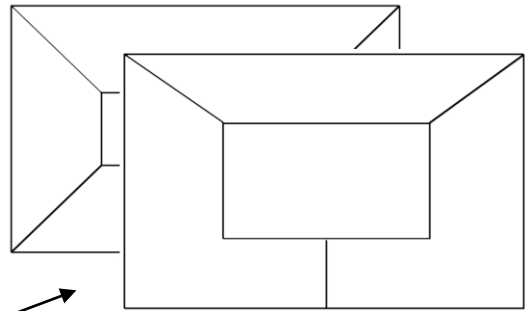


- Rein analoge Methode mit ausgedruckten Platzkarten
- Format meist A3 für Gruppen mit drei oder vier Lernenden
- Vorbereitung mit Vorlagen zum Ausdrucken oder durch Aufzeichnen auf Pappe






Bevorzugter Einsatz am Beginn einer Stunde zur Erarbeitung einer Fragestellung oder Sammlung von Ideen zu einem Thema

- Stellung in der Erarbeitung, wenn die Methode zum Finden von Lösungsstrategien in problemorientierten Settings
- Verwendung der Methode in der Sicherung unter Umständen zum Zusammentragen der Ergebnisse einer Unterrichtsreihe

**Material zur Methode**

**Varianten der Methode**

### Phasenmethode Placemat

-  Kooperative Methode zur Zusammenführung der Gedanken und Ideen von Lernenden
-  Variation der Methode für verschiedene Unterrichtsphasen oder zur Differenzierung
-  Durchführung der Methode in drei verschiedenen Phasen

**Stellung im Unterricht**

**Phasen der Methode**

**Nutzung von Teilfragen**

- Im Vorfeld werden Teilfragen zum Thema festgelegt
- Jede Person bearbeitet einen anderen Aspekt

Möglichkeit zur Differenzierung

**Rotieren der Felder**

- Die Placemat wird mehrmals um 90° gedreht
- Die Lernenden kommentieren die jeweiligen Ergebnisse



Die Lernenden schreiben ihre eigenen Ergebnisse in eines der äußeren Felder

Vorstellung und Vergleich des jeweils Aufgeschriebenen innerhalb der Gruppe

Notieren der Gruppenergebnisse im mittleren Feld und Vorstellung im Plenum

- Arbeit zu einem zentralen Thema
- Ähnlichkeiten zu Think Pair Share

Die hier vorliegenden Methodenkarten wurden im Rahmen des Projektes FAIBLE.nrw von der WWU-Münster und der RWTH-Aachen erstellt und sind unter der (CC BY 4.0) - Lizenz veröffentlicht. Ausdrücklich ausgenommen von dieser Lizenz sind alle Logos! Weiterhin kann die Lizenz einzelner verwendeter Materialien, wie gekennzeichnet, abweichen. Nicht gekennzeichnete Bilder sind entweder gemeinfrei oder selbst erstellt und stehen unter der Lizenz des Gesamtwerkes (CC BY 4.0).

Sonderregelung für die Verwendung im Bildungskontext:

Die CC BY 4.0-Lizenz verlangt die Namensnennung bei der Übernahme von Materialien. Da dies den gewünschten Anwendungsfall erschweren kann, genügt dem Projekt FAIBLE.nrw bei der Verwendung in informatikdidaktischen Kontexten (Hochschule, Weiterbildung etc.) ein Verweis auf das Gesamtwerk anstelle der aufwändigeren Einzelangaben nach der TULLU-Regel. In allen anderen Kontexten gilt diese Sonderregel nicht!

Das Werk ist Online unter <https://www.orca.nrw/> verfügbar.



<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

