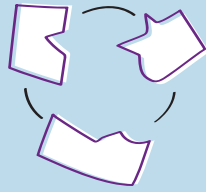


Archäologen- kongress



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

🗨️ schriftlich +
mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Die Studierenden werden als forschendes „Archäologenteam“ angesprochen.

Sie sollen ihre Forschungsergebnisse auf einem Kongress vorstellen.

Dafür erhalten die Arbeitsgruppen Teilstücke eines Modells, eines Verfahrens oder einer Theorie. Die Gruppen sollen in Teamarbeit rekonstruieren. Anschließend werden die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert.

Der Archäologenkongress kann als Einstieg in ein neues Thema oder zur Ergebnissicherung eingesetzt werden.

- Selbstreflexion
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

DIGITAL UMSETZBAR?

ja nein

→ WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen.

LERNZIELE:

- Modelle, Verfahren oder Theorien in ihrem Aufbau und in ihren Komponenten verstehen und erklären.
- Mit unterschiedlichen Interpretationsmöglichkeiten auseinandersetzen.
- Strukturen erkennen und Zusammenhänge erarbeiten.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Schneiden Sie die schriftliche Darstellung eines Verfahrens oder einer Theorie, wie sie z.B. in einem Lehrbuch zu finden ist, in Schnipsel, wobei jeder Schnipsel mindestens eine wesentliche Komponente umfassen sollte.

Teilen Sie die Studierenden in Teams auf und formulieren Sie den Auftrag (siehe „Anleitung für Studierende“). Geben Sie dafür 30 Minuten Zeit. Danach sollte jede Gruppe ihr Fundstück präsentieren.

Sie können dabei jedes Team an dem gleichen „Fundstück“ arbeiten lassen oder von jedem Team ein anderes Modell, Verfahren etc. rekonstruieren lassen. Dies ist abhängig davon, welches zentrale Ziel Sie mit dem Einsatz dieser Methode verbinden: Soll ein Modell in der Tiefe behandelt und unterschiedliche Zugänge dargestellt werden oder geht es um das Kennenlernen einer Vielzahl neuer Modelle.

An die Vorstellung der Ergebnisse der einzelnen Teams schließt eine Diskussion an, um zu einem Kongressergebnis zu kommen. Dabei sollten nicht nur konsensfähige Ergebnisse, sondern auch Divergenzen und Unklarheiten festgehalten werden.

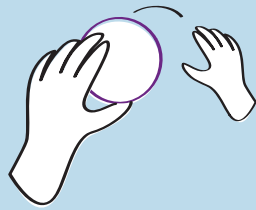
ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE


Bei Ausgrabungen in der turkmenischen Wüste wurden diese Papyri gefunden. Es handelt sich vermutlich um die Komponenten eines Modells für ...


Leider ist die graphische Darstellung, durch die die Beziehungen zwischen den einzelnen Komponenten verdeutlicht wurden, nicht mehr erhalten.


Ihre Aufgabe besteht nun darin, diese Darstellung zu rekonstruieren. Dafür haben Sie 30 Minuten Zeit. Im Anschluss stellen Sie das Ergebnis Ihres Teams auf einem Archäologenkongress vor.

Ball Point Game



 30–60 min

 Gruppe

 mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Das Ball Point Game ermöglicht den ersten Kontakt mit agilen Prozessen und ein Verständnis für dessen Wirkungsweisen durch spielerisches Ausprobieren und Erleben. Eine Gruppe Studierender verwandelt sich in eine „Ballmaschine“. Dadurch lässt sich Agilität spielerisch und praxisnah vermitteln.

- Selbstreflexion
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit**

DIGITAL UMSETZBAR?

- ja **nein**

LERNZIELE:

- Agile Prinzipien verständlich machen.
- Arbeit in agilen Teams erfahrbar machen.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Für das Ball Point Game benötigen Sie:

- Eine ausreichend große Fläche, damit sich die Gruppe frei bewegen kann. Entfernen Sie Hindernisse (Stühle, Tische, etc.).
- Pro Teilnehmenden mindestens einen Ball. Die Bälle sollten von gleicher Art sein.
- Eine Stoppuhr.
- Ein Flipchart und Stifte zum Dokumentieren der Ergebnisse. Bereiten Sie darauf eine Tabelle mit den Spalten „Iteration“, „Schätzung“, „Done“ vor.

Durchführung:

Während ein Studierender/eine Studierende auf die Zeit achtet (Spieleitung), sind alle anderen ein Teil des großen Teams, das als "Ballmaschine" fungiert. Ihr Ziel ist es, so viele Bälle wie möglich in einer festgelegten Zeit durch die „Ballmaschine“ zu schleusen.

Spielregeln:

- Alle Teilnehmenden müssen jeden Ball mindestens einmal berührt haben.
- Der Ball darf nicht an die direkten rechten oder linken Nachbar*innen weitergereicht werden.
- Bei der Ballübergabe muss der Ball kurz in der Luft sein („Airtime“).
- Der Startpunkt muss gleich dem Endpunkt sein, d.h. die Person, die den Ball in die Runde bringt, muss ihn auch als letzte berühren.
- Das Spiel endet, wenn ein Ball den Boden berührt.

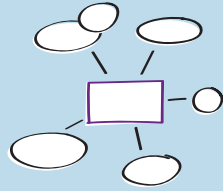
Ablauf:

- Das Team erhält zwei Minuten Zeit, um sich über das bestmögliche Vorgehen zu beraten und zu schätzen, wie viele Bälle durch die „Ballmaschine“ innerhalb von zwei Minuten geschleust werden. Die Schätzung wird notiert.
- Das Team schleust die Bälle durch die Ballmaschine.
- Der Durchgang wird dokumentiert und reflektiert. Dazu werden die Anzahl der tatsächlich durchgeschleusten Bälle mit der Schätzung verglichen, der Prozessablauf betrachtet sowie mögliche Verbesserungen besprochen.
- Ein neuer Durchgang startet. Empfehlenswert sind fünf Iterationen mit unterschiedlicher Zeitdauer.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

Schleusen Sie, unter Beachtung der Spielregeln, so viele Bälle wie möglich in einer festgelegten Zeit durch die „Ballmaschine“.

Brainstorming



🕒 60–90 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Brainstorming als Kreativitätstechnik zur Ideenentwicklung aktiviert Vorwissen und unterstützt das Finden gemeinsamer Lösungen. In ungewöhnlichen und vermeintlich unsinnigen Ideen steckt oft ein innovativer Kern. Dabei entsteht zuweilen eine Dynamik, die zu provokanten Äußerungen verleitet. Umso wichtiger ist nach dem Brainstorming eine klare Zäsur, die das ungefilterte Äußern von Ideen in eine reflektierte Kommunikation überführt.

- Selbstreflexion
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

DIGITAL UMSETZBAR?

ja nein

→ WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen.

LERNZIELE:

- Kreativitätstechniken erlernen.
- Gemeinsam Ideen und Problemlösungen entwickeln.
- Eigene Ideen formulieren.
- Unterschiedliches Vorwissen in der Lerngruppe benennen und berücksichtigen.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Ausgangspunkt ist die Formulierung und Visualisierung einer Fragestellung. Kommunizieren Sie die Regeln für das Brainstorming:

- Auswahl einer Protokollantin oder eines Protokollanten.
- Jede Idee ist erwünscht.
- Jede Kritik ist verboten.
- Quantität geht vor Qualität, d.h. möglichst viele Ideen.
- Jede Idee darf aufgegriffen werden.

Ablauf:

- Das Brainstorming startet durch das Nennen aller Assoziationen zum Thema ohne festgelegte Reihenfolge.
- Alle Beiträge werden stichpunktartig auf einem Flipchart oder der Tafel notiert.
- Anschließend wird der Wissensstand in der Gruppe zusammengefasst.
- In einem letzten Schritt werden die Punkte, die weiterverfolgt werden sollen, gesammelt.

Protokollieren Sie die präsentierten Ideen an einem Flipchart mit, sodass kein Gedanke verloren geht. Filtern Sie gemeinsam mit der Gruppe alle Ideen heraus, die weiterverfolgt werden sollen. Streichen Sie die anderen Ideen von der Liste.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

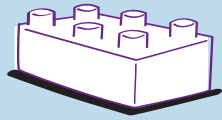
Nennen Sie alle Ideen und Assoziationen, die Ihnen zu der Frage/dem Stichwort ... einfallen.

Alle Gedanken sind erlaubt.

Sie haben 15 Minuten Zeit.

Im Anschluss werden wir die Ergebnisse gemeinsam diskutieren.

LEGO® Serious Play™



- 🕒 60–90 min
- 👥 Gruppe
- 💬 mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Beim LEGO® Serious Play™ wird das Ziel verfolgt, die Fantasie und die Vorstellungskraft durch den schöpferischen Prozess zu fördern. Es ist eine Denk-, Kommunikations- und Problemlösungstechnik für den Einsatz mit Einzelpersonen, Teams und Organisationen. Das LEGO® Serious Play™ nutzt gruppendynamische Prinzipien. Feste Regeln und schrittweises Vorgehen erleichtern das systematische Modellieren mit den Legosteinen. Der Mehrwert besteht darin, dass jeder zur Lösungsfindung beiträgt und sich aktiv daran beteiligt, Wissen freizusetzen und gewohnte Denkmuster aufzubrechen. Durch die Verbindung mit körperlichen Handlungen kommt es zu einem tieferen Verständnis von Denkprozessen. Themen werden also nicht nur visualisiert, sondern durch das aktive Bauen begreifbar gemacht. Man denkt sozusagen mit den Händen.

- ✓ **Selbstreflexion**
- ✓ **Kreativität**
- ✓ **Teamfähigkeit**
- ✓ **Planungsfähigkeit**

DIGITAL UMSETZBAR?

- ja
- nein**

LERNZIELE:

- Soziale Kommunikation erlernen.
- Kooperation ausprobieren.
- Kreative Problemlösung üben.
- Reflexionsfähigkeit erwerben und stärken.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Formulieren Sie eine Herausforderung. Fordern Sie die Studierenden auf, aus den Legosteinen eine Antwort auf die Herausforderung zu bauen. Geben Sie folgende Randparameter:

- Es gibt keine schlechten Modelle.
- Denken Sie mit den Händen. Vertrauen Sie den Händen.
- Jedes Modell hat eine Geschichte.
- Jeder baut, jeder erzählt.

Regen Sie zur Reflexion an:

Was löst die Herausforderung?

Wie sind Sie vorgegangen?

Was ist Ihnen wichtig?

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

Stellen Sie sich vor, dass ...

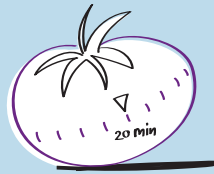
Wie sähe es aus, wenn Sie ...

Bauen Sie ein Modell.

Teilen Sie es mit der Gruppe.

Wahlweise: Nehmen Sie einen Aspekt aus jedem Modell und bauen Sie daraus ein neues gemeinsames Modell.

Pomodoro- methode



🕒 60–90 min

👤 Einzel

📝 schriftlich

KURZBESCHREIBUNG:

Die Pomodoro-Technik ist eine Zeitmanagement-Technik, die auf den ersten Blick kaum nennenswerte Auswirkungen auf die eigene Arbeitsproduktivität zu haben scheint. Sie stellt die Fokussierung auf eine konkrete Tätigkeit in den Mittelpunkt. Die Planung der Pomodoro-Einheiten, unter Berücksichtigung der Tipps und Regeln von dessen Erfinder Francesco Cirillo, verringert die Tendenz zu unnötigem Aufschieben von ungeliebten Tätigkeiten.

- Selbstreflexion**
- Kreativität
- Teamfähigkeit
- Planungsfähigkeit**

DIGITAL UMSETZBAR?

- ja nein

→ WIE?

Es gibt browserbasierte „Pomodoro-Timer“. Im Browser Chrome ist dies „Strict Workflow“. Es werden 25 Minuten lang alle anderen Webseiten gesperrt, wodurch die Fokussierung auf eine konkrete Arbeitsaufgabe unterstützt wird.

LERNZIELE:

- Arbeitsaufgaben, Stoffmengen oder Schreibprojekte effizienter einteilen.
- Fokussierung auf ein Ziel fördern.
- Aufschiebendem Verhalten entgegenwirken.
- Konzentrationsfähigkeit unterstützen.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Bitten Sie Ihre Studierenden, die Zeitdauer beim Lesen von Fachtexten vom Beginn des Lesens bis zum ersten gedanklichen Abdriften abzuschätzen. Diese Zeit liegt zwischen 15 und 30 Minuten. Regen Sie zur Reflexion an, in dem sie nach den „Ablenkern“ beim Lesen und im „Semesteralltag“ fragen.

Nun bitten Sie die Studierenden, alle Ablenkungsmöglichkeiten zur Seite zu legen und formulieren Sie die Aufgabe, einen Text zu lesen, mathematische Aufgaben zu lösen oder ein Protokoll zu schreiben. Falls den Studierenden in dieser Zeitspanne etwas Wichtiges einfallen sollte, das sie später erledigen wollen, sollen sie diesen Gedanken stichwortartig auf einen Zettel schreiben und dann gleich weiterarbeiten.

Stellen Sie einen Wecker auf 20 Minuten – im Idealfall einen Kurzzeitwecker in Tomatenform. Die Studierenden erhalten zur Bearbeitung der Aufgabe Zeit bis der Wecker klingelt. Dann bitten Sie die Studierenden, eine kurze Erholungspause (5 Minuten) einzulegen. Danach wiederholen Sie die Schritte bis zum Abschluss der Aufgabe.

Wichtig ist, dass die Studierenden voll konzentriert und ohne Unterbrechung arbeiten können, bis die „Tomate“ klingelt. Lassen Sie keine Störung zu. Wenn Sie unterbrochen werden, müssen Sie leider abbrechen und die 20 Minuten-Einheit von vorne beginnen.

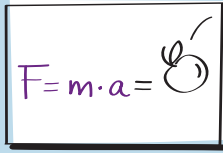
ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

Folgen Sie den Anweisungen des Lehrenden (s.o.).

Wollen Sie die Pomodoro-Technik außerhalb einer Lehrveranstaltung für Ihr eigenes Zeitmanagement nutzen, gehen Sie wie folgt vor:

Stellen Sie das Smartphone auf Flugmodus und verstecken Sie es in der Tasche. Stellen Sie den Wecker auf 20 Minuten und bearbeiten Sie die erste Aufgabe. Wenn die Zeit vorbei ist, haken Sie auf der Liste die erste Aufgabe ab. Gönnen Sie sich eine Kurzpause von 5 Minuten. Starten Sie die zweite Runde mit der zweiten Aufgabe. Nach drei Arbeitseinheiten haben Sie sich eine Langpause von 30 Minuten verdient.

Science Slam



🕒 15–20 min

👤 Einzel

🗨️ mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Welcher Lehrende kennt diese Situation nicht? In Antworten und Rechnungen zu gestellten Aufgaben zeigen sich deutliche Abweichungen zwischen den vermittelten Inhalten und der studentischen Vorstellungswelt bzw. Interpretation. Die Ursachen für Fehlvorstellungen und Missverständnisse sind vielfältig, bieten jedoch auch das Potential für eine kreative und einprägsame Aufarbeitung und Gestaltung von Inhalten. Im Zentrum der Umsetzung steht die auf das kooperative Miteinander abzielende, zielgruppenspezifische Ausgestaltung der Lehr-Lern-Szenarien. Die Inhaltszentrierung tritt in den Hintergrund. Sie wird durch den prozesszentrierten Charakter des Science Slams abgelöst.

- Selbstreflexion**
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

DIGITAL UMSETZBAR?

ja nein

→ WIE?

z.B. als YouTube-Video

LERNZIELE:

- Fehlvorstellungen erkennen.
- Interpretatorische und assoziative Auffassungen nutzen, um bestehendes Wissen zu vertiefen und neue Inhalte zu erarbeiten.
- Kritisches Hinterfragen der eigenen Lösungsansätze üben.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Bereiten Sie die Inhalte in einer selbstgewählten, an die Zielgruppe angepassten und gern auch humoristisch-ungewohnten Form derart auf, dass den Studierenden das Verständnis, die Anwendung sowie die Einordnung der vermittelten Inhalte erleichtert wird. Geben Sie den Studierenden Anknüpfungspunkte an individuelle Vorkenntnisse und Assoziationen.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

Formulieren Sie die Botschaft, die Sie aus dem Science Slam mitnehmen. Erklären Sie, welches Beispiel oder Sinnbild Ihnen geholfen hat, eine Theorie oder einen Lösungsansatz anders als vorher zu betrachten.

Selbsttests



🕒 120 min

👤 Einzel

📝 schriftlich

KURZBESCHREIBUNG:

Ein Onlineselbsttest ist ein webbasiert zur Verfügung gestelltes Werkzeug zur individuellen, meist freiwilligen Nutzung durch Studierende. Modulgebunden oder -übergreifend können Teilnehmende in eigener Verantwortung durch die Bearbeitung von Fragen bzw. Aufgaben ihr Wissen abseits einer Prüfungssituation testen und zu einer individuellen Einschätzung ihres Wissens gelangen. Lehrende stellen hierbei lediglich das Werkzeug bereit und überlassen die Anwendung und Reflexion den Studierenden, z.B. zur Prüfungs- oder Praktikumsvorbereitung. Onlineselbsttests können zeit- und ortsunabhängig absolviert werden.

- Selbstreflexion**
- Kreativität
- Teamfähigkeit
- Planungsfähigkeit

DIGITAL UMSETZBAR?

- ja nein

→ WIE?

Durch in Lernplattformen integrierte Tests, Tests mit Hilfe von Online-Fragebögen, Quizwerkzeugen, etc.

LERNZIELE:

- Selbstreflexion und strukturiertes Lernen üben.
- Auf Grundlage definierter SOLL-Kriterien den eigenen Wissensstand selbstständig prüfen können.
- Fähigkeit zur Einschätzung des eigenen Gesamtkenntnisstandes steigern.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Für alle Schwerpunkte können leichte (z.B. Kenntnis-), mittlere (z.B. Verständnis-) und schwere (z.B. Anwendungs- oder Detail-) Fragen/Aufgaben formuliert werden.

Zur gestalterischen Aufbereitung kann die Bandbreite der Fragetypen empirischer Erhebungen genutzt werden, beispielsweise Multiple-Choice-Aufgaben mit Einfach- oder Mehrfachauswahl, die Bildung von Reihen- bzw. Rangfolgen, Eingabefelder für Zahlenwerte, etc.

Die Punktevergabe sollte im Sinne der Selbstevaluation intuitiv für Außenstehende nachvollziehbar sein, z.B. pro richtig gelöster Aufgabe jeweils ein Punkt oder pro richtiger Teilantwort entsprechende Teilpunkte.

Im Sinne der Selbstevaluation und des Erkenntnisprozesses empfiehlt sich neben der Auswertung des Gesamtergebnisses auch die unmittelbare Auswertung der Einzelantworten und gegebenenfalls eine Erläuterung bei fehlerhaften Antworten.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

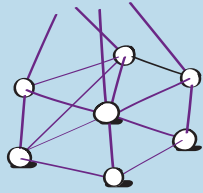
In diesem Test werden Ihnen Fragen/Aufgaben zum vorangegangenen Kapitel/ zum Seminar gestellt.

(Optional: Für den Test stehen Ihnen ... Lösungsversuche zur Verfügung.)

Bitte absolvieren Sie den Test bis zum

Bei Fragen wenden Sie sich gerne an ...

Spaghettiturm



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Bei dieser Methode wird ein Turm aus Spaghetti mit der schwersten Herausforderung kurz vor Fertigstellung angefertigt. Der Turm wird als Sinnbild für Aufgaben, die uns jeden Tag im Leben begegnen, verstanden. Die Übung motiviert, vertraute Arbeitsprozesse abzulegen und einen offenen Ausgang zuzulassen. Sie bedingt Bereitschaft im Team, diesen Weg gemeinsam zu gehen sowie eine kreative Atmosphäre, in der ausprobiert und gebaut werden kann. „Umfallen“ wird hierbei nicht als Niederlage, sondern als iterativen Schritt für die weitere Entwicklung gesehen.

- ✓ **Selbstreflexion**
- ✓ **Kreativität**
- ✓ **Teamfähigkeit**
- ✓ **Planungsfähigkeit**

DIGITAL UMSETZBAR?

- ja **nein**

LERNZIELE:

- Wege zur Selbstorganisation im Team bei Zeitdruck und angesichts knapper Ressourcen finden.
- Strategien zum Umgang mit Scheitern und Neubeginn erproben.
- Iteratives Vorgehen lernen, um schnell Feedback zu bekommen.
- Verständnis dafür entwickeln, wann planendes, strategisches Handeln angemessen ist und wann experimentiert werden muss.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Teilen Sie die Gruppe in gemischte Teams von 3–5 Personen auf.

Bitten Sie Ihre Studierenden, in einer Zeitdauer von 20 Minuten, den höchst möglichen, freistehenden Turm, an dessen Spitze ein Marshmallow ist, zu bauen.

Dafür dürfen die Studierenden nur Spaghetti, Schnur und Klebeband verwenden.

Das Nutzen von Lampen, Säulen und Wänden kann das „Out of the Box“ fördern, sollte aber möglichst unterbunden werden.

Geben Sie Zeiterinnerungen bei 9 Minuten, 5 Minuten, 3 Minuten, 2 Minuten, 30 Sekunden und ab 10 Sekunden einen Countdown. Erinnern Sie daran, dass das Marshmallow wirklich halten muss. Es darf nicht nach ein paar Sekunden herunterfallen.

Messen Sie der Größe nach vom kleinsten zum größten Turm die Höhe und küren Sie das Gewinnerteam. Fragen Sie zunächst die Gruppen mit den niedrigsten Türmen, wie sie diese gebaut haben. Regelmäßig scheitern die Teams, die viel Zeit mit Planen verbringen. Die Teams, die experimentieren und ausprobieren und aus Fehlern lernen, sind weitaus erfolgreicher. Stellen Sie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Handeln heraus und notieren Sie diese stichpunktartig auf einer Tafel, einem Flipchart, o.ä.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

Bauen Sie die höchste freistehende Konstruktion aus Spaghetti.




Es gewinnt das Team, das die, gemessen von Tischplatte zu oberer Marshmallow-Kante, höchste freistehende Konstruktion aus den zur Verfügung gestellten Materialien gebaut hat. Das Marshmallow darf nicht verformt werden.

Das Zerschneiden, Anknabbern, Dehnen, Pressen oder Walzen des Marshmallows ist verboten.

Auswertung: Sind Sie zufrieden mit Ihrem Turm? Wie sind Sie mit Misserfolg umgegangen? Wie hat die Zusammenarbeit mit dem Team funktioniert? Inwieweit erkennen Sie den Nutzen iterativer Prozesse?

SWOT- Analyse



 45–60 min
 Gruppe
 schriftlich +
mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Die SWOT-Analyse dient der zusammenfassenden Bewertung der Stärken und Schwächen (Strengths & Weaknesses) sowie der Chancen und Risiken (Opportunities & Threats) eines Projekts oder Unternehmens. Die Gegenüberstellung verfolgt das Ziel der Ermittlung strategischer Schlüsselfaktoren. Diese kennzeichnen sowohl strategische Entwicklungsmöglichkeiten als auch Problemfelder. Es gilt, Grundlagen für zukünftige Strategien zu finden und mögliche negative Konsequenzen präventiv zu identifizieren, um sie bereits im Vorfeld zu vermeiden.

- Selbstreflexion
- Kreativität
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit**

DIGITAL UMSETZBAR?

- ja nein

→ WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen; Vorlagen in Lernplattformen bereitstellen.

LERNZIELE:

- Unternehmen oder Projekte analysieren.
- Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken formulieren.
- Aus Analyseergebnissen Strategien ableiten.
- Verstehen, wie äußere Einflüsse auf unternehmensinterne Strukturen wirken und sich gegenseitig beeinflussen können.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Geben Sie eine kurze theoretische Einführung in das Tool.

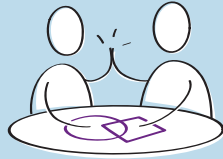
- Erklären Sie die vier Matrixfelder (S-W-O-T) anhand eines passenden Beispiels.
- Lesen Sie die Kurzanleitung für Studierende vor und lassen Sie die Studierenden Gruppen bilden.
- Fordern Sie die Studierenden auf, sich in ihren Projektgruppen zu treffen und teilen Sie die Aufgabe als schriftlichen Text aus.
- Klären Sie offene Fragen. Fordern Sie die Studierenden dabei auf, sich gegenseitig zu helfen und die Fragen im peer-to-peer Prozess zu beantworten.
- Die Studierenden sollen anschließend die Ergebnisse vor dem Auditorium präsentieren.
- Regen Sie zu Feedback und Diskussionen über die Ergebnisse durch die Studierenden an.

Geben Sie jeder Gruppe im Nachgang zur Veranstaltung ein Feedback unter Ausschluss der anderen Gruppenmitglieder.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

- Lesen Sie den Jahresbericht sowie die Presseartikel und Branchenberichte aufmerksam durch. Bitte analysieren Sie im Team die Stärken, Schwächen, Chancen, Risiken des Unternehmens.
 - *Stärken:* Auf welche Ursachen sind vergangene Erfolge zurückzuführen? Über welche Erfahrungen und welches Know-How verfügt das Unternehmen? Was sind Kernkompetenzen?
 - *Schwächen:* Welche Schwachpunkte gilt es, künftig zu vermeiden? Welche Dienstleistung ist besonders schwach?
 - *Chancen:* Was könnten neue Kundenbedürfnisse sein? In welche Richtung entwickelt sich die Nachfrage nach Produkten?
 - *Risiken:* Bedroht ein Technologie- oder Politikwechsel die Marktstellung? Was macht die Konkurrenz?
- Stellen Sie Ihre Ergebnisse in einer Matrix dar.
- Leiten Sie aus diesen Ergebnissen Strategien und Handlungsempfehlungen ab.
- Stellen Sie Ihre Ergebnisse mithilfe einer geeigneten Präsentation den anderen vor.

Think- Pair-Share



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

KURZBESCHREIBUNG:

Die Methode des Think-Pair-Share bereitet die Lernenden über zwei kurze Arbeitsschritte darauf vor, ihre (Vor-)Erfahrung, ihr Wissen oder ihren Standpunkt im Plenum einzubringen.

- Selbstreflexion**
- Kreativität
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

DIGITAL UMSETZBAR?

ja nein

→ WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen.

LERNZIELE:

- Erworbenes Wissen aktiv anwenden.
- Erfahrungen oder Ergebnisse im Plenum kommunizieren.

ANLEITUNG FÜR LEHRENDE

Bereiten Sie eine Frage, eine Aufgabenstellung oder ein Problem vor, zu dem sich Ihre Studierenden in der Lehrveranstaltung einbringen sollen. Erklären Sie die drei Phasen:

- **1. Think:** Die Studierenden sollen sich individuell schriftlich mit der Aufgabe auseinandersetzen. Sie erhalten 5–10 Minuten Zeit.
- **2. Pair:** Bitten Sie die Studierenden, ihre Ideen mit dem Nachbarn abzugleichen.
- **3. Share:** Fordern Sie die Kleingruppen auf, ihre Ergebnisse mit dem Plenum zu teilen. Fragen Sie, wer ähnliche Lösungen hat oder welche Gruppe ganz andere Schlüsse zieht.

ANLEITUNG FÜR STUDIERENDE

Sie haben jetzt den Input zum Thema ... bekommen/Sie haben nun vor sich die Texte zu ...

Die folgende Aufgabe lösen Sie bitte zunächst einzeln, dann in Zweiergruppen, bevor wir die Ergebnisse im Plenum zusammentragen.

- **1. Think:** Bitte notieren Sie sich die wichtigste(n) Information(en)/Kernaussage(n) Dafür haben Sie 5–10 Minuten Zeit.
- **2. Pair:** Vergleichen und diskutieren Sie mit Ihrem Nachbarn/Ihrer Nachbarin. Ihre Ergebnisse. Notieren Sie diese. Dafür haben Sie erneut 5–10 Minuten Zeit.
- **3. Share:** Lassen Sie uns die Ergebnisse aus den Zweiergruppen nun zusammentragen und anschließend diskutieren.