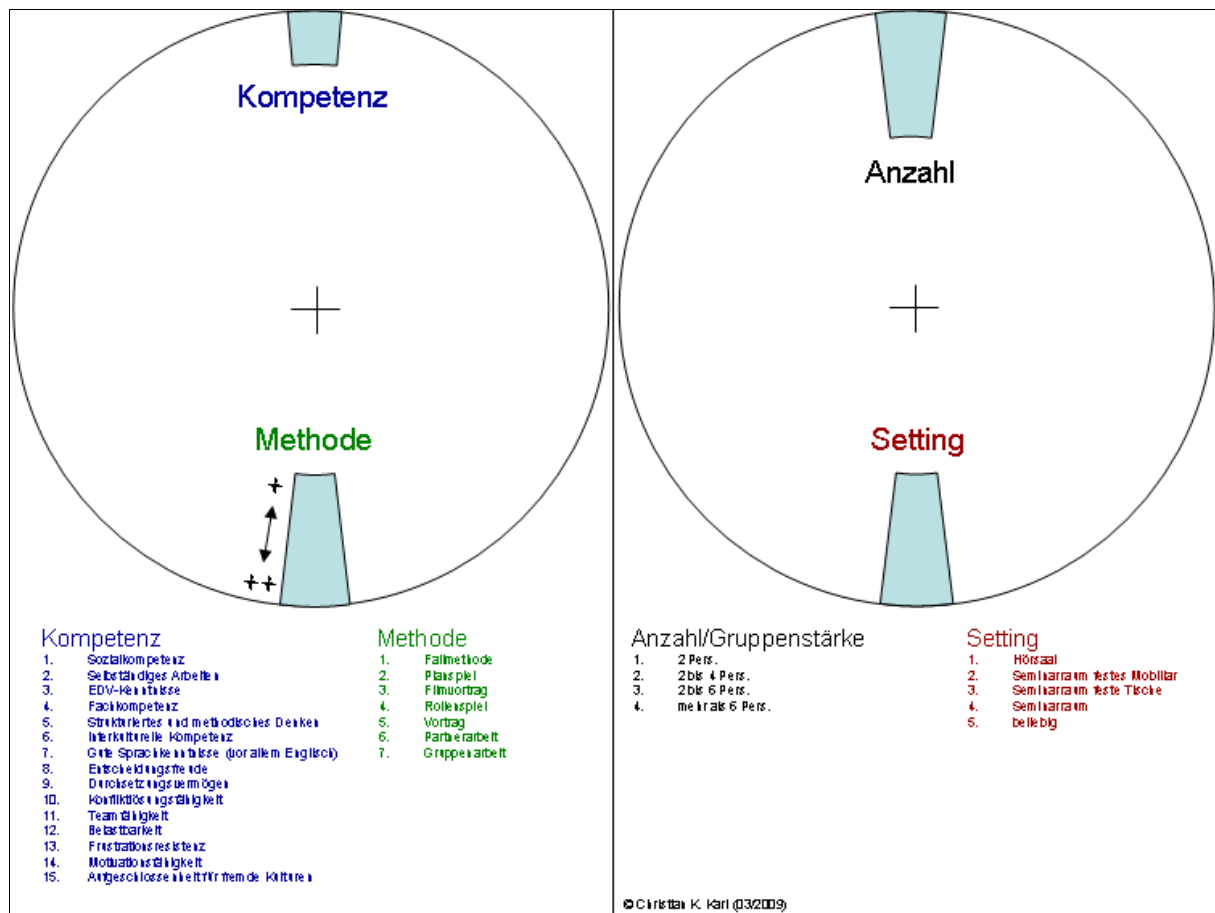
In Anlehnung an: Neues Handbuch f. d. Hochschullehre, Hg.: B. Berendt et al., Raabe VerlagsgmbH, Stuttgart 2002, Bl.1, S. 17

**Anhang B:** Formblatt für die Festlegung von Lehr- und Lernzielen je Themenblock

Nr.	Themen- block	Element	Kognitive Lehrziele	Handlungs- lehrziele	Affektive Lernziele
1					
2					
3					
4					
5					

## Anhang C: Methodenscheibe (Teil1)

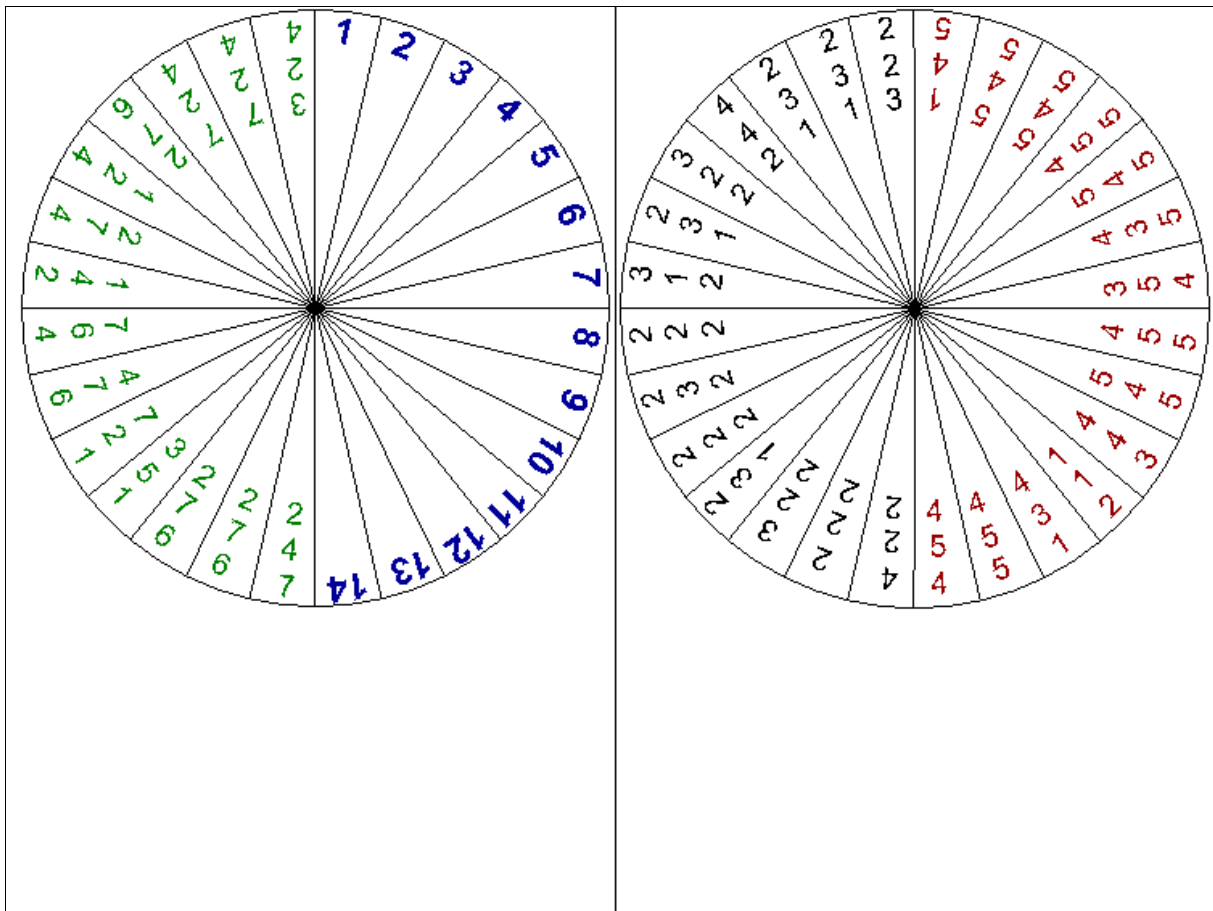
Benötigtes Werkzeug: Schere, Klebstoff, Musterbeutelklammer



Hinweise:

Blau unterlegte Felder vorsichtig ausschneiden. In der Mitte ein Loch für die Klammer erstellen. Entlang der Umrandung ausschneiden und entlang der Mittellinie umknicken (Schriftbild ist außen.). Hier wird nichts verklebt!

## Anhang C: Methodenscheibe (Teil2)



### Hinweise:

Die Scheiben erst ausschneiden nachdem die beiden Hälften miteinander verklebt wurden! In der Mitte ein Loch für die Klammer erstellen. Die erstellte Scheibe wird in die zuvor hergestellte Hülle eingelegt und mit der Klammer in der Mitte fixiert (durch Hülle und Scheibe). Die Farben der Scheiben korrespondieren mit den Farben auf der Vorder- bzw. Rückseite der Methodenscheibe!

## **Anhang C: Details zu den Methoden**

### **1. Fallmethode (Fallstudie):**

Die Lerner bearbeiten in Gruppen oder einzeln reale oder an die Realität angelehnte Praxisfälle, um sich *Wissen* über die betreffende Praxis anzueignen und ihre *Urteils- und Entscheidungsfähigkeit* auszubilden. Sie versetzen sich in die Rolle von real handelnden Personen, die *komplexe Zusammenhänge* überblicken können müssen. Das verwendete Fallmaterial sollte die Sachverhalte möglichst genau und überschaubar dokumentieren. Fallstudien vermitteln besonders Handlungs- und Entscheidungswissen in einem realitätsnahen Umfeld.

Diese Methode stellt für den Lehrenden eine ebenso anspruchsvolle Herausforderung dar und erfordert den Willen sowohl die Bearbeitung als auch die Lösung nicht nach einem „Muster“ abarbeiten zu wollen.

#### **Didaktische Prinzipien:**

Praxisnahes Lernen (Es wird an komplexen Sachverhalten und Vergangenheitsbeispielen gelernt.), Problemlösendes Lernen (Die behandelten Beispiele besitzen offene Entscheidungsalternativen.)

#### **Umsetzung:**

##### **A. Vorbereitungsphase**

Es erfolgt eine Darstellung des/der dokumentierten Falls/Fälle und eine Einführung in den Themenbereich (Fachkompetenz), falls nötig, auch in die Fallstudienmethode (Methodenkompetenz).

##### **B. Rezeptionsphase**

In dieser Analysephase bearbeiten und interpretieren die TN das Fallmaterial. Wenn nötig, müssen zusätzliche Informationen beschafft werden (Handlungs- und Entscheidungskompetenz).

##### **C. Interaktionsphase**

Diese Bearbeitungsphase dient dem Vergleich von Problemdefinitionen, der Prüfung von Lösungsmöglichkeiten und der Entscheidungsfindung.

##### **D. Bewertungsphase**

Die Lösungen werden vorgestellt und diskutiert. Ggf. erfolgt im Plenum eine gesamthafte Entscheidungsfindung.

##### **E. Anwendungsphase**

In dieser Phase wird die reale Lösung (wenn vorhanden) mit der gefundenen Lösung verglichen. Ansonsten wird die Umsetzbarkeit der gewählten Lösung diskutiert (Bewertung der Lösung). Falls notwendig wird der Prozess der Entscheidungsfindung wie auch gruppendynamische Aspekte diskutiert (Bewertung des Prozesses).



## 2. Planspiel:

Ein Planspiel stellt ein motivierendes und möglichst realitätsnahes Abbilden von realen Geschehen dar. Durch Abstraktion/ Reduktion wird ein (für die Problemstellung hinreichend genaues) Modell geschaffen, an dem zielgerichtet experimentiert wird. Von den daraus resultierenden Ergebnissen wird anschließend wieder auf das Verhalten der realen Vorgänge zurückgeschlossen. Hierbei übernehmen die TN - oft spielerisch - Rollen und/oder betätigen sich in emulierten Umwelten, um vor allem *Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit* in lebensnahen, jedoch in ein für sie selbst konsequenzfreien Situation (Fehlen des Ernstcharakters der Situation und damit ihrer Gefährlichkeit) zu entwickeln und zu trainieren (Es sind Planspiel zur Erfassung ökonomischer, ökologischer oder technischer Zusammenhänge möglich.)

### Didaktische Prinzipien:

Spielendes Lernen, antizipatorisches Lernen, d. h. Lernen durch Vorwegnahme künftig möglicher Situationen.

### Umsetzung:

#### A. Entwicklungsphase:

Sie beschäftigt sich mit der Analyse der zu emulierenden Umwelt, den innerhalb des Planspiels abzubildenden Problemen wie auch den Merkmalen der TN und der zur Verfügung stehenden Lernumwelt. Das Planspiel kann in verschiedensten Arten und Weisen umgesetzt werden (Karten, Brett, EDV uvm.).

#### B. Rezeptionsphase(Einführungsphase):

Aufgrund der Komplexität muss vor Beginn des Planspiels eine Einweisung der TN in die Situation und die Spielregeln stattfinden.

#### C. Interaktionsphase (Spielphase):

Sie betrifft die eigentliche Spielphase, die mehrere Spielrunden umfassen kann.

#### D. Bewertungsphase (Auswertungsphase):

Hier werden Erfolg- und Misserfolg, Gewinn und Verlust wie auch andere Schlüsselfaktoren sowie der Spielverlauf festgestellt und beurteilt. Die abschließende Besprechung ist zwingend erforderlich und ermöglicht erst das Lernpotential dieser Methode vollständig auszuschöpfen.

### 3. Filmvortrag:

Hierbei nehmen TN als Zuschauer an durch Medien unterstützten Informationsdarbietungen eines Redners teil, um sich *Wissen und Wertvorstellungen* anzueignen.

Die Wissensvermittlung bezieht sich hauptsächlich auf *Fakten-, Begriffs-, Prinzipien- und Bewertungswissen*, leider nur sehr eingeschränkt auf die Erprobung praktischer Fertigkeiten und sozialer Kompetenzen.

#### Didaktische Prinzipien:

Wissensrepräsentation, technische Zusammenhänge und individuelle Erfahrungen (Interviews) werden anhand von Fachmedien vermittelt, Lernen durch visuelle Wahrnehmung, die Informationsvermittlung geschieht vorwiegend durch das Bild und ggf. das gesprochene Wort.

#### Umsetzung:

##### A. Vorbereitungsphase:

Der Lehrende wählt thematisch passende Filme aus. Da sich diese Methode sehr gut eignet um zu Beginn eines neuen Themas einen motivierenden ersten Zugang zu ermöglichen, ist die Notwendigkeit, dass sich die TN mit den anstehenden Themengebieten beschäftigen, nicht zwingend erforderlich.

##### B. Interaktionsphase (Kommunikationsphase):

Der Film wird entweder in gänze gezeigt, oder der Lehrende unterbricht an bestimmten Zeitpunkten um ggf. weiterführende Informationen zu geben oder auf Verknüpfungspunkte zu bereits bekannten Inhalten zu verweisen. Die TN hören diesem zu und machen sich Notizen. Eine Beeinflussung der Filmpräsentation durch Zwischenfragen oder Zwischenrufe ist eher unüblich. Die Diskussion ist aus diesem Grund für das Ende des Films vorgesehen. Wenn notwendig bringt der Vortragende Diskussionen durch Fragen und ggf. gezielte Ansprache von (wohlwollenden) Personen in Gang.

##### C. Erinnerungsphase:

Die TN ordnen den Inhalt des Films und der mündlichen Ergänzungen längerfristig in den eigenen Wissenszusammenhang ein. Nützlich erweisen sich die Aufzeichnungen und die Diskussion im Anschluss an den Film.

#### 4. Rollenspiel:

Ein Rollenspiel stellt ein möglichst realitätsnahes Abbilden von realen Situationen dar. Ausgewählte TN nehmen dabei verschiedene Rollen ein (Einrollphase), in welchen sie schließlich einer definierten problemhaltigen Situation ausgesetzt werden. Die in der Rolle persönlich erlebte Situation impliziert für gewöhnlich einen hohen Grad an Motivation und Lernerfolg. Von den aus dem Rollenspiel resultierenden Ergebnissen wird anschließend wieder auf das Verhalten realer Individuen zurückgeschlossen. Bei dieser Methode können vor allem *Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit* in lebensnahen Situationen entwickelt werden. Durch das persönliche Einbringen in die gegebene aktuelle Situation des Rollenspiels erleben die TN das Spiel als eine ernsthafte, gefährliche Situation. Aus diesem Grund ist der anschließenden Diskussionsphase ein großer Stellenwert einzuräumen (Ausrollphase).

Didaktische Prinzipien:

Spielendes Lernen, soziales Lernen

Umsetzung:

##### A. Entwicklungsphase:

Sie beschäftigt sich mit der Analyse der zu emulierenden Umwelt, den innerhalb des Rollenspiels abzubildenden Problemen wie auch den Merkmalen der TN.

##### B. Rezeptionsphase(Einführungsphase):

Aufgrund der Komplexität muss vor Beginn des Rollenspiels eine Einweisung der TN in die Situation und die Spielregeln stattfinden (z.B. Rollenspielkarten). Desweiteren werden den TN, welche nicht am Rollenspiel teilnehmen Beobachtungskriterien zur Verfügung gestellt (z.B. Formulare), mit dessen Hilfe die Situation und die Entwicklung protokolliert und anschließend diskutiert werden kann.

##### C. Interaktionsphase (Spielphase):

Sie betrifft die eigentliche Spielphase, die mehrere Situationen umfassen kann. Eine Diskussion und anschließendes „Neu-Spielen“ sind dabei durchaus angemessen um bestimmtes Verhalten zu trainieren.

##### D. Bewertungsphase (Auswertungsphase):

Hier werden Entwicklung, Erfolg- und Misserfolg wie auch andere Schlüsselfaktoren sowie der Verlauf festgestellt und beurteilt. Die abschließende Besprechung ist zwingend erforderlich und ermöglicht erst das Lernpotential dieser Methode vollständig auszuschöpfen.

## 5. Vortrag:

Hierbei nehmen TN als Zuhörer und/oder Zuschauer an mündlichen Informationsdarbietungen eines Redners teil, um sich *Wissen und Wertvorstellungen* anzueignen.

Die Wissensvermittlung bezieht sich hauptsächlich auf *Fakten-, Begriffs-, Prinzipien- und Bewertungswissen*, leider nur sehr eingeschränkt auf die Erprobung praktischer Fertigkeiten und sozialer Kompetenzen.

### Didaktische Prinzipien:

Personale Wissensrepräsentation, Erfahrungen werden in hervorgehobenen Situationen von einem anerkannten Repräsentanten eines Wissensbereichs vermittelt, Lernen durch mündliche Rede, die Informationsvermittlung geschieht durch das gesprochene Wort des Vortragenden und das Hörverstehen der TN über einen längeren Zeitraum.

### Umsetzung:

#### A. Vorbereitungsphase:

Der Lehrende bereitet seine Vorträge vor. Vorteilhaft ist, dass sich die TN ebenfalls mit den anstehenden Themengebieten beschäftigen, um den Vortrag optimal nutzen zu können (z.B. durch vorheriges Bereitstellen von Literatur, Weblinks etc.).

#### B. Interaktionsphase (Kommunikationsphase):

Der Lehrende hält seinen Vortrag/ seine Vorlesung. Die TN hören diesem zu, machen sich Notizen und beeinflussen den Vortrag durch Zwischenfragen oder Zwischenrufe. Wenn notwendig bringt der Vortragende Diskussionen durch Fragen und ggf. gezielte Ansprache von (wohlwollenden) Personen in Gang.

#### C. Erinnerungsphase:

Die TN ordnen den Inhalt des Vortrags längerfristig in den eigenen Wissenszusammenhang ein. Nützlich erweisen sich die Aufzeichnungen und die Diskussion im Anschluss an den Vortrag.

## 6. Partnerarbeit:

Die TN eignen sich anhand von (zumeist schriftlich formulierten) Aufgaben durch strukturierten kollegialen Informations- und Meinungsaustausch *Kenntnisse* und *Fertigkeiten* an. Bei der Partnerarbeit wird vor allem Raum geschaffen um *Wissen* über persönliche Erfahrungen, Einstellungen und Bewertungen auszutauschen.

### Didaktische Prinzipien:

Lernen durch wechselseitigen Erfahrungsaustausch, Lernen durch strukturierte Kommunikation/ nach vereinbarten Spielregeln.

### Umsetzung:

#### A. Orientierungsphase

Es wird ein Überblick über den Aufgabenbereich vermittelt und es erfolgt eine Einführung in vorhandene bzw. zu beschaffende Arbeits- und Hilfsmittel.

#### B. Vorbereitungsphase

Es erfolgt eine Gruppenbildung mit Wahl des Gesprächsthemas, des Gesprächspartners und der Verfahrensregeln.

#### C. Planungsphase

Es erfolgt eine Aufgabenformulierung. Die TN sind ggf. im Prozess der Aufgabenidentifikation beteiligt (Förderung der Motivation).

#### D. Interaktionsphase

In dieser Phase bearbeiten die TN die Aufgaben.

#### E. Präsentationsphase

Die Ergebnisse werden vorgestellt (mündlich oder Over-Head-Projektor) und gemeinsame übergeordnete Gesichtspunkte diskutiert.

#### F. Bewertungsphase

Es erfolgen Rückbeziehungen zwischen den gefundenen individuellen Lösungen und der Aufgabenstellung. Auch die Entwicklung möglicher Verbesserungen oder Zukunftsperspektiven können Bestandteil dieser Phase sein (Bewertung der Lösung). Falls notwendig wird der Prozess der Entscheidungsfindung wie auch zwischenmenschliche Aspekte diskutiert (Bewertung des Prozesses).

## 7. Gruppenarbeit:

Die TN bearbeiten in kleinen Gruppen (zumeist schriftlich formulierte) Aufgaben, die nach Möglichkeit mehrere Aspekte integrieren, um Kenntnisse und Fertigkeiten zu üben und unterzuordnen. Sie sitzen hierbei in kleinen Gruppen um jeweils einen Tisch herum bzw. im Hörsaal in unmittelbarer Reichweite (Nachbarn und Reihen vor oder danach). Es finden Gespräche zwischen den TN und dem Lehrenden statt.

Didaktische Prinzipien:

Selbsttätiges Lernen, Individualisiertes Lernen, Ganzheitliches Lernen, Fächerübergreifende Themen

Umsetzung:

### A. Orientierungsphase

Es wird ein Überblick über den Aufgabenbereich vermittelt und es erfolgt eine Einführung in vorhandene bzw. zu beschaffende Arbeits- und Hilfsmittel.

### B. Planungsphase

Es erfolgt eine Aufgabenformulierung. Die TN sind ggf. im Prozess der Aufgabenidentifikation beteiligt (Förderung der Motivation). Je nach Umfang der Aufgabe können bereits hier Teilaufgaben je TN innerhalb der Gruppe zugeordnet werden.

### C. Interaktionsphase

In dieser Phase bearbeiten die TN die (Teil-)Aufgaben.

### D. Präsentationsphase

Die Ergebnisse werden vorgestellt (mündlich oder Over-Head-Projektor) und gemeinsame übergeordnete Gesichtspunkte diskutiert.

### E. Bewertungsphase

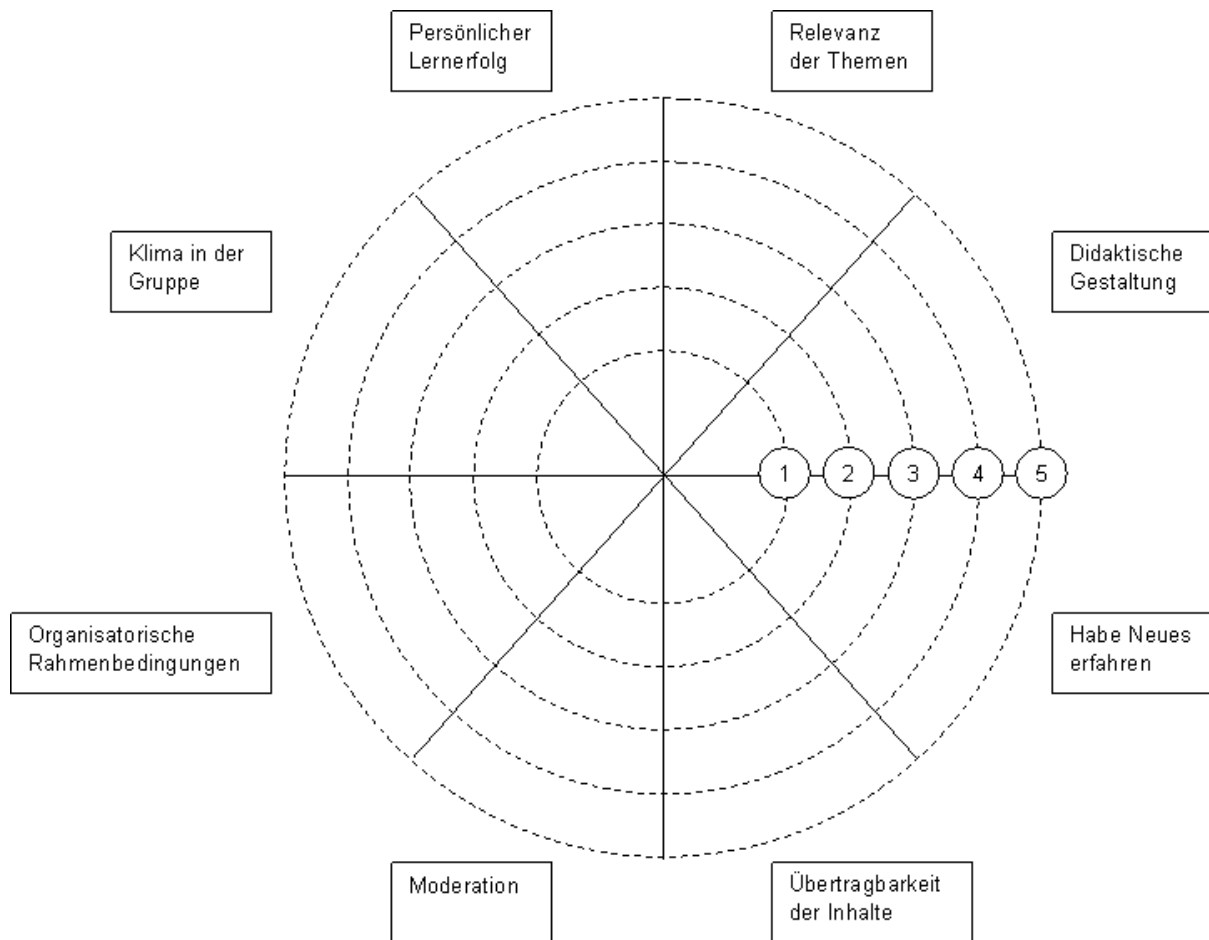
Es erfolgen Rückbeziehungen zwischen den gefundenen Lösungen und der Aufgabenstellung. Auch die Entwicklung möglicher Verbesserungen oder Zukunftsperspektiven können Bestandteil dieser Phase sein (Bewertung der Lösung). Falls notwendig wird der Prozess der Entscheidungsfindung wie auch gruppendynamische Aspekte diskutiert (Bewertung des Prozesses).

Teilweise in Anlehnung an: Flehsig, K.-H.: Kleines Handbuch didaktischer Modelle. Eichenzell (Neuland-Verlag für lebendiges Lernen) 1996.

**Anhang D:** Formblatt für Methoden- und Medieneinsatz je Themenblock

Nr.	Themenblock	Methoden	Medien
1			
		Zweck:	
2			
		Zweck:	
3			
		Zweck:	
4			
		Zweck:	
5			
		Zweck:	

**Anhang E:** Evaluationszielscheibe<sup>2</sup>



<sup>2</sup> Vgl. zur Evaluationszielscheibe z.B. Methodenkiste Bundeszentrale für politische Bildung 2004



**Anhang E: Five Essential Questions (5EQ)<sup>3</sup>**

1. Was war **das Beste** innerhalb des Kurses/ der Veranstaltung?

2. Was war am **wenigsten effektiv** im Kurs/ in der Veranstaltung?

3. Was war die **größte Überraschung** im Kurs/ in der Veranstaltung?

4. Was war der **größte Nutzen** aus diesem Kurs/ der Veranstaltung?

5. Was war **die wichtigste unbeantwortete Frage** im Kurs/ in der Veranstaltung?

6. Wie **bewerten** Sie den Kurs/ die Veranstaltung **insgesamt**?

☐ sehr gut, ☐ gut, ☐ befriedigend, ☐ ausreichend, ☐ ungenügend

\_\_\_\_\_

---

<sup>3</sup> Christian K. Karl, UDE & Kenneth Long, US Army Command and General Staff College Fort Leavenworth