

*Kooperative Lernform Complex Instruction***PRAKTISCHE DESIGNANALYSE**

Die Complex Instruction ist eine Unterrichtsstrategie, welche von der Soziologin Elizabeth Cohen an der Stanford University Kalifornien entwickelt wurde. Sie eignet sich, um komplexe Sachverhalte, in diesem Fall die Grundlagen der Designtheorie nach Heufler, zu bearbeiten. Dabei handelt es sich um eine kooperative Lernform, die allen Beteiligten erlaubt, ihre Kompetenzen möglichst gut in die Gruppe einzubringen. Der Gruppenauftrag wird schriftlich formuliert, dadurch verschiebt sich die Rolle der Lehrperson hin zum Coach von Lernprozessen.

STUFE

Pädagogische Hochschule

DAUER

4 ZE

TIPPS UND TRICKS

Checkliste zur Planung von Komplexen Instruktionen (Hild 2010): Jede Einheit kreist um eine zentrale Idee (big idea), z. B. «Warum wandern Menschen?», «Wie funktioniert Kommunikation?»

QUELLEN

FÜRSTENAU, Sara / GOMOLLA, Mechtild (Hrsg.) (2009): Migration und schulischer Wandel: Unterricht. Springer: Wiesbaden.

HEUFLER, Gerhard (2009): design basics. Sulgen: Niggli.

HILD, Petra (2010): Checkliste zur Planung von Komplexen Instruktionen. Unterlage aus dem CAS Hochschuldidaktik. PHZH: Zürich.

LERNZIELE

- relevante Begriffe zur Designtheorie (Produktfunktionen und Funktionsebenen nach Heufler) erläutern
- die Erkenntnisse für die Entwicklung und Bewertung eigener und fremder Produkte nutzen

AUFGABE

Sie erarbeiten in Ihrer Lerngruppe die Grundlagen der Designtheorie nach Heufler an einem gegebenen Produkt (Sparschäler oder Zitronenpresse) und präsentieren das Gruppenresultat der Gesamtgruppe.

VORGEHEN

- diverse Sparschäler und Zitronenpressen liegen ansprechend auf einem Pult bereit
- Gruppeneinteilung: Die Studierenden begeben sich in Vierergruppen zu einem Gruppentisch, auf welchem ein Rüeblli oder eine Zitrone liegt.
- Rollen/Regeln/Normen: Teilen Sie sich in der Gruppe mit Hilfe der Loszettel die Rollen (Moderation, Verschriftlichung, Berichterstattung, Zeitplanung) zu.

Gruppenauftrag: Der schriftlich formulierte Gruppenauftrag ist immer nach dem gleichen Prinzip aufgebaut:

- **Arbeitsauftrag 1 (Placemat):** Wählen Sie einen Sparschäler oder eine Zitronenpresse aus und vergleichen Sie Ihre persönlichen Wahrnehmungen zu dem gegebenen Produkt mit denjenigen der anderen Gruppenmitglieder. Präsentieren Sie das Gruppenresultat der Gesamtgruppe. Gehen Sie dabei mit der Methode Placemat vor.
- **Inhaltskarte (Objektanalyse):** Lesen Sie die Unterlagen Design Basics (Heufler 2009). Ist etwas neu für die Gruppe? Welche Fragen stellen sich? Diskutieren und erweitern Sie Ihr Wissen. Untersuchen Sie Ihre Produkte nach den Kriterien von Heufler (Praktische Funktionen, Ästhetische Funktionen, Symbolische Funktionen und Anzeichen-Funktion). Halten Sie Ihre Erkenntnisse auf der A3-Kopie (Schema Heufler) fest.
- **Arbeitsauftrag 2 (Ergebnissicherung):** Bereiten Sie die Präsentation in Form eines Verkaufsgesprächs, Werbespots oder Plakates vor. Dabei verwenden Sie die relevanten Begriffe der Designtheorie nach Heufler (Zeit 60 Minuten). Präsentieren Sie Ihr Ergebnis der Gruppe (Zeit 5 Minuten).

BEURTEILEN

Diskutieren Sie in der Gruppe:

- Was war neu für Sie? Was war überraschend?
- Wie haben Sie in der Gruppe gearbeitet?
- Überprüfen Sie das Lernziel, haben Sie es erfüllt?
- Welche Transfermöglichkeiten sehen Sie für den Unterricht mit Kindern?

Jeweils eine Person gibt zu einer der Fragen eine schriftliche Rückmeldung.

