

|  |  |
| --- | --- |
| **SELBSTGELEITETE AKTIVITÄT**  **BILD ODER LOGO** | Project Management techniques: Brainstorming – PMP |
| **ENTWICKLER/PROMOTER** |  |
| **PROBLEMERKENNUNG** | Wie sieht Ihre Klasse aus? Gibt es die typische Konstellation mit einem Lehrer an der Stirnseite und Schülern, die an einzelnen Tischen sitzen? Oder arbeiten die Schüler in Gruppen zusammen und der Lehrer fungiert als Moderator?  Die Diskussionen darüber, ob das eine besser ist als das andere, können ziemlich hitzig werden - hier geht es jedoch nicht darum, ob das eine besser ist als das andere, sondern eher darum, ob das eine traditioneller ist, während das andere in den Klassenzimmern auf der ganzen Welt an Beliebtheit gewinnt, vor allem mit der Verbreitung der Technologie. |
| **WAS WISSEN WIR ÜBER DAS PROBLEM?** | Diese beiden unterschiedlichen Lernszenarien führen uns zu zwei verschiedenen Ansätzen: lehrergeleitet und lernergeleitet.  In einem lehrergeleiteten Unterricht verfolgt der Pädagoge einen eher linearen Ansatz, da der Lehrer über Form und Tempo des Lernens entscheidet. In einem lehrergeleiteten Unterricht steht der Lehrer in der Regel vor einer Tafel oder einem Projektor und erteilt den Unterricht und leitet die Diskussion. Diese Art des Unterrichts ermöglicht zwar eine gewisse Interaktion mit den Lernenden, aber nicht in großem Umfang. Als moderne Pädagogen müssen wir mit den technologischen Fortschritten Schritt halten und uns weiterentwickeln. |
| **WAS MÜSSEN WIR WISSEN?**  **SELBSTSTUDIE**  **(Lernressourcen)** | Glücklicherweise ist es dank der Technologie viel einfacher, die Zusammenarbeit der Schüler und das gemeinsame Lernen zu fördern. Brainstorming ist eine Aktivität in großen oder kleinen Gruppen, die die Lernenden dazu anregt, sich auf ein Thema zu konzentrieren und Ideen auszutauschen. Brainstorming-Apps wie Mentimeter und Mindmeister sind ideal für solche Aktivitäten, da sie die Möglichkeit bieten, visuelle Mindmaps für Ihre Lernenden zu erstellen.  Praktische Tätigkeit:   1. Stellen Sie Ihren Schülern ein Problem. 2. Erstellen Sie mit der Anwendung Mindmeister eine visuelle Mindmap und lassen Sie Ihre Schüler ein Brainstorming durchführen. 3. Filtern und diskutieren Sie die Ideen mit der Gruppe und kommen Sie gemeinsam zu einem Ergebnis. |
| **WAS HABEN WIR GELERNT?**  **PROBLEMLÖSUNG** | Das Lernen zu einem aktiven Prozess machen - durch Argumente und Diskussionen erforschen und behalten die Schüler mehr Wissen und bleiben gleichzeitig offen für andere Standpunkte und Ideen. |
| **REVIEW, REFLECT AND REPORT (Anweisungen für Berufsbildungstutoren)** | -Ist mein Ansatz lehrerorientiert oder lernorientiert?  - Agiere ich in meinem Unterricht als Vermittler oder als Dozent, der "fertiges" Wissen vermittelt?  -Wie kann ich meinen Unterricht mit Hilfe digitaler Werkzeuge interaktiver gestalten? |
| **ZIELGRUPPE** | VET-Ausbilder |
| **SPRACHE** | Englisch |
| **LINK ZU DEN RESSOURCEN** | <https://www.mindmeister.com/> |

**SELBSTGESTEUERTE PROBLEMORIENTIERTE AKTIVITÄT**