



**HOCHSCHULE  
MITTWEIDA**  
University of Applied Sciences

# Toolbox

10 Ideen zur aktivierenden Lehre





# Toolbox

Diese Toolbox ist im Rahmen des Projekts „Realisierung neuer Lehr- und Lernformen durch Stärkung und Erweiterung des akademischen Mittelbaus“ (SEM) entstanden. Ziel des Projekts ist die Verbesserung der Studienbedingungen und der Qualität der Lehre durch die Etablierung neuer Lehr- und Lernformen sowie die Einführung Akademischer Assistent\*innen.

## Die Toolbox enthält zehn Methodenkarten:

Archäologenkongress · Ball Point Game · Brainstorming ·  
LEGO® Serious Play™ · Pomodoromethode · Science Slam · Selbsttests ·  
Spaghettiturm · SWOT-Analyse · Think-Pair-Share

## IMPRESSUM

**Herausgeberin:** Prof. Dr. Monika Häußler-Sczepan

**Redaktion:** Dr. Angela Freche

**Konzeption:** Karola Köpferl, M.A.

**Illustration, Design und Layout:** Stephanie Brittnacher · Illustration & Design,  
Kati Hollstein · Eigenleben

**1. Auflage:** 2020

© Hochschule Mittweida

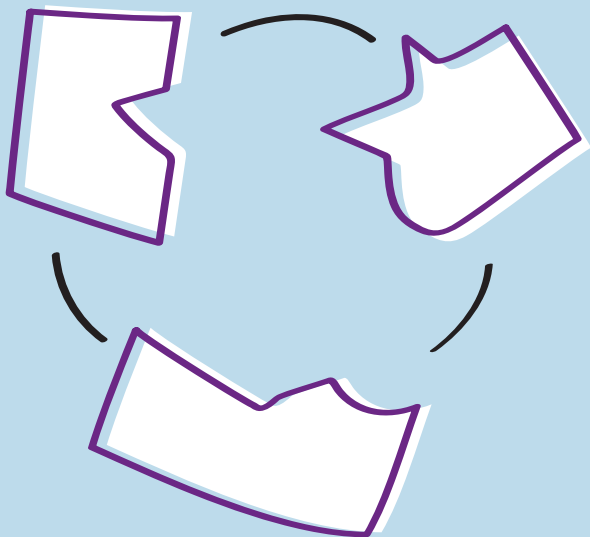
Die Förderung erfolgt durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen des Gemeinsamen Bund-Länder-Programms für bessere Studienbedingungen und mehr Qualität in der Lehre (Qualitätspakt Lehre).



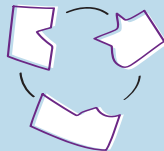
Das Vorhaben wird unter dem Förderkennzeichen 01PL17062 gefördert (2. Förderperiode 2017–2020). Die Verantwortung für den Inhalt der einzelnen Methodenkarten liegt bei den Autor\*innen.



# Archäologen- kongress



# Archäologen- kongress



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

🗨️ + 🗣️ schriftlich + mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Die Studierenden werden als forschendes „Archäologenteam“ angesprochen.

Sie sollen ihre Forschungsergebnisse auf einem Kongress vorstellen.

Dafür erhalten die Arbeitsgruppen Teilstücke eines Modells, eines Verfahrens oder einer Theorie. Die Gruppen sollen in Teamarbeit rekonstruieren. Anschließend werden die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert.

Der Archäologenkongress kann als Einstieg in ein neues Thema oder zur Ergebnissicherung eingesetzt werden.

- Selbstreflexion
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

## DIGITAL UMSETZBAR?

ja  nein

### → WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen.

## LERNZIELE:

- Modelle, Verfahren oder Theorien in ihrem Aufbau und in ihren Komponenten verstehen und erklären.
- Mit unterschiedlichen Interpretationsmöglichkeiten auseinandersetzen.
- Strukturen erkennen und Zusammenhänge erarbeiten.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:

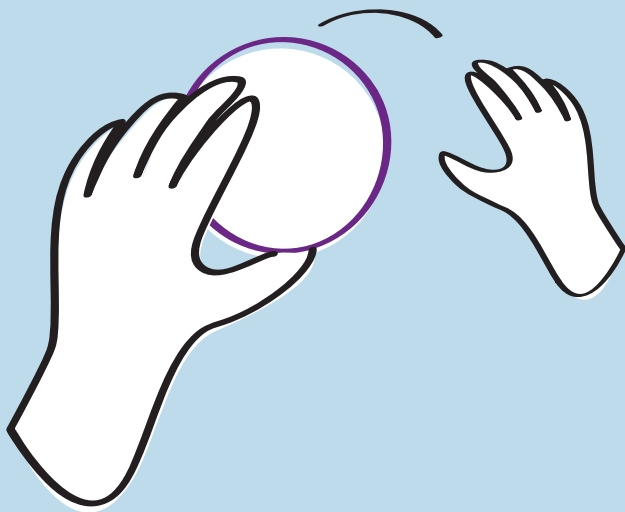


GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

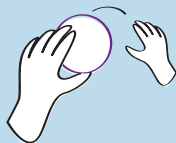
# Ball Point

# Game



**HOCHSCHULE  
MITTWEIDA**  
University of Applied Sciences

# Ball Point Game



🕒 30–60 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Das Ball Point Game ermöglicht den ersten Kontakt mit agilen Prozessen und ein Verständnis für dessen Wirkungsweisen durch spielerisches Ausprobieren und Erleben. Eine Gruppe Studierender verwandelt sich in eine „Ballmaschine“. Dadurch lässt sich Agilität spielerisch und praxisnah vermitteln.

- Selbstreflexion
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit**

## DIGITAL UMSETZBAR?

- ja  **nein**

## LERNZIELE:

- Agile Prinzipien verständlich machen.
- Arbeit in agilen Teams erfahrbar machen.

Weiterführende Informationen finden Sie unter  
[www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem  
QR-Code:



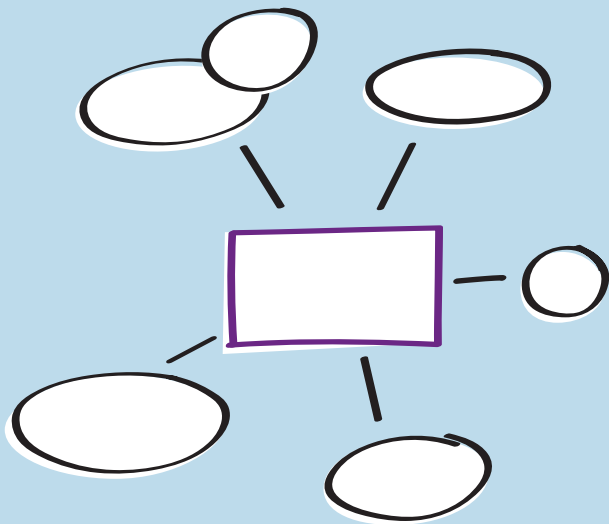
GEFÖRDERT VOM



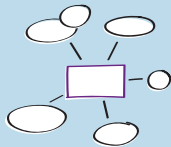
Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Brain-

# storming



# Brainstorming



🕒 60–90 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Brainstorming als Kreativitätstechnik zur Ideenentwicklung aktiviert Vorwissen und unterstützt das Finden gemeinsamer Lösungen. In ungewöhnlichen und vermeintlich unsinnigen Ideen steckt oft ein innovativer Kern.

Dabei entsteht zuweilen eine Dynamik, die zu provokanten Äußerungen verleitet.

Umso wichtiger ist nach dem Brainstorming eine klare Zäsur, die das ungefilterte Äußern von Ideen in eine reflektierte Kommunikation überführt.

- Selbstreflexion
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

## DIGITAL UMSETZBAR?

ja  nein

### → WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen.

## LERNZIELE:

- Kreativitätstechniken erlernen.
- Gemeinsam Ideen und Problemlösungen entwickeln.
- Eigene Ideen formulieren.
- Unterschiedliches Vorwissen in der Lerngruppe benennen und berücksichtigen.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:



GEFÖRDERT VOM

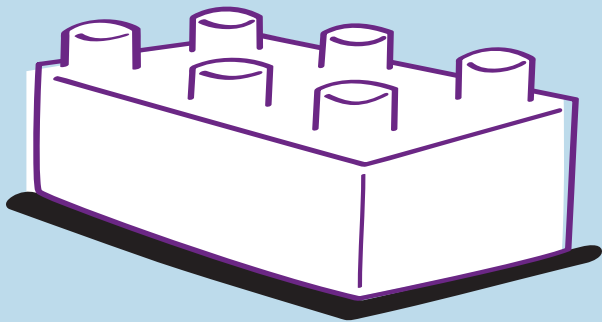


Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



**LEGO®**

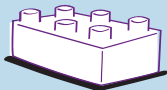
**Serious Play™**



**HOCHSCHULE  
MITTWEIDA**  
University of Applied Sciences

# LEGO®

# Serious Play™



🕒 60–90 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Beim LEGO® Serious Play™ wird das Ziel verfolgt, die Fantasie und die Vorstellungskraft durch den schöpferischen Prozess zu fördern.

Es ist eine Denk-, Kommunikations- und Problemlösungstechnik für den Einsatz mit Einzelpersonen, Teams und Organisationen. Das LEGO® Serious Play™ nutzt gruppendynamische Prinzipien.

Feste Regeln und schrittweises Vorgehen erleichtern das systematische Modellieren mit den Legosteinen.

Der Mehrwert besteht darin, dass jeder zur Lösungsfindung beiträgt und sich aktiv daran beteiligt, Wissen freizusetzen und gewohnte Denkmuster aufzubrechen.

Durch die Verbindung mit körperlichen Handlungen kommt es zu einem tieferen Verständnis von Denkprozessen.

Themen werden also nicht nur visualisiert, sondern durch das aktive Bauen begreifbar gemacht.

Man denkt sozusagen mit den Händen.

- ✓ **Selbstreflexion**
- ✓ **Kreativität**
- ✓ **Teamfähigkeit**
- ✓ **Planungsfähigkeit**

## DIGITAL UMSETZBAR?

ja  **nein**

## LERNZIELE:

- Soziale Kommunikation erlernen.
- Kooperation ausprobieren.
- Kreative Problemlösung üben.
- Reflexionsfähigkeit erwerben und stärken.

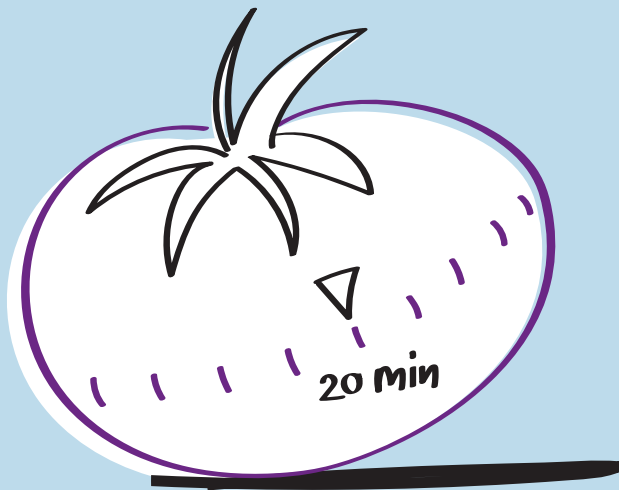
Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Pomodoro- methode



# Pomodoro- methode



🕒 60–90 min

👤 Einzel

📝 schriftlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Die Pomodoro-Technik ist eine Zeitmanagement-Technik, die auf den ersten Blick kaum nennenswerte Auswirkungen auf die eigene Arbeitsproduktivität zu haben scheint. Sie stellt die Fokussierung auf eine konkrete Tätigkeit in den Mittelpunkt.

Die Planung der Pomodoro-Einheiten, unter Berücksichtigung der Tipps und Regeln von dessen Erfinder Francesco Cirillo, verringert die Tendenz zu unnötigem Aufschieben von ungeliebten Tätigkeiten.

## LERNZIELE:

- Arbeitsaufgaben, Stoffmengen oder Schreibprojekte effizienter einteilen.
- Fokussierung auf ein Ziel fördern.
- Aufschiebendem Verhalten entgegenwirken.
- Konzentrationsfähigkeit unterstützen.

- Selbstreflexion**
- Kreativität
- Teamfähigkeit
- Planungsfähigkeit**

## DIGITAL UMSETZBAR?

- ja  nein

## → WIE?

Es gibt browserbasierte „Pomodoro-Timer“. Im Browser Chrome ist dies „Strict Workflow“. Es werden 25 Minuten lang alle anderen Webseiten gesperrt, wodurch die Fokussierung auf eine konkrete Arbeitsaufgabe unterstützt wird.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

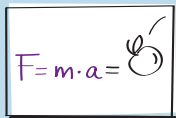
# Science

# Slam

$$F = m \cdot a =$$



# Science Slam



🕒 15–20 min

👤 Einzel

💬 mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Welcher Lehrende kennt diese Situation nicht? In Antworten und Rechnungen zu gestellten Aufgaben zeigen sich deutliche Abweichungen zwischen den vermittelten Inhalten und der studentischen Vorstellungswelt bzw. Interpretation. Die Ursachen für Fehlvorstellungen und Missverständnisse sind vielfältig, bieten jedoch auch das Potential für eine kreative und einprägsame Aufarbeitung und Gestaltung von Inhalten. Im Zentrum der Umsetzung steht die auf das kooperative Miteinander abzielende, zielgruppen-spezifische Ausgestaltung der Lehr-Lern-Szenarien. Die Inhaltszentrierung tritt in den Hintergrund. Sie wird durch den prozesszentrierten Charakter des Science Slams abgelöst.

- Selbstreflexion**
- Kreativität**
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

## DIGITAL UMSETZBAR?

ja  nein

### → WIE?

z.B. als YouTube-Video

## LERNZIELE:

- Fehlvorstellungen erkennen.
- Interpretatorische und assoziative Auffassungen nutzen, um bestehendes Wissen zu vertiefen und neue Inhalte zu erarbeiten.
- Kritisches Hinterfragen der eigenen Lösungsansätze üben.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:

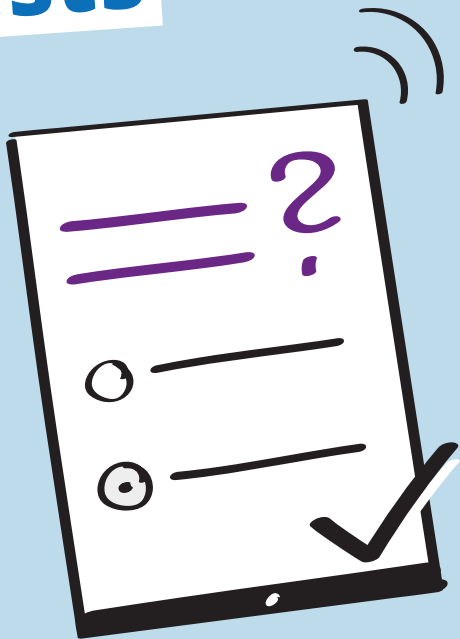


GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Selbst-

# tests



**HOCHSCHULE  
MITTWEIDA**  
University of Applied Sciences

# Selbsttests



🕒 120 min

👤 Einzel

📝 schriftlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Ein Onlineselbsttest ist ein webbasiert zur Verfügung gestelltes Werkzeug zur individuellen, meist freiwilligen Nutzung durch Studierende. Modulgebunden oder -übergreifend können Teilnehmende in eigener Verantwortung durch die Bearbeitung von Fragen bzw. Aufgaben ihr Wissen abseits einer Prüfungssituation testen und zu einer individuellen Einschätzung ihres Wissens gelangen. Lehrende stellen hierbei lediglich das Werkzeug bereit und überlassen die Anwendung und Reflexion den Studierenden, z.B. zur Prüfungs- oder Praktikumsvorbereitung. Onlineselbsttests können zeit- und ortsunabhängig absolviert werden.

- Selbstreflexion**
- Kreativität
- Teamfähigkeit
- Planungsfähigkeit

## DIGITAL UMSETZBAR?

- ja  nein

### → WIE?

Durch in Lernplattformen integrierte Tests, Tests mit Hilfe von Online-Fragebögen, Quizwerkzeugen, etc.

## LERNZIELE:

- Selbstreflexion und strukturiertes Lernen üben.
- Auf Grundlage definierter SOLL-Kriterien den eigenen Wissensstand selbstständig prüfen können.
- Fähigkeit zur Einschätzung des eigenen Gesamtkenntnisstandes steigern.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:

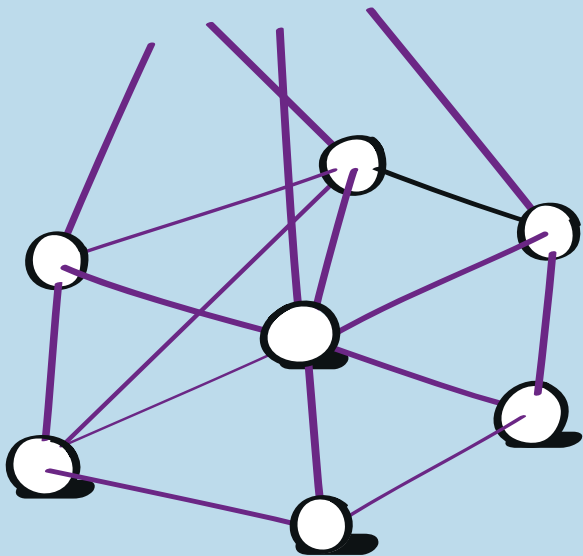


GEFÖRDERT VOM

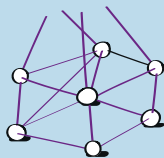
Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



# Spaghetti- turm



# Spaghettiturm



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Bei dieser Methode wird ein Turm aus Spaghetti mit der schwersten Herausforderung kurz vor Fertigstellung angefertigt. Der Turm wird als Sinnbild für Aufgaben, die uns jeden Tag im Leben begegnen, verstanden. Die Übung motiviert, vertraute Arbeitsprozesse abzulegen und einen offenen Ausgang zuzulassen. Sie bedingt Bereitschaft im Team, diesen Weg gemeinsam zu gehen sowie eine kreative Atmosphäre, in der ausprobiert und gebaut werden kann. „Umfallen“ wird hierbei nicht als Niederlage, sondern als iterativen Schritt für die weitere Entwicklung gesehen.

- ✓ Selbstreflexion
- ✓ Kreativität
- ✓ Teamfähigkeit
- ✓ Planungsfähigkeit

## DIGITAL UMSETZBAR?

ja  nein

## LERNZIELE:

- Wege zur Selbstorganisation im Team bei Zeitdruck und angesichts knapper Ressourcen finden.
- Strategien zum Umgang mit Scheitern und Neubeginn erproben.
- Iteratives Vorgehen lernen, um schnell Feedback zu bekommen.
- Verständnis dafür entwickeln, wann planendes, strategisches Handeln angemessen ist und wann experimentiert werden muss.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# SWOT- Analyse



# SWOT- Analyse



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

🗨️ + 🗣️ schriftlich + mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Die SWOT-Analyse dient der zusammenfassenden Bewertung der Stärken und Schwächen (Strengths & Weaknesses) sowie der Chancen und Risiken (Opportunities & Threats) eines Projekts oder Unternehmens. Die Gegenüberstellung verfolgt das Ziel der Ermittlung strategischer Schlüsselfaktoren. Diese kennzeichnen sowohl strategische Entwicklungsmöglichkeiten als auch Problemfelder. Es gilt, Grundlagen für zukünftige Strategien zu finden und mögliche negative Konsequenzen präventiv zu identifizieren, um sie bereits im Vorfeld zu vermeiden.

- Selbstreflexion
- Kreativität
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit**

## DIGITAL UMSETZBAR?

- ja  nein

### → WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen;  
Vorlagen in Lernplattformen bereitstellen.

## LERNZIELE:

- Unternehmen oder Projekte analysieren.
- Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken formulieren.
- Aus Analyseergebnissen Strategien ableiten.
- Verstehen, wie äußere Einflüsse auf unternehmensinterne Strukturen wirken und sich gegenseitig beeinflussen können.

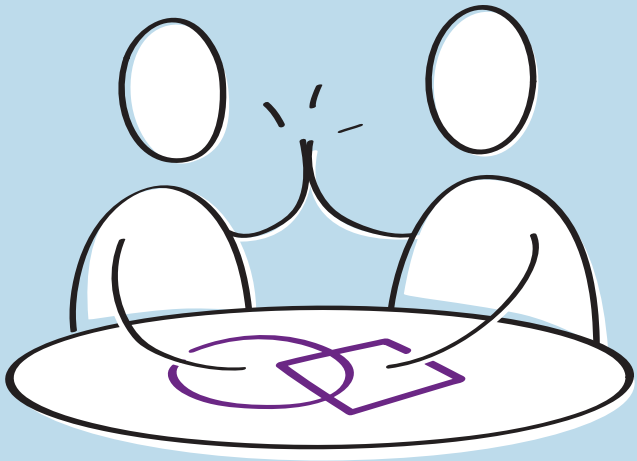
Weiterführende Informationen finden Sie unter  
[www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem  
QR-Code:



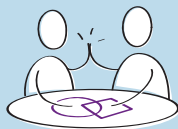
GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Think- Pair-Share



# Think- Pair-Share



🕒 45–60 min

👥 Gruppe

💬 mündlich

## KURZBESCHREIBUNG:

Die Methode des Think-Pair-Share bereitet die Lernenden über zwei kurze Arbeitsschritte darauf vor, ihre (Vor-)Erfahrung, ihr Wissen oder ihren Standpunkt im Plenum einzubringen.

- Selbstreflexion**
- Kreativität
- Teamfähigkeit**
- Planungsfähigkeit

## DIGITAL UMSETZBAR?

ja  nein

## → WIE?

Breakout-Räume mit Whiteboard nutzen.

## LERNZIELE:

- Erworbenes Wissen aktiv anwenden.
- Erfahrungen oder Ergebnisse im Plenum kommunizieren.

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.hs-mittweida.de/toolbox](http://www.hs-mittweida.de/toolbox) sowie unter dem QR-Code:



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung