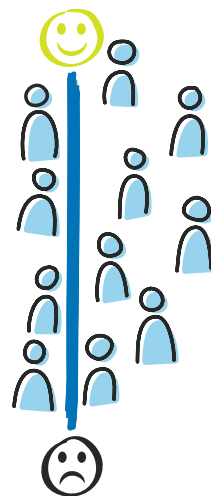


SKALIERUNGSFRAGEN

Eine Skala wird am Boden (z. B. durch ein Seil oder Klebeband) visualisiert. Gegebenenfalls kann die Skala auch mündlich festgelegt werden. Die Teilnehmenden stellen sich zu Leitfragen entlang der Skala auf. Einzelne Personen können noch um ein Statement gebeten werden, warum sie genau an diesem Punkt der Skala stehen. Die Befragung der Personen an den Extrempunkten führt zu einer qualitativen Aussage über das gesamte Spektrum der Meinungen zur jeweiligen Leitfrage.



Wie zufrieden sind Sie ...



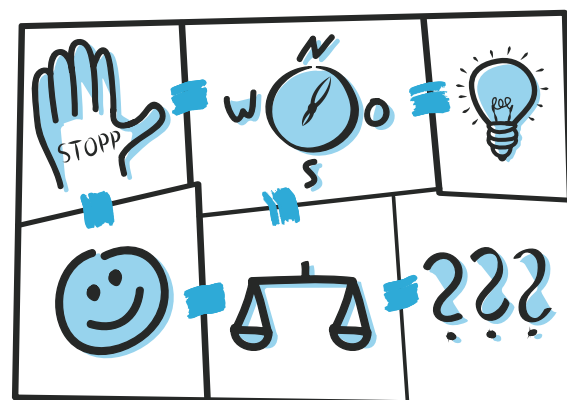
SPINNENNETZ-ABFRAGE

Je nach Bedarf kann ein vier- bis achteiliges Spinnennetz aufgezogen werden. Jeder Bereich symbolisiert eine Frage. Die Teilnehmenden markieren den Grad der Zustimmung für jede Frage. Danach findet ein Austausch statt: Welche Bereiche sind übereinstimmend bewertet worden? In welchen Bereichen läuft es gut? In welchen Bereichen gibt es Verbesserungsbedarf? Welche Bereiche werden von den Teilnehmenden sehr unterschiedlich bewertet? Bei allen Fragen folgt immer auch die Frage nach dem Warum. Als alternative Form der Darstellung kann auch eine Zielscheibe gewählt werden.

ZIMMER DER VERÄNDERUNG

Die Phasen der Veränderung im Rahmen eines Schulentwicklungsprozesses werden als Zimmer dargestellt. Diese werden optimaler Weise auch räumlich verortet. Mögliche Zimmer können sein: Zufriedenheitszimmer, Verleugnungszimmer, Verwirrungszimmer, Erneuerungszimmer, Komfortzimmer, Zukunftszimmer, ...

Mit dieser Methode lässt sich gut reflektieren, an welcher Stelle das Projekt inhaltlich steht und/oder wo sich die Teammitglieder befinden.



WEITERFÜHRENDE LINKS UND TOOLS



Planungsinstrument
des Projektes
„Sprachsensible Schule“



http://www.sprachsensible-schulentwicklung.de/fileadmin/user_upload/Sprachsensible_Schulentwicklung/publikationen/Anleitung.pdf

WEITERE ONLINE-TOOLS

Mentimeter
(www.mentimeter.com)

Online-Anwendung mit kostenfreier Anmeldung und einer Auswahl an Tools, z. B. Live-Feedback, Wortwolken, Präsentationen

Oncoo – online kooperieren
(<https://oncoo.de/>)

Kostenfreie Anwendung mit Zugängen für Lehrkräfte und Schülerschaft z.B. für Kartenabfragen, Lerntempoduett, Zielscheibe, Placemat (entwickelt von der Universität Osnabrück)



Leben und
Lernen im
Ganztag



REFLEXIONSMETHODEN FÜR SCHULENTWICKLUNGSPROZESSE

Die folgende Sammlung stellt einige im Projekt „Leben und Lernen im Ganztag“ (LiGa NRW) benutzte Reflexionsmethoden vor. Die ein oder andere davon werden Sie heute im Verlauf der Transferveranstaltung kennenlernen.



„LiGa - Lernen im Ganztag“ ist eine Initiative der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung und der Stiftung Mercator; in Nordrhein-Westfalen unter dem Titel „Leben und Lernen im Ganztag“ entwickelt und umgesetzt mit dem Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW und der Qualitäts- und UnterstützungsAgentur – Landesinstitut für Schule (QUA-LIS NRW).

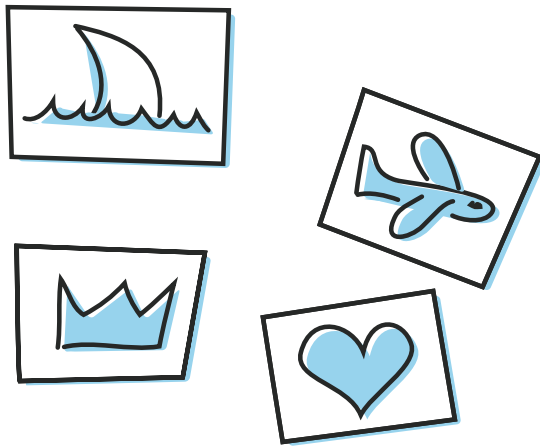
deutsche kinder-
und jugendstiftung

STIFTUNG
MERCATOR

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



QUA-LIS NRW



BILDKARTEN

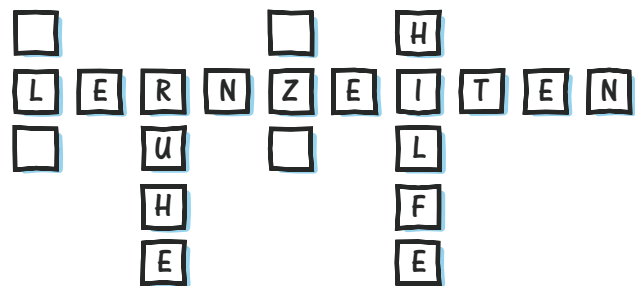
Es gibt verschiedene Bildkarten-Sätze, die sich mit dem Thema „Veränderung“ beschäftigen. Neben diesen vorgefertigten Sätzen können auch individuelle Bildkarten erstellt werden, die gegebenenfalls besser zum Kollegium passen oder eine gemeinsame Bildsprache abdecken. Die Teilnehmenden wählen eine Karte z. B. zur Leitfrage „So fühle ich mich aktuell im Projekt.“ aus und beschreiben anhand des Bildes ihre Aussage.

DENKHÜTE „DE BONO“

Sechs farbige Hüte liegen aus. Jeder Hut hat eine andere Bedeutung:

- weiß: inhaltliche Ebene
- rot: Gefühlsebene, persönliche Ebene
- gelb: Nutzen und Vorteile
- schwarz: Kritik, Nachteile, Stolpersteine
- grün: Blick in die Zukunft, Wie geht es weiter?
- blau: Metablick einer außenstehenden Person auf das Gesamtprojekt

Die Teilnehmenden wählen einen Hut passend zu ihrer Aussage aus. Alternativ können Gruppen gebildet werden, die sich mit einem „Hut“ – also einem Schwerpunkt – auseinandersetzen.



EVALUATIONS-SCRABBLE

Ein Ziel des Projektes wird als Ausgangswort festgelegt. Alle Buchstaben bilden nun weitere Wortteile für z. B. weitere Ziele, Erfolge, Stolpersteine, Zusammenarbeit ...

PROJEKT ALS FAHRRAD

Die Teile des Fahrrades werden mit Inhalten oder Stakeholdern des Projektes besetzt. Was oder wer bildet den Rahmen? Was oder wer sind die Pedale, die alles antreiben? Was oder wer bremst? Wer fährt das Fahrrad?



FLITZLICHT

Drei Smileys oder andere entsprechende Symbole (z. B. fröhlich, neutral, traurig) stehen zur Verfügung. Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer nimmt ein Symbol passend zur folgenden Aussage über den Prozess/die Veranstaltung. Die anderen Teilnehmenden stellen sich kreisförmig um diese Person herum. Am nächsten stehen die Personen mit dem höchsten Zustimmungsgrad zur Aussage.

Diese Methode ermöglicht die Nennung vieler Aspekte in kurzer Zeit.



INSEL-ÜBUNG

(nach Dr. Kirsten Mattern/Peter Marberg)

Die Teilnehmenden befinden sich „im Meer der Möglichkeiten der Schulentwicklung“.

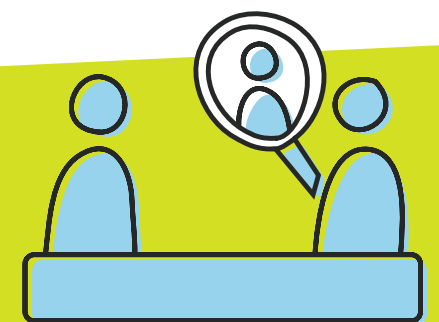
Das Projekt stellt eine Insel dar, die Halt bietet und eine Basis für weitere Entwicklungen ist. In die Mitte der Insel (bzw. des Flipchartbogens) schreiben die Teilnehmenden alle Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse, Entwicklungen, die aus ihrer Sicht Erfolg versprechend waren und auch bezogen auf weitere Projektarbeit einen festen Boden ausmachen.



Der Rand der Insel ist die „Zone des Schwemmlandes“. Dort schreiben die Teilnehmenden alle Elemente auf, die noch weiter gefestigt werden sollen, bzw. die noch in Arbeit sind oder wo es noch Verbesserungsbedarf gibt. Angrenzend an das Schwemmland – „ins weite Meer“ – werden alle Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse, Entwicklungen geschrieben, die noch an die „Insel im Meer der Möglichkeiten“ angebaut werden sollen.

ROLLEN/PERSPEKTIVEN EINNEHMEN

Ein Projektmitglied nimmt die Rolle bzw. die Perspektive eines anderen Stakeholders ein und reflektiert das Projekt aus dieser Sicht (z. B. Schülerin/Schüler, Bedenkenträgerin/ Bedenkenträger).



ROTHER FADEN

Ein roter Wollfaden symbolisiert den roten Faden im Projektverlauf. In den Faden bindet man zu zeitlich definierten Meilensteinen einen Knoten ein. Diese visuelle und haptische Projektzeitleiste betont die Meilensteine besonders. Beim Vergleich verschiedener Projekte entstehen individuelle rote Fäden, die die Unterschiedlichkeit der Projektverläufe nochmals hervorheben.

