

# Reflexion und Feedback



(Internetseite: Schulleben und Unterricht demokratisch gestalten)

## Dart-Scheibe

### **Material:**

Papier, Stift

Dart-Scheibe mit Pfeilen

### **Anleitung**

Eine auf Papier gemalte Dart-Scheibe wird in beliebig viele Abschnitte geteilt und mit Sinninhalten versehen. Diese thematischen „Tortenstücken“ ermöglichen für die Teilnehmer-Bewertung die Bepunktung von 0 (äußerer Rand) bis 100 (Zentrum). Übertragung auf die Themen und/oder Fragen symbolisiert dies Zustimmung und Ablehnung.

Diese Methode kann man auch mit einer echten Dart-Scheibe sowie Pfeilen für die Teilnehmer anwenden, wobei die Pfeile mit Auswertungsstatements der Teilnehmer bestückt werden und die Position nach dem Wurf eher willkürlich und ohne Bedeutung ist.

## Standogramm

### **Material**

keines

### **Anleitung**

Ein Gegenstand oder die Spielleitung symbolisieren eine Aussage wie z.B.: „Wir haben effektiv zusammengewirkt!“

Dieses Statement steht als feste Größe und die Teilnehmer stellen sich jetzt in selbst gewählten Abstand, je nach inhaltlicher bzw. zustimmender Nähe zur Äußerung auf. Großer Abstand symbolisiert dabei Ablehnung, während Nähe Zustimmung zeigt.

Beispielhaft sollten einige Personen nach ihren Motiven befragt werden.

Die Teilnehmer können animiert werden, mit eigenen Wahrnehmungen, Empfindungen und Aussagen das Standogramm zu nutzen und die anderen Teilnehmer animieren, dazu Stellung zu beziehen.

# Skalen

## **Material**

Papier für Skala, Stifte

## **Anleitung**

Die Skalen sind eine ähnliche Form wie das Standogramm. Menschliche Skalen funktionieren im Prinzip wie o. g. Reflexionsmethode. Der Unterschied besteht darin, dass Skalen totale Endpunkte aufweisen, welche für totale Zustimmung bzw. totale Ablehnung stehen.

Durch Skalen können gezielt Auswertungsfragen formuliert werden, die durch Positionierung der Teilnehmer beantwortet werden.

Skalen lassen sich auch schriftlich sehr einfach zum Abschied oder Zwischendurch verwenden. Bestimmte Punkte des Tages (Gruppe, Ergebnis, Moderation, ...) werden auf Blättern mit einer Skala versehen, welche von Minus (Ablehnung) bis Plus (Zustimmung) geht. Alle Teilnehmer werden nun lediglich dazu aufgefordert, für jeden Punkt ein Kreuz auf der Skala zu setzen. Einfache und schnelle Feedbackmethode.

# Kapitän

## **Material**

keines

## **Anleitung**

Zur Auswertung individueller Rollen im Gruppenprozess bei der Lösung kooperativer Gruppenaufgaben empfiehlt sich eine Reflexionsmethode, welche in Analogie zu einer Schiffsbesatzung die einzelnen Rollen und Verhaltensmuster in der Gruppe zugänglich und auswertbar macht (Kapitän, Steuermann, 1. Offizier, Schiffsjunge, Matrose, ...)

# Flüssigkeiten

## **Material**

zwei Gefäße, Wasser

## **Anleitung**

Zwei Gefäße, eins für gelungenes und eins für schlechtes, werden durch die Teilnehmer mit Wasser gefüllt, wobei die Größe der Wassermenge das Ausmaß der Zufriedenheit/Unzufriedenheit symbolisiert. Im Akt des Wassereinfüllens beziehen die Teilnehmer zu ihrer Entscheidung Stellung.

# Koffer packen

## **Material**

keines

## **Anleitung**

Positives wird benannt und mitgenommen (Koffer packen) – Negatives wird benannt und zurückgelassen.

# Schatztruhe und Mülltonne

## **Material**

Papier, Stifte (zweifarbige)

## **Anleitung**

Die Teilnehmer erhalten Papier und Stifte – möglichst zweifarbig für gut und schlecht. Sie werden aufgefordert, anhand spezifischer Fragestellungen zu Kursverlauf u. Ä. Bewertungen vorzunehmen. In der anschließenden Plenumsrunde begründen alle Teilnehmer ihre Entscheidungen und legen die guten Dinge in die Schatztruhe, währenddessen die schlechten Dinge in die Mülltonne kommen.

# Blitzlicht

## **Kurzbeschreibung**

Für alle den augenblicklichen Stand der Teilnehmer in Bezug zu einer bestimmten Frage sichtbar machen, pro Teilnehmer 15-30 Sekunden

## **Anleitung**

Zu einer klar und eindeutig formulierten Fragestellung (z. B. „Wie fühle ich mich gerade?“, „Was geht mir durch den Kopf?“, „Worauf freue ich mich am meisten?“, ...) äußert sich jeder Teilnehmer mit wenigen Worten. Es gelten die folgenden Regeln (visualisieren!!!):

- Jeder spricht nur über sich und benutzt „ich“ statt „man“.
- Jeder macht kurze (!) persönliche Aussagen zur Frage.
- Es gibt keine Diskussion oder Stellungnahme zu den Aussagen der Teilnehmer.

## **Anmerkung**

In Gruppen, die mit dem Blitzlicht unerfahren sind, kann es hilfreich sein, die Fragestellungen z.B. als Satzanfänge auf Karten zu schreiben (oder anders zu visualisieren) und in der Runde auszulegen. Regel ist hier, mit einem der Anfänge seinen Satz zu beginnen (z. B. „Ich fühle mich ...“, „Ich freue mich auf...“, ...).

# Ein roter Faden – Auswertung des Tages

## Material

Schnur, Seil o. Ä.

## Anleitung

Die Teilnehmer nehmen im Kreis Aufstellung.

In 4 Phasen wird dargestellt:

**Phase 1: Wie ist es dir heute Morgen ergangen?**

**Phase 2: Wie geht es Dir jetzt?**

Dazu werden die beiden Hände wie ein Pegel vor dem Körper positioniert.

- Vor dem Mund: 100% – mir geht es supergut
- Vor den Knien: 0% – mir geht es schlecht!

Nun wird die Schnur beim rechten Nachbarn und bei den eigenen Händen eingehängt. Dies ergibt eine Auf- und Ab-Linie im Kreis und zeigt die Situation in der Gruppe an.

**Phase 3: Was hat mich an dem Tag viel Energie gekostet – was zieht mich hinab?**

(z. B. „musste den ganzen Tag auf dem Stuhl sitzen und habe Rückenschmerzen“ – daher Schnur beim Stuhl einhängen und bei meinem Rücken fixieren)

**Phase 4: Wer oder was hat mir Energie gegeben, mir Freude bereitet?**

# Wichteln tut gut!

## **Material**

Zettel, Stifte, Korb o. Ä.

## **Anleitung**

Alle Kinder schreiben ihre Namen auf einen Zettel. Gefaltet werden sie in einen Korb gelegt und kräftig gemischt. Jetzt zieht jedes Kind einen Zettel. Steht darauf sein eigener Name, so muss er erneut ziehen. Der Spielleiter legt eine Zeitspanne, z. B. einen Tag oder eine Woche fest, in der jedes Kind seinem Wichtelpartner – also dem Kind dessen Namen es gezogen hat – möglichst viel Gutes zukommen lässt. Alles geschieht heimlich; so bleibt die Spannung über die Zeitspanne hinweg erhalten. Gute Wichteltaten könnten sein: Ein schriftlicher Gruß in die Federmappe, ein nettes Wort am Morgen, die Frage nach dem gestrigen Tag, eine Umarmung zum Abschied.

Nun passt jedes detektivisch auf, um seinen Wichtel zu erraten. Es ist auch ein Fremdwichteln erlaubt, um falsche Spuren zu legen. Nach Ablauf der Frist gilt es, die Wichtel zu enttarnen. Jedes Kind äußert seine Vermutung und der angesprochene Wichtel bestätigt oder verneint die Annahme.

Wichteln fördert das positive soziale Miteinander einer Klassengemeinschaft. Es gibt jedem Einzelnen Zuversicht und macht viel Spaß. Hierbei üben die Kinder, Freude zu schenken, und sie erleben, wie positiv sich dies im täglichen Miteinander auswirkt. Es ist gut, nach der Wichtelenttarnung zu besprechen, was gut und was besser sein könnte. So werden mögliche Enttäuschungen ausgeräumt.