

Themeninsel 2: Kooperativ Arbeiten (Methoden > Tools)

1. Pädagogik: Warum überhaupt Kooperation & Wahlmöglichkeiten?

Die Sorge vor der Isolation ist berechtigt, wenn Lernende nur einzeln vor Geräten sitzen. Der Ansatz des **Universal Design for Learning (UDL)** hilft, dies zu umkehren.

- **Lerninteresse wecken:** Kooperative Aufgaben fördern Relevanz und Authentizität (z.B. ein gemeinsames Produkt erstellen).
- **Verständnis bieten:** Lernende erklären sich gegenseitig Inhalte (z.B. am Smartboard) oder nutzen unterschiedliche Symbole und Sprachen.
- **Anstrengung aufrechterhalten:** Die Gruppe hilft, Frustration zu bewältigen und fördert die Ausdauer.

Weitere Vertiefung (Ihre Artikel):

- *Beispiel: Wahlmöglichkeiten für das Verständnis bieten* ([haak3.de](https://www.haak3.de))



- *Beispiel: Lerninteresse wecken* (haak3.de)



2. Praxis: Kooperative Methoden für Smartboard & knappe Tablets

Der Fokus liegt auf Methoden, die *ein* zentrales Gerät (Smartboard) oder *wenige* Geräte (Tablet-Inseln) nutzen.

A: Das Smartboard als kooperativer Arbeitsplatz (statt "Tafel")

- **Digitales Placemat (Platzdeckchen):**
 - Die Klasse wird in 4er-Gruppen aufgeteilt (den Ecken des Raumes zugeordnet).
 - Auf dem Smartboard ist ein 4-Felder-Raster (+ Mitte) eingeblendet (z.B. in Flinga, Conceptboard oder der Smartboard-Software).
 - *Phase 1 (Einzeln):* Jede Gruppe diskutiert und schreibt ihre Ideen in ihr Feld (eine Person der Gruppe schreibt am Board).
 - *Phase 2 (Gemeinsam):* Die wichtigsten Punkte werden in die Mitte gezogen und im Plenum diskutiert.
- **Think-Pair-Share (digital):**
 - *Think:* Lernende denken einzeln nach (z.B. Schleichdiktat, Text lesen).
 - *Pair:* 2er-Teams besprechen ihre Ergebnisse.

- *Share*: Ergebnisse werden nicht mündlich, sondern *gleichzeitig* auf digitalen Post-its (z.B. Flinga, edumaps, AnswerGarden) gesammelt und am Smartboard visualisiert. Das aktiviert alle, nicht nur die "Schnellen".

B: Tablet-Inseln

- **Gruppen-Recherche (Stationenlernen):**
 - Jede Gruppe erhält *ein* Tablet mit einer spezifischen Aufgabe (z.B. "Findet Infos zum Igel", "Nehmt ein kurzes Video auf").
 - Die Kooperation *innerhalb* der Gruppe ist notwendig, um das eine Gerät zu bedienen und das Ergebnis (z.B. ein Plakat, ein Vortrag) vorzubereiten.
- **Experten-Rolle:**
 - Bei einer Aufgabe (z.B. "Erstellt ein E-Book zu 'Unser Wald' in Bookcreator") bekommt jedes Gruppenmitglied eine Rolle: 1x Recherche (Tablet), 1x Texter (Heft), 1x Illustrator (Papier), 1x Präsentator. Die Rollen rotieren.

Diskussionsimpulse für Ihre Gruppe:

- Welche dieser Methoden löst Ihr spezifisches "Hattie-Problem"?
- Wie können Sie das Smartboard in Mathe kooperativ nutzen?
- Wie hilft UDL, den Unterricht mit wenigen Geräten besser zu machen?

Material & Vertiefung:

- <https://haak3.de/2024/01/workshop-pages/beispiel-wahlmoeglichkeiten-fuer-das-verstaendnis-bieten/>
- <https://haak3.de/2024/01/workshop-pages/beispielanstrengung-und-ausdauer-aufrechterhalten/>
- <https://haak3.de/2024/01/keine-kategory/beispiel-lerninteresse-wecken/>