

Informationen zu den Einsatzszenarien

für das „Rollen-Quartett“



Die folgenden Handreichungen beschreiben Möglichkeiten, wie das Rollen-Quartett als Material in hochschuldidaktischen Weiterbildungs- und Beratungsangeboten eingesetzt werden kann. Es handelt sich um aktivierende und spielerische Einsatzformen, die jederzeit variiert, weiterentwickelt und ergänzt werden können. Wir haben die drei Szenarien bereits erprobt und empfanden den spielerischen Charakter als vorteilhaft für eine ungezwungene Reflexion und einen erfahrungsbasierten Austausch.

Der Einsatz der Karten kann individuell zur Selbstreflexion erfolgen oder als Diskussionsanlass für Kleingruppen dienen. Im Rahmen von hochschul- und mediendidaktischen Weiterbildungsangeboten können Aktivierungs- und Reflexionsübungen mit dem Rollen-Quartett integriert werden. Wir sind der Meinung, dass dies nicht zwingend in spezifischen Veranstaltungen erfolgen muss, die sich speziell dem Thema Rollen, Selbstbild oder Professionalisierung widmen. Vielmehr ist das Thema anschlussfähig an zahlreiche andere Themen (z. B. Aktivierung, Kompetenzorientierung, Diversitätssensibilität, Lehrveranstaltungsplanung, etc.), sodass das Material in Form von kurzweiligen Interaktionen in eine Vielzahl an hochschuldidaktischen Weiterbildungen eingebunden werden kann.

Der Einsatz der Karten ist sowohl in online durchgeführten als auch in Präsenzveranstaltungen möglich. Das Rollen-Quartett steht hierfür sowohl als Print-Version als auch in einer digitalen Umsetzung zur Verfügung.

Wir wünschen allen Nutzenden des Rollen-Quartetts und der methodischen Handreichungen viel Erfolg und Vergnügen bei dessen Einsatz. Wir freuen uns über Rückmeldungen, Fragen und Ergänzungen zu unseren Quartettkarten und deren Einsatzmöglichkeiten. Teilen Sie konkrete Hinweise zu den Karten, Ihre Erfahrungen zu den Einsatzmöglichkeiten oder weitere Ideen für Anwendungsmöglichkeiten gern mit uns. Unser OPAL-Kurs dient als Sammelstelle für alle Informationen und Neuigkeiten rund um die Quartettkarten.

—○ **Wer bin ich? „flipped“**

—○ **Bingo!**


—○ **Speed-Dating**



mehr Informationen zum Rollenquartett



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

 **Bildungsportal Sachsen**
Die sächsische E-Learning-Landesinitiative



Bildnachweise: <https://storyset/people>



Digitalisierung der Hochschulbildung in Sachsen

Wer bin ich? „flipped“



Ziel

Durch das Erraten einer Rolle anhand ihrer charakteristischen Eigenschaften und Merkmale sollen die Lehrenden das Verständnis der jeweiligen Rolle verinnerlichen und weiter ausdifferenzieren.

Gruppengröße

5 bis 20 Personen (ggf. in Untergruppen arbeiten)

Zeit/Dauer

3 – 10 min pro Runde
(inkl. Rollenklärung und Arbeitsauftrag)

Einsatzmöglichkeiten

- ✓ **Aktivierung**
- Anregung einer Diskussion
- Kennenlernen
- Vertiefung
- ✓ **Intensive Auseinandersetzung mit einer Rolle**
- ✓ **Abschluss der Veranstaltung**

Voraussetzungen

Die Teilnehmer:innen sollten sich im Idealfall vorher mit den Rollen auseinandersetzen können, damit sie die im Spiel befindlichen Rollen und deren Merkmale kennen. Alternativ können den Teilnehmer:innen die Quartettkarten auch zur Nutzung während des Spiels bereitgestellt werden.

Anleitung/Durchführung

1. Ein:e Freiwillige:r wählt in Absprache mit der Workshopleitung eine Rolle aus oder bekommt diese zugeteilt.
2. Alle anderen Teilnehmer:innen dürfen nun Fragen zu Merkmalen oder Aufgaben der verschiedenen Lehrrollen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Der/Die Freiwillige darf ausschließlich mit „Ja“ oder „Nein“ antworten, ob die genannten Eigenschaften auf die von ihm/ihr verkörperte Rolle zutreffen. Darüber hinaus darf er/sie keine weiteren Hinweise geben.
3. Alle Teilnehmer:innen raten, um welche Rolle es sich handelt. Wichtig ist, dass die Teilnehmer:innen keine offensichtlichen Fragen stellen, also bspw. fragen: „Vermittelst du Werte?“.

Varianten

Um den Spielcharakter zu erhöhen, können Sie einen kleinen Preis für diejenige/denjenigen ausloben, der am Ende die meisten Rollen erraten hat oder der zuerst drei Rollen richtig erkannt hat.

Wer bin ich? kann auch in der eigentlichen Spielform gespielt werden. Ein:e Freiwillige:r wird ausgewählt, der/die erraten muss, welche seine/ihre Rolle ist. Alle anderen Teilnehmer:innen wählen dann gemeinsam die Rolle aus, die erraten werden muss (alternativ trifft der/die Trainer:in die Auswahl). Nun darf der/die Freiwillige Fragen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind und muss die ihm/ihr zugeteilte Rolle erraten. Auch hier gilt, dass keine offensichtlichen Fragen gestellt werden dürfen.

Tipps für Trainer:innen

Je größer die Gruppe, desto wichtiger ist eine gute Moderation. Wenn Sie das Spiel in einer Onlineveranstaltung spielen, legen Sie vorab fest, ob Fragen nur per Mikrofon oder auch über den Chat gestellt werden dürfen und übernehmen Sie die Koordination der Wortmeldungen und Chatbeiträge.

Bingo!



Ziel

Bingo! ist ein Assoziationsspiel, bei dem die Teilnehmer:innen ihre Vorstellungen über die mit den verschiedenen Rollen verbundenen Aufgaben, Herausforderungen und Erwartungen sichtbar machen und sich über verschiedene Ansichten austauschen können. Sie sollen Verknüpfungen zwischen den genannten Begriffen und den Rollen herstellen, um in einem anschließenden diskursiven Austausch ein gemeinsames Verständnis der Rollen zu entwickeln.

Gruppengröße

3 – 15 Personen

Zeit/Dauer

Abhängig von der Anzahl der Assoziations-Begriffe

Einsatzmöglichkeiten

- Aktivierung**
- Anregung einer Diskussion**
- Kennenlernen**
- Vertiefung**
- Intensive Auseinandersetzung mit einer Rolle**
- Abschluss der Veranstaltung**

Voraussetzungen

Die Teilnehmer:innen sollten sich bereits mit den Rollen auseinandergesetzt haben, damit sie die im Spiel befindlichen Rollen und deren Merkmale kennen.

Anleitung/Durchführung

1. Die Trainer:innen sammeln verschiedene Begriffe, die zu einer oder mehreren Rollen passen. Das können bspw. sein: PowerPoint, Lernraum, Constructive Alignment, Diversität, Medienkompetenz, Moodle, Initiative, Empathie, Fehlertoleranz, Vorbild.
2. Vor Spielbeginn wird jeder/m Teilnehmer:in eine Rolle zugeteilt.
3. Die Trainer:innen nennen nun einen der ausgewählten Begriffe.
4. Wenn ein/e Teilnehmer:in meint, der Begriff passt zu seiner/ihrer Rolle, ruft er/sie „Bingo!“ oder schreibt in den Chat. Die Teilnehmer:innen können sofort Nachfragen stellen oder diskutieren.
5. Die Trainer:innen notieren, bei welchen Rollen der Begriff ein „Bingo“ erzeugt hat.
6. Ist der Austausch beendet, kann ein weiterer Begriff genannt werden und die nächste Bingo!-Runde startet.
7. Zum Abschluss können Charakteristika der verschiedenen Rollen verglichen werden.

Zusätzliche Materialien

Vorbereitete Tabelle für die Erfassung der Bingo-Treffer.

	Medienkompetenz	Diversität	Empathie	...
Lernbegleiter:in				
Prüfer:in				
Wissensvermittler:in				

Tipps für Trainer:innen

Die ausgewählten Begriffe können aus dem jeweiligen Themengebiet der Weiterbildung (z. B. Barrierefreiheit, Prüfen) stammen.

Speed-Dating



Ziel

Beim Speed-Dating können sich die Teilnehmer:innen vor dem Hintergrund ihrer individuellen Lehrerfahrungen und Rollenbewertungen kennenlernen. Sie sollen unterschiedliche Perspektiven entdecken und die eigenen Erfahrungen mit denen anderer abgleichen.

Gruppengröße

Beliebig viele TN in Kleingruppen von jeweils 2 – 3 Personen

Zeit/Dauer

15 Minuten pro Runde

Einsatzmöglichkeiten

- ✓ **Aktivierung**
- ✓ **Anregung einer Diskussion**

- ✓ **Kennenlernen**
- Vertiefung

- Intensive Auseinandersetzung mit einer Rolle
- Abschluss der Veranstaltung

Voraussetzungen

Die Teilnehmer:innen sollten sich bereits mit den Rollen auseinandergesetzt haben, damit sie die im Spiel befindlichen Rollen und deren Merkmale kennen.

Anleitung/Durchführung

1. Die Teilnehmer:innen werden paarweise oder in Kleingruppen aufgeteilt.
2. Die Kleingruppen wählen eine Rolle oder erhalten eine Rolle zufällig zugeteilt. Jede/r Teilnehmer:in soll sich zunächst individuell Gedanken darüber machen, wie er/sie diese Rolle auf den verschiedenen Ratingskalen der Quartettkarten bewerten würde.
3. Anschließend tauschen sich die Teilnehmer:innen paarweise oder in der Kleingruppe über ihre Bewertung, die Gründe für ihre Einschätzung, die Wahrnehmung der Rolle und ihre eigenen Erfahrungen aus.
4. Es können beliebig viele Speed-Dating-Runden (mit jeweils neuen Paar- bzw. Gruppenzusammensetzungen) gespielt werden.

Tipps für Trainer:innen

Es sollte sichergestellt werden, dass die Teilnehmer:innen die Rollen als Gesprächsanlass nutzen können, um ihre eigenen Erfahrungen (in Bezug auf die Rollen) darzustellen. Es besteht die Gefahr - insbesondere wenn die Teilnehmer:innen das Material noch nicht gut kennen -, dass die Teilnehmer:innen eher über das Material und die Nutzung des Online-Fragebogens diskutieren.

Zusätzliche Materialien

Für die digitale Durchführung steht ein [Online-Fragebogen](#) zur Verfügung.