



# Fachlernen und Sprachlernen!

Bringt zusammen, was zusammen gehört!

JOSEF LEISEN

## Online-Ergänzung

1	<b>Wortliste</b> Eine Liste wichtiger Wörter und Fachbegriffe. Dient als Sprachstütze für fachliche Phänomene und Zusammenhänge.
2	<b>Wortgeländer</b> Grundgerüst aus Wortelementen, mit dem ein Text konstruiert wird. Erlaubt nur sehr eng geführte Äußerungen, reduziert aber die Gefahr sprachlicher Fehler.
3	<b>Sprechblasen</b> Durch Sprech- und Gedankenblasen werden wichtige fachsprachliche Formulierungen und gedankliche Hintergründe einprägsam und attraktiv angeboten.
4	<b>Lückentext</b> In Fachtexte werden gezielt fach- oder sprachdidaktisch sinnvolle Lücken eingebaut, die von den Schülern durch Einsetzen geschlossen werden.
5	<b>Wortfeld</b> Gibt den Lernern als Sprachmaterial eine ungeordnete Menge von Fachbegriffen und Satzbruchstücken vor.
6	<b>Textpuzzle</b> Mit ungeordneten Wörter, Sätze, Satz-, Textteile werden fachlich und sprachlich sinnvolle Sätze zu bilden und diese in eine Sachlogische Reihenfolge zu bringen.
7	<b>Bildsequenz</b> Mit Bildsequenzen werden zeitliche Abläufe, räumliche Anordnungen oder inhaltliche Zusammenhänge veranschaulicht. Die Bildsequenz ist eng verwandt mit der Filmleiste.
8	<b>Filmleiste (Storyboard)</b> Die Filmleiste ist eine Bildfolge mit fachlichen Vorgängen, die einen zeitlichen Verlauf aufweisen.
9	<b>Fehlersuche</b> Geschieht an präpariertem fehlerhaften Bild- und Textmaterial oder an fehlerhaften Gegenständen.
10	<b>Lernplakat</b> Das Lernplakat ist ein Lehr- und Lernmaterial zur Visualisierung der verschiedenen Unterrichtsinhalte und -prozesse.
11	<b>Mind-Map</b> Ist eine Gedächtnisstruktur. Sie stellt Informationen bildhaft in nichtlinearer Verzweigung dar.
12	<b>Ideennetz</b> Ist ein Brainstorming-Verfahren. Ein Begriff, ein Bild oder eine Idee werden als Kern vorgegeben. Die weiterfließenden Ideen und Einfälle werden astartig an den Kern notiert.
13	<b>Satzbaukasten</b> In Blöcke zusammengefasste Versatzstücke von Satzstrukturen. Sie erleichtern im Anfangsunterricht fehlerfreies Sprechen und Schreiben von Fachtexten.
14	<b>Satzmuster</b> Mustersätze zu einem Themenbereich, die für korrekte Nutzung der Fachsprache sehr wichtig sind. Es sind standardisierte Redewendungen der Fachsprache.
15	<b>Fragemuster</b> Sammlung von Fragesätzen, unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades.
16	<b>Bildergeschichte</b> Erläutert fachliche Zusammenhänge in Bildern unter Nutzung von Sprechblasen.
17	<b>Worträtsel</b> Formen: Kreuzworträtsel, Silbenrätsel, Wortsuchrätsel, Verschlüsselungsrätsel, Zuordnungsrätsel, Puzzle
18	<b>Strukturdiagramm</b> Abstrakte Darstellung eines Sachverhaltes. Wichtige Fachbegriffe werden in verzweigter Struktur dargestellt, dass daraus ihre Logik und innere Struktur hervorgeht.
19	<b>Flussdiagramm</b> Stellen Handlungen, Vorgänge Prozesse und Lösungswege in Diagrammform mit Verzweigungen dar. Sie verdeutlichen einen funktionalen Zusammenhang oder einen zeitlichen Ablauf.
20	<b>Zuordnung</b> Durch die Zuordnung von Gegenständen, Bildern, Symbolen, Fachbegriffen und ausformulierten Satzgefügen überprüfen Lerner ihr Verständnis und Wissen einüben.
21	<b>Thesentopf</b> Eine Sammlung von Pro- und Contra-Thesen zur Führung eines Streitgesprächs oder einer mündlichen Fachdiskussion.
22	<b>Dialog</b> Fachinhalte werden narrativ verkleidet in einen fachsprachlichen Disput zwischen verschiedenen Protagonisten eingebunden.

23	<b>Gestufte Lernhilfen</b> Lernern werden zu einer Aufgaben- oder Problemstellung Hilfen angeboten, abgestuft von schwach bis stark.
24	<b>Archive (Web-Quest)</b> Informationsbausteine, zur selbständigen und produktiven Auseinandersetzung mit der Thematik. Lerner stellen selbständig Texte, Referate, Collagen, Lernplakate u. ä. her.
25	<b>Materialbox</b> Sammlung anregender Materialien für die Bearbeitung einer Aufgabenstellung; bei der Experimentierbox werden die Bestandteile des Experiments zur Verfügung gestellt
26	<b>Domino</b> Mit Fachbildern und Fachsätzen; selbst- oder fremdhergestellte Kärtchen zur Übung, Wiederholung und Festigung.
27	<b>Memory</b> Mit Bild- und Sprachkartenpaaren zum einüben von Fachbegriffen bzw. Fachvokabular. Vorzugsweise zur Wiederholung und Festigung.
28	<b>Würfelspiel</b> Durch Würfeln gelangen Spielfiguren auf Felder, auf denen fachliche und fachsprachliche Aufgaben bewältigt werden müssen.
29	<b>Partnerkärtchen (Kettenquiz)</b> Fragen und Aufgaben zur Übung, Wiederholung und Festigung. Wird als durchlaufendes Frage- und Antwortspiel mit allen Lernern einer Klasse durchgeführt.
30	<b>Tandembogen</b> Sammlung von Übungsblättern mit Fragen und Antworten zum Wortschatz und zu sprachlichen Strukturen
31	<b>Zwei aus drei</b> Anspruchsvolles Spiel zur fachlichen und begrifflichen Ausschärfung. Die Spieler entwickeln Ordnungskriterien, die es erlauben, zwei Elemente klar von einem dritten abzugrenzen.
32	<b>Stille Post</b> Zwischen verschiedenen Gruppen läuft Post in Form von Arbeitsaufträgen auf Arbeitsblättern, die zur Korrektur und Kontrolle wieder zur Ausgangsgruppe zurückkommt.
33	<b>Begriffsnetz (Concept-Map)</b> Ist eine Gedächtnis-Landkarte. Stellt Begriffe und Beziehungen bildhaft in nicht linearer Verzweigung dar zur Strukturierung und Darstellung des Wissensnetzes.
34	<b>Kartenabfrage</b> Ist ein Brainstorming-Verfahren. Möglichst viele divergente Ideen, Anregungen,
35	<b>Lehrer-Karussell</b> Ist eine Methode, bei der die Lerner abwechselnd Lehrer- und Lernerrolle einnehmen. Sie basiert auf dem Prinzip »Lernen durch Lehren«.
36	<b>Kärtchentisch (Matrix)</b> Vorgegebener Satz von Kärtchen mit Begriffen, Bildern, Symbolen, Formeln, Fakten, Fotos, Gegenständen wird geordnet, klassifiziert, strukturiert.
37	<b>Schaufensterbummel</b> Aus einer Ausstellung von Materialien auf einem Tisch sollen Lerner nach Durchsicht ihre Auswahl treffen und damit in Stillarbeit einen Arbeitsauftrag erledigen.
38	<b>Kugellager</b> Die Lerner sollen zu einem vorgegebenen Thema frei referieren. Dabei soll jeder zu Übungszwecken mehrfach sprechen, zuhören und zusammenfassen.
39	<b>Expertenkongress</b> Die in einer Expertengruppe erworbenen Kenntnisse werden den Mitgliedern anderer Gruppen weitervermittelt.
40	<b>Aushandeln</b> Eine schüleraktive Methode, bei der zu einem Sachverhalt, einem Begriff, einer Definition ein Konsens erarbeitet wird, ausgehend von EA über PA zur GA in immer größeren Gruppen.

Tab. 4. Kurzbeschreibung von Methodenwerkzeugen